

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* PADA PERILAKU SOSIAL SISWA
DI SMP NEGERI 2 GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh :

Tiyas Mukhasanah
NIM. T20199065

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2023**

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* PADA PERILAKU SOSIAL SISWA
DI SMP NEGERI 2 GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

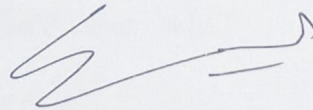
SKRIPSI

Diajukan Kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Tiyas Mukhasanah
NIM. T20199065

Disetujui Pembimbing :



Muhammad Eka Rahman, M.SEI
NIDN. 2006118701

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* PADA PERILAKU SOSIAL SISWA
DI SMP NEGERI 2 GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

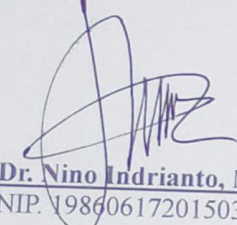
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Jum'at

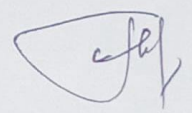
Tanggal : 01 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua


Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIP. 198606172015031006

Sekretaris


Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd
NIP. 199003012019032007

Anggota :

1. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.
2. Muhammad Eka Rahman, M.SEI

()
()

Menyetujui

Dekan Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya : “Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu mendapat rahmat.” (QS. Al-Hujurat: 10)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, PELITA II, Al-Quran QS Al-Hujurat/49:10

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT., yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan, serta kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Perjuangan saya hingga titik ini, tidak terlepas dari orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasan untuk kuat sehingga biasa menyelesaikan skripsi. Skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Kedua orang tua saya Ibu Marmiati dan Bapak Wagimun yang selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya begitu tulus dan sempurna. Terimakasih atas lantunan doa dan usaha serta kesetiaan yang selalu mengalir sepanjang masa. Terimakasih atas ridho yang selalu mengiringi langkahku hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Semua keluargaku yang senantiasa mendukung serta memberikan motivasi, dan doa yang telah dipanjatkan untukku.
3. Terimakasih seluruh Bapak/Ibu Dosen serta semua pihak yang telah membantuku dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Terimakasih sahabatku Nanda Lutfi Nur Fadilah, Mufidatul Nuraini, Cahya Puspita, Farhah Arisah, Vivi Ayu Nur Afifah, Siti Naik Tantri Nur Janah yang selalu memberi dukungan, memberi masukan dan motivasi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sege nap puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita umat islam ke jalan yang benar yaitu *addinul islam*.

Skripsi ini disusun penulis dalam rangka memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini sangat membutuhkan bantuan, bimbingan dan arahan dari segala pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember beserta staf rektornya yang selalu memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag..M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah bersedia memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) UIN KHAS Jember yang telah memberikan wadah kepada kami untuk menggali pengalaman dan pengetahuan.
5. Bapak Muhammad Eka Rahman, M.SEI, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan sepenuh hati memberikan banyak arahan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.

7. Ibu Iri Wahyoe Widjiati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Gumukmas yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Gumukmas
8. Ibu Yustian Wilissanti, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Gumukmas
9. Bapak Syarifuddin Arif, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Gumukmas
10. Bapak Drs. Gatut Redi Purwanto selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Gumukmas

Tiada kata yang bisa di ucapkan selain doa dan ucapan terimakasih. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun agar lebih baik lagi kedepannya. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 16 Oktober 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tiyas Mukhasanah
NIM. T20199065

ABSTRAK

Tiyas Mukhasanah, 2023 : Dampak Bermain Game online Pada Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Kata Kunci : *Game online, Perilaku Sosial*

Game online adalah sebuah permainan yang diakses melalui media elektronik dengan jaringan internet. Mudah-mudahan pengaksesan *game* tersebut membuat banyak orang suka, terutama pada anak sekolah usia SMP. Hal ini memberikan dampak yang tidak baik jika digunakan secara berlebihan yang dapat menimbulkan perubahan perilaku sosial pada siswa.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah : 1) Bagaimana dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember?, 2) Bagaimana upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember?. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember?, 2) Untuk mengetahui upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yakni melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman individual tentang pengalaman-pengalamannya dengan tujuan guna menginterpretasikan serta menjelaskan pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dalam kehidupan, interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember menunjukkan bahwa: 1) Dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa diantaranya seperti, siswa tidak konsentrasi saat pembelajaran di kelas, kurang bersosialisasi dengan temannya dan cenderung memiliki circle sendiri sesama pemain *game online*, suka berimajinasi sebagai tokoh yang ada di dalam game, mudah berkata kasar dan mengumpat, interaksi dengan guru dan teman cenderung monoton, siswa menunda waktu belajar, cenderung bersikap cuek terhadap lingkungannya. 2) Upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada perilaku sosial siswa adalah guru memberi nasehat dan arahan, guru memberi tugas kelompok untuk saling bekerja sama, siswa mengikuti pembiasaan kegiatan di sekolah, siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dilarang membawa hp di sekolah, pihak sekolah mengadakan sosialisasi dengan murid dan orang tua, orang tua memberi jadwal kegiatan di rumah, orang tua memberi batasan waktu pada anak saat bermain *game online*.

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Istilah.....	6
F. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Kajian Teori.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi Penelitian.....	48
C. Subyek Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Analisis Data.....	51

F. Keabsahan Data.....	52
G. Tahap-tahap Penelitian	53
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	56
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	56
B. Penyajian Data dan Analisis	65
C. Pembahasan Temuan	81
BAB V PENUTUP.....	91
A. Simpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan yang dilakukan penelitian.....	15
4.1 Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 2 Gumukmas.....	62
4.2 Keadaan Siswa SMP Negeri 2 Gumukmas.....	63
4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Gumukmas.....	64
4.4 Pembahasan Hasil Temuan.....	81



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Matriks Penelitian
2. Lampiran 2 Pedoman Pengumpulan Data
3. Lampiran 3 Pedoman Observasi
4. Lampiran 4 Pedoman Dokumentasi
5. Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian
6. Lampiran 6 Jurnal Penelitian
7. Lampiran 7 Surat Selesai Penelitian
8. Lampiran 8 Dokumentasi
9. Lampiran 9 Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Era globalisasi menuntut segala aspek kehidupan dan seluruh masyarakat, termasuk generasi muda untuk berubah lebih maju. Perkembangan teknologi informasi dan perkembangan hidup manusia melesat dengan cepat. Hal ini terjadi karena perkembangan elektronik dengan segala penemuan-penemuan baru, sehingga terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia.² Salah satu kemajuan dari teknologi di era globalisasi ini adalah berkembangnya *game online*. *Game online* ini banyak disukai oleh banyak kalangan mulai anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. *Game online* ini bisa membuat pemain lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan sehingga merasa senang dan bisa menghilangkan kejenuhan. *Game online* sendiri merupakan media permainan digital di jejaring sosial yang dapat menghubungkan puluhan orang dan memiliki berbagai jenis permainan menarik yang dapat diakses melalui media elektronik dengan menggunakan akses internet, seperti handphone, laptop dan komputer. Adanya internet memudahkan kita dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Macam-macam *game online* yang banyak dimainkan seperti *Mobile Legend (ML)*, *Free Fire (FF)*, *COC*, *FIFA* dan sebagainya.³

² Yulia Lestari, Skripsi; Dampak *Game online* Terhadap Prilaku Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi, (Jambi: Universitas Islam Negeri Saifuddin, 2019), hal.1.

³ Yuyu Anggraini. Dampak Penggunaan *Game online* Terhadap Perilaku remaja (Studi Deskriptif Pada Remaja di Kelurahan Asam Kumbang). Hal.1.

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak hanya dituntut untuk mampu bergaul dengan orang lain, tetapi juga dituntut untuk memiliki kepekaan sosial yang tinggi dan kepedulian terhadap orang lain di lingkungan, hal ini diwujudkan dengan tindakan. Perilaku sosial adalah perilaku tolong menolong yang ditunjukkan pada orang lain dengan didasari oleh rasa ikhlas dan ketulusan hati seseorang yang memberikan pertolongan. Perilaku sosial termaktub dalam hadis Nabi Muhammad SAW yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ - رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ - ، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - : ((كُلُّ سَلَامَى مِنَ النَّاسِ عَلَيْهِ صَدَقَةٌ ، كُلَّ يَوْمٍ تَطْلُعُ فِيهِ الشَّمْسُ : تَعْدُلُ بَيْنَ الْإِثْنَيْنِ صَدَقَةٌ ، وَتُعِينُ الرَّجُلَ فِي دَابَّتِهِ ، فَتَحْمِلُهُ عَلَيْهَا ، أَوْ تَرْفَعُ لَهُ عَلَيْهَا مَتَاعَهُ صَدَقَةٌ ، وَالْكَلِمَةُ الطَّيِّبَةُ صَدَقَةٌ ، وَبِكُلِّ 4. خُطْوَةٍ تَمْشِيهَا إِلَى الصَّلَاةِ صَدَقَةٌ ، وَتُمِيطُ الْأَدَى عَنِ الطَّرِيقِ صَدَقَةٌ)) . رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ

“Dari Abu Hurairah r.a dia berkata: Rasulullah SAW bersabda: “Setiap ruas sendi dari seluruh manusia itu wajib atasnya sedekah pada setiap hari saat matahari terbit. Engkau mendamaikan orang yang bersengketa dengan cara yang adil adalah sedekah. Menolong seseorang pada kendaraanya lalu mengangkatnya diatas kendaraanya itu atau mengangkat barang-barangnya disana, itupun sedekah, ucapan yang baik juga sedekah, dan setiap langkah yang dijalaninya untuk pergi sholat juga merupakan sedekah, menyingkirkan benda-benda yang berbahaya dari jalan termasuk sedekah pula” (HR. Bukhari dan Muslim).

Hadits diatas mengisyaratkan kepada kita bahwa perbuatan sosial yang kita perbuat dihitung sebagai sedekah didalam agama. Banyak hal yang sepele menurut manusia, tetapi pada hakikatnya mampu menjadikan manusia itu lebih dipandang sebagai manusia karena perilaku sosialnya terhadap sesama.

4 مسلم بن الحجاج أبو الحسين القشيري صحيح مسلم دار إحياء التراث العربي - بيروت ج. ٢ ص. ٦٩٩

Beredarnya *game online* di Indonesia menciptakan peristiwa baru dikalangan masyarakat. Keberadaan *game online* tidak hanya di kota-kota besar namun juga merambah ke pelosok pedesaan, sehingga banyak anak yang mengetahui tentang *game online*, terlebih pada usia SMP. Dari sudut pandang sosiologi, orang-orang yang kecanduan *game online* cenderung merupakan orang-orang egois yang mengutamakan dirinya sendiri, sehingga berakibat pada aspek sosial orang tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran *game online* dapat mendorong anak-anak untuk mengapresiasi teknologi, karena permainan tersebut dapat merangsang kreativitas dan daya tanggap anak selama memainkan permainan berulang-ulang. Munculnya *game online* secara sosial juga dapat mempengaruhi kehidupan hubungan dengan keluarga, teman, dan masyarakat menjadi renggang karena waktu yang digunakan untuk bersama banyak yang berkurang. Hal ini memberikan dampak pada perilaku sosial anak, seperti anak menjadi malas, kurang bergaul, suka membantah orang tua dan saat bermain *game online* akan menjadi ketagihan.⁵

Dampak bermain *game online* yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas yang telah di observasi oleh peneliti seperti siswa kurang bersosialisasi dengan teman, hal ini karena mereka cenderung hanya berteman dengan yang sama-sama penyuka *game online*. Selain itu siswa mengantuk ketika pembelajaran berlangsung di kelas, kurang konsentrasi dalam belajar dan ketika ditanya oleh guru alasan mengantuk

⁵ Eliza Putri Masyani dan Firdaus Mirza Nusuary, "Dampak Kecanduan *Game* Terhadap Perilaku Sosial", Jurnal Ilmian Mahasiswa FISIP USK, Volume 6 (2), 2021.

di kelas itu karena mereka di malam hari begadang untuk bermain *game online*. Tidak hanya itu, siswa ketika asyik bermain game cenderung mengurangi waktu belajar karena mereka banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Ada juga siswa yang tidak mampu mengatur emosi dan perasaan mereka saat bermain game, ada yang spontan berkata kasar dan meniru gaya tokoh dalam *game* tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang ada, bermain *game online* yang dilakukan oleh siswa berdampak pada perilaku sosial mereka yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Untuk itu peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam tentang dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online*, sehingga mengambil judul penelitian “Dampak Bermain *Game online* Pada Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka penulis dapat merumuskan fokus masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023
2. Bagaimana upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Mengetahui dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

a. Peneliti

Hasil dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan literasi dan menambah pengetahuan serta pemahaman terhadap dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa.

b. Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa UIN Kiai

Haji Achmad Siddiq Jember.

c. Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan informasi kepada orang tua agar lebih memperhatikan perilaku anak dan membatasi anak bermain *game online* agar tidak kecanduan dan berdampak tidak baik pada perilaku anak.

d. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan masukan tentang dampak *game online* pada perilaku sosial siswa.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah mengandung arti istilah-istilah penting yang menarik perhatian penulis dalam judul penelitian. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai makna dari istilah yang dimaksudkan oleh penulis.

a. *Game online*

Game online berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line*. *On* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud

disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.⁶

Game online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang diakses melalui handphone dengan sambungan internet. *Game online* ini banyak dimainkan oleh siswa usia sekolah. Mereka suka bermain *game online* untuk menghilangkan kejenuhan dan tanpa disadari mereka terkena dampak dari *game online* yang dimainkan.

⁶ Siti Khoiriyah, Skripsi: Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan, (Lampung: Universitas Islam Negeri Randen Intan Lampung, 2019), Hal. 21.

b. Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan respon terhadap lingkungannya. Perilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu tindakan atau reaksi yang dilakukan siswa dalam merespon lingkungannya.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman, sistematika pembahasan dimaksudkan sebagai gambaran yang akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini sehingga dapat memudahkan dalam memahami atau mencerna masalah-masalah yang akan dibahas. Berikut sistematikanya:

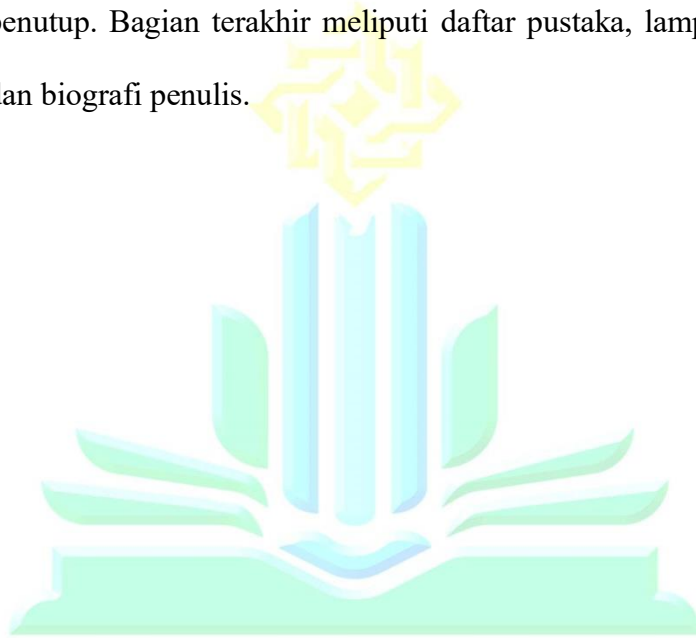
BAB I : Pendahuluan, bab ini memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, definisi istilah, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : Penelitian terdahulu, kajian teori *game online* terdiri dari pengertian, karakteristik, jenis, sejarah, dan dampak *game online*. Kemudian membahas tentang perilaku sosial, meliputi teori-teori tentang perilaku sosial, faktor-faktor yang membentuk perilaku sosial, serta bentuk dan jenis perilaku sosial.

BAB III : Metode penelitian, dalam bab ini terdapat fokus penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, metode analisis data.

BAB IV : Pembahasan, pada bab ini berisi tentang deskripsi objek penelitian dan hasil analisis data yang diteliti.

BAB V : Penutup, bab ini memuat kesimpulan yang berupa kumpulan temuan penelitian secara menyeluruh dan dilengkapi dengan saran-saran yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya serta kata penutup. Bagian terakhir meliputi daftar pustaka, lampiran, dokumentasi, dan biografi penulis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi. Mega Lestari. “Analisis Dampak *Game online* Pada Prilaku Sosial Anak di Desa Beliti”. 2022. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah pada orang tua dan anak-anak di desa simpang Beliti. Dampak *game online* pada prilaku sosial anak usia 6-12 tahun di desa simpang beliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah; bagaimana penggunaan *game online* pada prilaku sosial anak di desa simpang beliti?, apa saja dampak positif dan negatif terhadap penggunaan *game online* di kalangan anak di desa simpang beliti. Hasil penelitian: dampak positif dan negatif permainan *game online* dikalangan anak-anak yaitu: 1) dampak *game online* terhadap perilaku sosial anak yaitu: anak-anak memiliki handphone rata-rata pada umur 8-10 tahun, anak-anak meminta uang orang tua untuk membeli kuota. Dampak positif bermain *game online*; *game online* bisa mengajarkan anak-anak lebih bisa konsentrasi terhadap apa yang mereka kerjakan, lebih banyak mengenal orang diluar/mendapatkan teman baru, membuat anak bisa bersosialisasi dan bisa melatih kerja sama anak. Dampak negatif bermain *game online*; anak-anak menjadi lupa waktu, bisa membuat

semangat belajar anak menurun, menimbulkan efek ketagihan, anak lebih agresif setelah melihat tayangan yang ada dalam *game* tersebut.⁷

2. Skripsi Haekal Fikri. Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung. 2022. Universitas Islam Negeri Mataram. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Fokus dalam penelitian ini adalah tentang sikap atau interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online*. Hasil penelitian: dampak negatif *game online* meliputi, berkata kotor, berbohong, membantah orang tua, melalaikan ibadah sholat. Dampak positif *game online* meliputi, memiliki banyak teman, mengurangi stres. Upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja di lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung, yaitu memberikan batasan waktu untuk anak bermain gadget, memeberikan nasehat.⁸

3. Skripsi Yulia Lestari. Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi. 2019. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Saifuddin Jambi. Fokus penelitian: siswa kelas VIII MTSN 4 Kota Jambi, dampak negatif dari *game online* terhadap prilaku siswa MTSN 4 Kota Jambi. Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1. *Game online* apa yang sering dimainkan oleh siswa di MTsN 4 Kota Jambi? 2. Bagaimana dampak *game online* terhadap prilaku siswa di MTsN 4

⁷ Mega Lestari, skripsi: Analisis Dampak *Game online* Pada Prilaku Sosial Anak di Desa Simpang Beliti, (IAIN Curup, 2022).

⁸ Haekal Fikri, skripsi: Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung, (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022).

Kota Jambi? 3. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku siswa di MTsN 4 Kota Jambi? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Sumber data di sini merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh yaitu : 1. Sumber data berupa manusia, yakni wali kelas, guru BK dan siswa kelas VIII di MTSN 4 Kota Jambi. 2. Sumber data berupa suasana, kondisi proses belajar mengajar, dan suasana kehidupan/ pergaulan siswa di MTSN 4 Kota Jambi. 3. Sumber data berupa dokumentasi, yang berupa dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan dan tindakan informan, dan dokumen. Hasil penelitian ini adalah macam-macam *Game* yang dimainkan oleh siswa Dampak *game online* terhadap perilaku siswa (dampak negative dan dampak positif) Dampak Negatif: hiperaktif 'tingkah laku'= mengantuk, memperagakan tingkah laku hero-hero di *game* sehingga bersikap kasar pada temannya, membuat keributan, saat guru menjelaskan mereka seolah-olah paham, tidak berkonsentrasi saat belajar, berhalusinasi. Bersikap dan berkata kasar. Memutuskan hubungan dengan lawan mainnya setelah bermain *game*. Berbohong 'minta uang ke orang tua' dengan alasan yang tidak sesuai kenyataan. Hubungan antar teman menjadi renggang 'tidak bisa kumpul bermain bersama, ketika tugas kelompok mereka bermain *game online*'. Merasa pusing dan kelelahan mata. Aspek secara psikologis; hiperaktif/tingkah laku.

Secara sosial; hubungan dengan teman menjadi renggang, secara fisik; mata perih, kelelahan. Dampak positif; memiliki banyak teman, menghasilkan uang, mengurangi stress. Upaya pihak sekolah dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku siswa; nasehat, hukuman, mengkoordinasi orang tua.⁹

4. Jurnal. Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, dan Marwan Ali Sodikin. “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis”. 2022. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan fenomenologis. Penelitian ini akan memfokuskan pada dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMPN 1 Puncak Sorik Marapi yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini yaitu dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial siswa smp negeri 1 puncak sorik marapi adalah perilaku sosial siswa seperti meningkatkan relasi antar sesama individu maupun kelompok, membangun komunikasi, melatih tingkat konsentrasi, dan berusaha menggunakan waktu dengan semaksimal mungkin. Dampak negatif Dimana siswa terkadang berbicara kasar, mereka menggunakan kata-

⁹ Yulia Lestari, Skripsi; Dampak *Game online* Terhadap Prilaku Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi, (Jambi: Universitas Islam Negeri Sifuddin Jambi, 2019).

kata yang kasar kepada teman-teman mereka, seperti menghina dan mengejek.¹⁰

5. Jurnal. Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu. “Dampak *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja”. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini untuk memperoleh data dampak *game online* terhadap perilaku sosial remaja. Hasil pembahasan: hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *game online* mobile legends lebih dominan adalah dampak negatif dan kurang dampak positif. Dampak tersebut dilihat dari perilaku remaja yang sering bermain *game online* mobile legends dan meliputi aspek sosial dan psikis.¹¹

6. Jurnal. Nur Fadilah. “Analisis Pengaruh *Game online* Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV SD”. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan jenis penelitian studi kasus. Batasan masalah; penggunaan *game online* free fie, dampak positif

¹⁰ Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, dan Marwan Ali Shodikin , “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis”, Acta Islamica Counsensia: Counselling Research and Applications Vol. 2 (2) 2022.

¹¹ Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, dan Yakop Napu, “Dampak *Game online* Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Remaja”, Student Journal Community Empowerment (SJCE) Volume 1 (1) 2021.

dan negatif, solusi dari dampak *game online*. Hasil penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) realitas penggunaan *game online* free fire pada siswa kelas IV SD kebanyakan dari mereka pernah dan sering bermain *game online* free fire; (2) pendapat siswa dalam mengartikan pengalamannya selama bermain *game online* free fire yaitu *game* nya seru, menyenangkan dan membutuhkan kerjasama dalam tim saat memainkannya, namun kadangkala mereka kesal saat kalah dalam permainan sehingga membuat mereka bermain lagi dan lagi; (3) terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online* free fire, dampak positif di antaranya : daya fokusnya tinggi, dapat berbahasa asing, dan memiliki banyak teman. Sedangkan dampak negatifnya lebih ke dampak perilaku sosial anak diantaranya: anak gampang emosi, tidak mendengarkan perintah orang tua, suka menyendiri, sopan santun kurang, dan kesulitan mengatur waktu belajar; (4) solusi dari dampak *game online* free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD yaitu sebagai pendidik : lebih sering mangajak diskusi kelas, apabila terdapat laporan penyimpangan perilaku sosial pada anak, pihak sekolah akan memanggil yang bersangkutan untuk diberi arahan dan bimbingan lebih, Sedangkan solusi sebagai orang tua : membatasi waktu anak dalam memegang gadget, melatih anak disiplin waktu, mengingatkan anak untuk beraktifitas lain yang bermanfaat.¹²

¹² Nur Fadilah, "Analisis Pengaruh *Game online* Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mega Lestari. “Analisis Dampak <i>Game online</i> Pada Prilaku Sosial Anak di Desa Beliti”	1. Meneliti tentang dampak <i>game online</i> 2. Menggunakan metode kualitatif	1. Subjek penelitian terdahulu yaitu anak-anak yang ada di desa, sedangkan penelitian ini subjeknya pelajar sekolah menengah pertama.
2.	Haekal Fikri. Dampak <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung	1. Meneliti tentang dampak <i>game online</i> 2. Menggunakan metode kualitatif	1. Meneliti dampak <i>game online</i> terhadap perilaku interaksi sosial remaja di desa, sedangkan penelitian ini meneliti tentang dampak <i>game online</i> pada perilaku sosial siswa sekolah menengah pertama.
3.	Yulia Lestari. Dampak <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi	1. Meneliti tentang dampak <i>game online</i> 2. Menggunakan metode kualitatif	1. Meneliti tentang dampak <i>game online</i> terhadap perilaku siswa, sedangkan penelitian ini

			membahas tentang dampak <i>game online</i> pada perilaku sosial siswa sekolah menengah pertama.
4.	Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, dan Marwan Ali Sodikin. “Dampak <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti tentang dampak <i>game online</i> 2. Menggunakan metode kualitatif 	Penelitian terdahulu meneliti di lokasi desa, sedangkan penelitian ini meneliti di sekolah
5.	Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu. “Dampak <i>Game online</i> Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti tentang dampak <i>game online</i> 2. Menggunakan metode kualitatif 	1. Penelitian terdahulu meneliti dampak <i>game online</i> mobile legend, sedangkan penelitian ini meneliti dampak <i>game online</i>
6.	Nur Fadilah. “Analisis Pengaruh <i>Game online</i> Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti tentang dampak <i>game online</i> 2. Menggunakan metode kualitatif 	Penelitian terdahulu meneliti dampak <i>game online</i> free fire, sedangkan penelitian ini meneliti dampak <i>game online</i>

Berdasarkan pemaparan tabel penelitian terdahulu, dapat penulis simpulkan bahwa penelitian terkait dengan penelitian yang penulis lakukan yakni sama-sama menjelaskan tentang dampak *game online*. Sedangkan perbedaannya yaitu: lokasi, objek dan waktu penelitiannya yang berbeda, adanya perbedaan perilaku yang diteliti pada peneliti terdahulu dan sekarang, peneliti terdahulu meneliti perilaku interaksi sosial remaja di desa, sedangkan peneliti sekarang meneliti perilaku sosial siswa di sekolah.

B. Kajian Teori

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Game berasal dari bahasa Inggris *games* yang berarti suatu bentuk permainan, sedangkan istilah *game online* berasal dari dua kata *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang, dengan aturan-aturan sehingga nantinya pasti ada yang menang dan yang kalah. Menurut Edy Liem J (Direktur Indonesia *Game*), sebuah pecinta *game* di Indonesia, *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dimainkan secara *online* (Internet) dengan menggunakan PC (komputer pribadi) atau telepon seluler (HP), dan lain-lain.¹³

Menurut Kim dkk, *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Lebih lanjut, Winn dan Fisher

¹³ Faiq Khoridatul Izza, Skripsi: “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), Hal. 23.

menyatakan bahwa *game online multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* pemain tunggal yang sebagian besar menggunakan bentuk dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lainnya serta dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus.¹⁴

Game online didefinisikan oleh Burhan sebagai permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet. biasanya disediakan sebagai layanan tambahan perusahaan penyedia layanan *online* atau diakses langsung dari Perusahaan *game*. Saat bermain *game online*, terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yakni komputer dengan spesifikasi yang menunjukkan adanya koneksi Internet.¹⁵

Berdasarkan uraian pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang diakses melalui alat elektronik dengan menggunakan jaringan internet yang memberikan reaksi kesenangan sehingga memunculkan rasa ketagihan dalam diri pengguna *game online*.

b. Karakteristik *game online*

1) Interaksi dengan pemain lain

Salah satu karakteristik utama dari *game online* adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia.

¹⁴ Rischia Pramudia Trisnani dan Sila Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game online Mulai Sekarang; Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game online serta Cara Mengurangnya*, (Jawa Timur: UNIPMA PRESS: 2018), hal. 4.

¹⁵ *ibid*

2) *Multiplayer*

Game online sering memiliki mode *multiplayer*, dimana beberapa pemain bisa bermain bersama dalam satu sesi permainan. Ini melibatkan berbagai tingkatan kompetisi, dari kerjasama tim hingga pertempuran penuh.

3) Keterlibatan sosial

Game online memungkinkan pemain berinteraksi dengan teman-teman mereka atau bahkan orang belum dikenal. Ini menciptakan peluang untuk membangun komunitas, bergabung dalam kelompok atau gild, dan berinteraksi melalui obrolan atau fitur sosial lainnya.

4) Perkembangan karakter

Banyak *game online* mungkin pemain untuk mengembangkan karakter virtual mereka. Ini mencakup kustomisasi tampilan, kemampuan, dan pilihan pakaian yang memberikan pengalaman personalisasi yang mendalam.

5) Permainan berkelanjutan

Banyak *game online* adalah permainan berkelanjutan yang terus berkembang seiring waktu. pengembangan secara teratur memperkenalkan konten baru, seperti level baru, misi, karakter, dan item yang menjaga permainan tetap segar dan menarik.

6) Pertempuran massal

Game online sering memiliki pertempuran massal yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan. Ini bisa berupa pertempuran PvP (*Player versus player*) atau mode PvE (*Player versus Environment*) yang melibatkan pemain melawan musuh AI bersama-sama.

7) Pilihan bermain sendiri atau berkelompok

Sebagain besar *game online* memberikan pilihan bermain sendiri atau dalam kelompok. Ini memberi fleksibilitas dalam memilih cara bermain yang sesuai dengan preferensi.

8) Kemajuan dan prestasi

Banyak *game online* memiliki sistem penghargaan dan pencapaian yang mendorong pemain untuk mencapai tujuan tertentu. Ini bisa berupa pengumpulan item, pencapaian level, atau prestasi khusus lainnya.

9) Pengembang aktif

Pengembang *game online* sering kali berinteraksi dengan komunitas pemain dan merespons umpan balik mereka. Ini menciptakan rasa keterlibatan dan memberikan kesempatan bagi pemain untuk mempengaruhi perkembangan permainan.

10) Transaksi mikro

Banyak *game online* menggunakan model bisnis yang melibatkan transaksi mikro, seperti pembelian item virtual dengan uang nyata. Meskipun dapat meningkatkan pengalaman permainan, pemain harus berhati-hati agar tidak terjebak dalam pembelian berlebihan.

c. Jenis-jenis *Game online*

Game online dibagi menjadi dua kategori: *game web* dan *game teks*. *Game web* adalah aplikasi yang terletak di server di Internet, di mana pemain cukup menggunakan akses Internet dan browser untuk mengakses *game* tersebut. Jadi, tidak diperlukan instalasi atau patching untuk memainkan *game* ini. Namun seiring dengan perkembangan, beberapa fitur perlu diunduh untuk memainkan beberapa *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, dan

Shockwave Player, yang seringkali diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini tidak memerlukan spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar permainan di web gratis.

Pembayaran diperlukan hanya untuk fitur tambahan dan untuk mempercepat perkembangan akun dalam *game*. Sementara itu, permainan berbasis teks bisa dibilang sebagai awal mula permainan berbasis web. *Game* berbasis teks sudah ada sejak lama, ketika beberapa komputer masih memiliki spek yang rendah dan sulit untuk memainkan *game* dengan grafis yang bagus. Oleh karena itu, dibuatlah permainan yang pemainnya hanya berinteraksi dengan teks yang ada dan memiliki sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut, *game* berbasis teks hampir tidak pernah lagi diperhatikan oleh para *gamer*, namun belakangan ini mulai bermunculan *game* berbasis teks yang kini kita sebut dengan *game* berbasis teks web. Tentu saja, dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan pengembang *game* menjadi semakin kreatif.

Jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS): *Game online* jenis ini mempunyai sudut pandang orang pertama, sehingga pemain seolah-olah berada di dalam

game tersebut dari sudut pandang karakter yang dimainkan, yang mana setiap karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam hal akurasi, refleksi, dan lain-lain. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Misalnya : Jenis permainan ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games*

(MMORTS): Jenis permainan ini menekankan kemampuan strategis pemain. *Game* ini memiliki fitur dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Di RTS, tema

permainan Dalam berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games*

(MMORPG) : Jenis permainan ini sering kali mengambil peran karakter imajiner dan bekerja sama untuk merangkai sebuah cerita. RPG lebih mengutamakan kerja sama sosial daripada kompetisi. Umumnya, dalam permainan role-playing, pemainnya adalah anggota kelompok yang sama.

Contoh permainan jenis ini adalah *Ragnarok Online, Lord*

of the Rings Online: Shadows Angmar, Final Fantasy, DotA.

4. *Cross-platform online play* : Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi komputer jaringan *open source* seperti *Dreamcast, PlayStation 2* dan *Xbox* yang memiliki fungsi online. *Need for SpeedUnderground* misalnya, bisa dimainkan secara online dari PC atau Xbox 360.

5. *Massively Multiplayer Online Browser Game* : Jenis permainan ini dimainkan di browser seperti *Mozilla Firefox, Opera* atau *Internet Explorer*. *Game single-player*

se sederhana dapat dimainkan menggunakan browser melalui teknologi HTML dan scripting HTML (*JavaScript, ASP, PHP, MySQL*). Perkembangan teknologi grafis berbasis web seperti Flash dan Java telah membuat *game* yang dikenal dengan nama "*Flash games*" atau "*Java games*" menjadi sangat populer. *Game* sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dapat dibuat ulang menggunakan *add-on* di situs web. *Game* browser baru menggunakan teknologi web seperti Ajax untuk memungkinkan interaksi multiplayer.

6. *Simulation games* : Jenis permainan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa

jenis permainan simulasi, antara lain *slife-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain mengendalikan karakter dan memenuhi kebutuhannya seperti di kehidupan nyata, namun di dunia virtual. Karakter mempunyai kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti bekerja, bersosialisasi, makan, berbelanja, dan lain-lain. Biasanya karakter ini hidup di dunia virtual yang dipenuhi dengan karakter yang dimainkan oleh pemain lain. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) Pemain

bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).
- 2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*).

3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*).

4) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).¹⁶

d. Sejarah *Game online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Booming *game online* sendiri mencerminkan pesatnya perkembangan jaringan komputer yang dulunya hanya berskala kecil (*small local area network*) hingga menjadi Internet dan terus berkembang hingga saat ini. . Saat pertama kali muncul pada tahun 1969, komputer hanya bisa digunakan oleh dua orang untuk bermain *game*. Kemudian komputer hadir dengan kemampuan time-sharing sehingga lebih banyak pemain dapat bermain *game* tanpa harus berada di ruangan yang sama.

Pada tahun 1970-an, ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya terbatas pada LAN (*Local Area Networks*) tetapi juga mencakup WAN (*Wide Area Networks*) dan menjadi Internet. *Game online* pertama yang muncul sebagian besar adalah *game* perang atau *game* simulasi pesawat terbang yang digunakan untuk keperluan militer, yang akhirnya dikomersialkan. Permainan-permainan ini kemudian

¹⁶ Ni Made Diah Purnamasari dan Amaliah Sabrina, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game online* Khususnya di Kota Balikpapan", Jurnal Lex Suprema: Volume II (2), 2020.

menginspirasi permainan-permainan lain untuk muncul dan berkembang. Aradhana Gupta dalam artikelnya menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) mencabut peraturan yang dibuat sebelumnya dalam industri *game*. setelah pembatalan ini menjadi minat pemain terhadap *game online* dan perkembangan *game online* meningkat sangat pesat.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Game online*

1) Kelebihan *game online*

a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitas/level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

b) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja antara mata dan tangan.

- c) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan *game online* menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosakata bahasa Inggris.
- e) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- f) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).
- g) Melatih kemampuan bekerjasama, pada *game* multiplayer atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-

temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

2) Kelemahan *game online*

- a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, 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. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.
- b) 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 di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- c) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan

terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

- e) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
- f) Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

f. Dampak *Game online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif

kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap para *gamernya*.

1) Dampak positif *game online*

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Sebagian besar *game online* yang beredar menggunakan Bahasa Inggris. Para pemain dapat belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan selain dari sekolah
- b. Meningkatkan kecerdasan otak. Kecerdasan otak akan meningkat karena *game online* dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisa sesuatu baik dalam *game* maupun diluarnya, serta ketika ada masalah yang muncul kita akan lebih terbiasa untuk memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif.¹⁷
- c. Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial, contohnya dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditunjukkan, jika tembakan musuh mengenai, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi matatangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses

¹⁷ Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, dan Yani Tri Handayani, Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja, Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan, Vol. 1, No. 2 (April 2022), hal.19.

- d. Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata.
- e. Multitasking, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan. Contohnya, Dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik
- f. Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain

Banyak permainan yang dimainkan online dan melibatkan kerjasama dengan pemain online lainnya untuk menang.

2) Dampak negatif *game online*

Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif diantaranya:

a. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah. Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan reward menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif.

b. Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.

c. Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.

- d. Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain *game*, prestasi sekolahnya juga makin memburuk.
- e. *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, *carpal tunnel syndrome*.
- f. Berisiko besar *Trash-Talk* atau berbicara kasar. *Game* online mempunyai risiko untuk *Trash-Talk* yaitu berbicara kasar atau toxic ketika ada gangguan didalam maupun diluar *game*-nya. Gangguan didalam *game online* meliputi bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya juga berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak mengerti cara bermain yang semestinya, keterbatasan dalam berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. kemudian gangguan diluar meliputi gangguan jaringan internet, spesifikasi gadget tidak mumpuni, dan pengaruh lingkungan.

2. Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku merupakan hasil interaksi antara karakteristik kepribadian dan kondisi sosial serta kondisi fisik lingkungan. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya, yaitu masyarakat. Selain itu berkenaan dengan perilaku interpersonal individu atau berkaitan dengan proses-proses sosial. Perilaku sosial tidak terlepas dari adanya interaksi sosial, yakni hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, sehingga dalam perilaku sosial adanya respon terhadap lingkungannya.

Dalam diri individu terdapat dua faktor pertama yang sangat menentukan kehidupannya, yaitu fisik dan ruh. Pemahaman terhadap dua faktor ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap bagaimana seseorang berperilaku dalam realitas kehidupannya. Kedua faktor ini memiliki ruang dan dimensi yang berbeda. Jika yang pertama adalah sesuatu yang sangat mudah untuk diindra, tampak dalam bentuk perilaku, namun pada faktor kedua hanya dapat dirasakan dan menentukan terhadap baik buruknya suatu perilaku.¹⁸

¹⁸ Dadang Suparlan, *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Struktural*, (Jakarta: Bumi Askara, 2009), hlmn. 27.

Dalam hadist Nabi Muhammad SAW dipaparkan:

عَنْ النَّوَّاسِ بْنِ سَمْعَانَ الْأَنْصَارِيِّ ، قَالَ : سَأَلْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ الْبِرِّ وَالْإِثْمِ ، فَقَالَ : الْبِرُّ حُسْنُ الْخُلُقِ ، وَالْإِثْمُ مَا حَاكَ فِي صَدْرِكَ وَكَرِهْتَ أَنْ يَطَّلَعَ عَلَيْهِ النَّاسُ. رَوَاهُ مُسْلِمٌ¹⁹

Dari An Nawwas Ibnu Sam'an ra. Telah menceritakan, aku pernah bertanya kepada Rasulullah saw. Mengenai kebajikan dan dosa, maka beliau menjawab: kebajikan adalah akhlak yang baik, dan dosa adalah sesuatu yang bergejolak di dadamu, sedangkan kamu tidak suka bila ada orang lain yang mengetahuinya. (Hadits diriwayatkan oleh Muslim)

Hadist diatas memberikan penjelasan kepada kita, tentang kebaikan dan dosa. Dimana setiap perilaku manusia tidak akan pernah lepas dari dua hal tersebut. Disinilah fisik dan ruh saling bekerja.

JP. Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* menjelaskan bahwa perilaku/tingkah laku merupakan sembarang respon yang mungkin berupa reaksi, tanggapan, jawaban atau balasan yang dilakukan oleh organisme. Perilaku juga bisa berarti suatu gerak atau kompleks gerak gerik, dan secara khusus perilaku juga bisa berarti suatu perbuatan atau aktivitas. Menurut Bohor Soeharto perilaku sebagai hasil proses belajar. Dalam proses belajar itu terjadi interaksi antara individu dan dunia sekitarnya. Sebagai hasil interaksi maka jawaban yang terlihat dari seorang individu akan dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian-kejadian yang pernah dialami oleh individu tersebut maupun oleh situasi masa kini.

¹⁹ بن الحجاج أبو الحسين القشيري النيسابوري دار إحياء التراث العربي - بيروت ج. ٤ ص. ١٩٨٠

Perilaku sosial menurut Baron & Byrne adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respon terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.

Menurut George Ritzer perilaku sosial adalah tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungannya dengan faktor lingkungan yang menimbulkan perubahan pada tingkah laku. Definisi lainnya dikemukakan oleh Rusli Ibrahim bahwa perilaku sosial merupakan suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai individu dan ketergantungan dari orang lain, artinya bahwa kehidupan manusia berlangsung dalam suasana saling ketergantungan, saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu berkerja sama, saling mengisi kebutuhan orang lain, saling melihat kelebihan orang lain, saling menghormati dan menghargai hak orang lain dalam keberagaman hidup bermasyarakat. Pengertian perilaku sosial yakni suatu perilaku atau tindakan seseorang (siswa) dalam berinteraksi di lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai yang tidak dirasakan baik positif maupun negatif. Perilaku positif inilah yang diharapkan oleh para guru dan

pihak yang terkait. Juga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional pada khususnya dan pembangunan pada umumnya adalah ingin menciptakan manusia seutuhnya. Maksudnya manusia yang lengkap, selaras, dan serasi serta seimbang dalam perkembangan segi kepribadiannya.

Berdasarkan uraian dari pendapat ahli dapat di simpulkan bahwa perilaku sosial adalah suatu tindakan atau aktivitas manusia berupa reaksi yang dilakukan individu pada lingkungannya.

b. Teori Perilaku Sosial

Abu Ahmadi mengemukakan bahwa “Perilaku sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, terhadap objek sosial (objeknya banyak orang dalam kelompok)

dan berulang-ulang”. George Ritzer mengemukakan bahwa, ada dua teori Perilaku sosial yaitu:

1. Teori Behavior Sosiologi

Teori ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip psikologi perilaku kedalam sosiologi. Memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dan tingkah laku yang terjadi didalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Konsep dasar behavioral sosiologi adalah ganjaran (reward). Tidak ada sesuatu yang melekat dalam objek yang dapat menimbulkan ganjaran. Perulangan tingkah laku tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu

sendiri. Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir yang berupa refleks dan insting sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan oleh karena itu dapat berubah melalui proses belajar.

2. Teori Pertukaran Sosial (Exchange)

Teori pertukaran sosial berasal dari konsep dan prinsip psikologi perilaku. Selain itu, ini didasarkan pada konsep ekonomi dasar seperti biaya, imbalan, dan keuntungan. Dasar ilmu ekonomi menegaskan bahwa manusia terus-menerus terlibat dalam perilaku alternatif, dengan pilihan yang mencerminkan biaya dan imbalan (atau manfaat) yang diharapkan terkait dengan perilaku alternatif. Menurut teori pertukaran sosial, semakin tinggi imbalan yang diterima, semakin tinggi kemungkinan terjadinya perilaku tersebut. Demikian pula, semakin besar kerugian atau ancaman hukuman, semakin kecil kemungkinan perilaku yang sama akan terulang kembali. Selain itu, terdapat hubungan berantai antara berbagai stimulus dan respons perantara yang berbeda.²⁰

²⁰ Siti Nisrima, Muhammad Yunus dan Erna Hayati, "Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh", Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah, Volume 1 ((1), 2016.

c. Faktor-faktor pembentuk perilaku sosial

Baron dan Byne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu :

1. Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang santun, kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang yang santun di lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang yang berkepribadian sombong, ia akan terpengaruh dengan perilaku seperti itu.

2. Proses kognitif

Ingatan dan pemikiran mengandung gagasan, keyakinan, dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang yang akan mempengaruhi perilaku sosialnya.

3. Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya masyarakat yang berasal dari daerah pesisir atau pegunungan mempunyai kebiasaan berbicara dengan suara keras, sehingga perilaku pergaulannya juga terkesan kasar. Ketika berada dalam masyarakat yang terbiasa berbicara dengan lembut dan anggun, anak-anak juga cenderung berbicara dengan lembut.

4. Latar Budaya

Tempat di mana perilaku dan pemikiran sosial terjadi. Misalnya, seseorang dari budaya etnis tertentu mungkin merasa berperilaku aneh secara sosial ketika berada dalam masyarakat dengan budaya etnis yang berbeda.²¹

Menurut Hayati, perilaku sosial dapat dibentuk oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri seseorang dan dapat berupa naluri, motivasi internal, sikap dan keinginan. Jika faktor internal anak baik maka perilaku tersebut akan mengarah pada perilaku yang baik dan sebaliknya jika faktor internal anak buruk maka akan mengarah pada perilaku buruk. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri individu, artinya segala sesuatu yang berada di luar diri orang tersebut dan dapat mempengaruhi perilakunya. Faktor-faktor tersebut berasal dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dan akan mempengaruhi perilaku sosial setiap individu.²²

d. Bentuk Perilaku Sosial

Teori yang dikemukakan oleh Max Weber melakukan peralihan dari tindakan sosial ke kehidupan sosial secara umum, dimana tindakan diklasifikasi menjadi empat kategori untuk mengatur komponen-komponen di dalamnya. Tindakan ini bersifat

²¹ ibid

²² Dinda yuliantika, Skripsi: Pengaruh Penggunaan Gadget dan *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, (Bandar Lampung:Universitas Lampung, 2022).

zweckrational (berguna secara rasional), artinya diterapkan dalam situasi dengan banyak cara dan tujuan di mana aktor bebas memilih cara semata-mata demi efisiensi. Perbuatan bersifat rasional (masuk akal dalam kaitannya dengan nilai-nilai) bila cara dipilih berdasarkan keefektifannya karena tujuannya pasti, yaitu keutamaan tindakan efektif bila faktor Emosional menentukan cara dan tujuan tindakan, dan tindakan itu masuk akal. Tradisi itu baik, cara dan tujuannya tentu hanya sekedar kebiasaan.

Klasifikasi mengenai perilaku sosial atau tindakan sosial menurut Max Weber adalah sebagai berikut:

a. Rasional Instrumental

Tindakan ini dilakukan seseorang dengan memperhatikan kesesuaian antara cara yang digunakan dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Rasional yang Berorientasi Nilai

Tindakan ini bersifat rasional dan mempertimbangkan manfaatnya, namun tujuan yang ingin dicapai tidak terlalu dipentingkan oleh si pelaku.

c. Tindakan Tradisional

Tindakan tradisional adalah tindakan yang ditentukan oleh cara bertindak yang biasa dilakukan pelaku dan lazim dilakukan. Tindakan ini merupakan tindakan yang tidak rasional. Seseorang bertindak hanya karena adat istiadat

yang lazim di masyarakat tanpa memahami alasannya atau merencanakan terlebih dahulu tujuan dan cara yang akan digunakan.

d. Tindakan Afektif

Jenis tindakan ini ditandai dengan dominasi perasaan atau emosi tanpa pemikiran intelektual atau perencanaan sadar. Seseorang yang mengalami perasaan yang meluap-luap seperti cinta, ketakutan, kemarahan atau kegembiraan dan mengungkapkan emosi tersebut secara alami tanpa berpikir panjang, adalah orang yang sedang melakukan tindakan emosional. Tindakan tersebut sama sekali tidak dapat dibenarkan karena tidak adanya pertimbangan logis, ideologi atau kriteria lain yang masuk akal.²³

Adapun menurut Arifin beberapa indikator perilaku sosial yang dilihat dari sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu:

1. Kecenderungan perilaku peran

a. Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

Orang yang memiliki sifat pemberani secara sosial, biasanya dia suka mempertahankan dan membela haknya, tidak malu-malu atau tidak segan melakukan sesuatu perbuatan yang sesuai norma di masyarakat dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri sekuat tenaga.

²³ Siti Nisrima, Muhammad Yunus dan Erna Hayati, "Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh", Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah, Volume 1 ((1), 2016.

Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya, seperti kurang suka mempertahankan haknya, malu dan segan berbuat untuk mengedepankan kepentingannya.

b. Sifat berkuasa dan sifat patuh

Orang yang memiliki sifat sok berkuasa dalam perilaku sosial biasanya ditunjukkan oleh perilaku seperti bertindak tegas, berorientasi kepada kekuatan, percaya diri, berkemauan keras, suka memberi perintah dan memimpin langsung. Sedangkan sifat yang patuh atau penyerah menunjukkan perilaku sosial yang sebaliknya, misalnya kurang tegas dalam bertindak, tidak suka memberi perintah dan tidak berorientasi kepada kekuatan dan kekerasan.

c. Sifat inisiatif secara sosial dan pasif

Orang yang memiliki sifat inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak sauka mempersoalkan latar belakang, suka memberi masukan atau saran-saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara sosial ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif, misalnya perilakunya yang dominan diam, kurang berinisiatif, tidak suka memberi saran atau masukan.

d. Sifat mandiri dan tergantung

Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh dirinya sendiri, seperti membuat rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara-cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku sosial sebaliknya dari sifat orang mandiri, misalnya membuat rencana dan melakukan segala sesuatu harus selalu mendapat saran dan dukungan orang lain, dan keadaan emosionalnya relatif labil.

2. Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial

a. Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan dan tidak mengakui kelebihan orang lain.

b. Suka bergaul dan tidak suka bergaul

Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik, senang bersama dengan yang lain dan senang bepergian. Sedangkan orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku yang sebaliknya.

c. Sifat ramah dan tidak ramah

Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Sedangkan orang yang tidak ramah cenderung bersifat sebaliknya.

d. Simpatik atau tidak simpatik

Orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas. Sedangkan orang yang tidak simpatik menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

3. Kecenderungan perilaku ekspresif

a. Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)

Orang yang suka bersaing biasanya menganggap hubungan sosial sebagai perlombaan, lawan adalah saingan yang harus dikalahkan, memperkaya diri sendiri. Sedangkan orang yang tidak suka bersaing menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

b. Sifat agresif dan tidak agresif

Orang yang agresif biasanya suka menyerang orang lain baik langsung ataupun tidak langsung, pendendam, menentang atau tidak patuh pada penguasa, suka bertengkar dan suka menyangkal. Sifat orang yang tidak agresif menunjukkan perilaku yang sebaliknya.

c. Sifat kalem atau tenang secara sosial

Orang yang kalem biasanya tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, mengalami kegugupan, malu, ragu-ragu, dan merasa terganggu jika ditonton orang

d. Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

Orang yang suka pamer biasanya berperilaku berlebihan, suka mencari pengakuan, berperilaku aneh untuk mencari perhatian orang lain.²⁴

²⁴ Didin Budiman, *Bahan Ajar M.K Psikologi Anak Dalam Penjas PGSD*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna.²⁵

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian fenomenologis. Menurut Giorgi penelitian fenomenologis adalah desain penelitian yang berasal dari filsafat dan psikologi di mana peneliti menggambarkan pengalaman hidup individu tentang suatu fenomena seperti yang dijelaskan oleh peserta. Deskripsi ini memuncak pada esensi pengalaman bagi beberapa individu yang semuanya telah mengalami fenomena tersebut.²⁶

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi guna menginterpretasikan serta menjelaskan pengalaman-pengalaman dalam kehidupan termasuk pengalaman saat interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar serta fenomena dampak bermain *game online* pada

²⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*”, (Bandung: ALFABETA, 2013), hal. 9.

²⁶ Ahmad Fauzi, dkk, “*Metodologi Penelitian*”, (Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2022), hal. 23.

perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas. Penelitian ini tidak melibatkan perhitungan, maka hasil yang diperoleh berupa data yang berwujud kalimat tertulis atau lisan orang yang diamati.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa, teks, dan sebagainya) dan unit analisis.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember. Alasan pemilihan lokasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Di SMP Negeri 2 Gumukmas merupakan sekolah yang terdapat siswa yang bermain *game online*.
- b. *Game online* yang dimainkan oleh siswa berdampak pada perilaku sosial mereka.

C. Subyek Penelitian

Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.

Subjek yang akan dipilih dalam penelitian ini antara lain:

- a) Wali kelas VIII SMP Negeri 2 Gumukmas
- b) Guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 2 Gumukmas

- c) Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gumukmas
- d) Orang tua siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gumukmas

D. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipatif dimana peneliti hanya sebagai pengamat saja, tidak ikut serta dalam kegiatan maupun program yang sedang diteliti. Namun, kehadiran peneliti tetap dipertanggungjawabkan dalam memperoleh data di lapangan.

Proses observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melakukan pengamatan mengenai dampak bermain *game online* pada perilaku sosial remaja usia sekolah menengah pertama di lapangan.

Berikut data yang ingin diperoleh pada teknik observasi adalah:

- 1) Dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas.
- 2) Upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online*.

b. Wawancara

Interview atau wawancara merupakan percakapan yang diarahkan pada masalah tertentu. Kegiatan ini merupakan proses tanya jawab secara lisan dari dua orang atau lebih yang berhadapan secara fisik (langsung). Oleh karena itu kualitas hasil wawancara ditentukan oleh pewawancara, narasumber, pertanyaan dan situasi wawancara. Meskipun demikian, wawancara yang dilakukan tidak boleh keluar

dari pembahasan penelitian sehingga peneliti hanya menerima data-data yang relevan dan valid dari narasumber.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara secara semiterstruktur. Jenis wawancara ini dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, yang mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Dalam wawancara peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan. Hal ini digunakan untuk memperoleh data tentang dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember. Wawancara akan diajukan kepada pihak sekolah, orang tua, dan remaja usia sekolah menengah pertama.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang bersumber dari dokumen dan rekaman. Dalam penelitian kualitatif terdapat sumber data yang berasal dari bukan manusia seperti dokumen, foto-foto dan bahan statistik.²⁷ Hal ini bisa

²⁷ Zuchri Abdussamad, "Metode Penelitian Kualitatif", (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), hal. 149.

menjadi bukti kevalidan data yang sebelumnya telah diperoleh, yakni sebagai berikut :

- 1) Profil sekolah SMP Negeri 2 Gumukmas
- 2) Visi dan Misi SMP Negeri 2 Gumukmas
- 3) Keadaan siswa SMP Negeri 2 Gumukmas

E. Analisis Data

Milles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Dari dua model dalam melaksanakan analisis data penelitian kualitatif tersebut peneliti menggunakan model analisis interaktif. Ada tiga tahapan yang dilakukan dalam analisis interaktif ini yaitu :

a. Reduksi Data (*data reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

b. Penyajian Data (*data display*)

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan mendisplay maka akan memudahkan untuk

memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dan verifikasi awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.²⁸ Langkah verifikasi yang dilakukan peneliti sebaiknya masih terbuka untuk menerima masukan data.

Dengan mengkonfirmasi makna data yang diperoleh, diharapkan peneliti memperoleh informasi yang dapat digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian.

Demikian prosedur pengolahan data dan yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini, dengan tahap-tahap ini diharapkan peneliti yang dilakukan penulis dapat memperoleh data yang memenuhi kriteria keabsahan suatu penelitian.

F. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dilakukan agar data yang diperoleh berupa data valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, pada tahap

²⁸ ibid

ini peneliti menghubungkan berbagai teknik dan sumber agar pengecekan keabsahan data dilakukan secara maksimal dan tidak terjadi kesalahan.

Keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini ialah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data, dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dengan berbagai sumber. Sedangkan, triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahapan ini peneliti akan memberikan gambaran terkait tahapan-tahapan selama melakukan penelitian. Dimulai dengan tahap prapenelitian, tahap lapangan, dan tahap analisis data. Adapun penjelasan secara rinci sebagai berikut:

a. Tahap Pra-penelitian

1) Menyusun rancangan penelitian

Penelitian ini dilakukan berangkat dari permasalahan dalam lingkup peristiwa yang berlangsung dan bisa diamati. Kemudian, dari permasalahan itu diangkat menjadi judul penelitian dan membuat matriks penelitian yang selanjutnya dikomunikasikan kepada dosen pembimbing.

2) Memilih tempat penelitian

Sembari melakukan perancangan, peneliti terlebih dahulu menentukan lokasi di mana akan melakukan penelitian. Pada

penelitian ini memilih lokasi penelitian di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember.

3) Melakukan izin penelitian

Berhubung penelitian ini adalah penelitian resmi yang meliputi lokasi penelitian yang formal. Maka, perlu penulis melakukan perizinan untuk penelitian kepada pihak desa demi kelancaran proses penelitian.

4) Menilai lapangan

Setelah melakukan perizinan secara langsung, peneliti harus melalui proses sosialisasi diri dengan keadaan objek penelitian, informan, agar informan tidak merasa terganggu sehingga banyak data yang tidak dapat digali atau informan menerima kehadiran penulis sehingga data apapun dapat digali.

5) Memilih informan

Hal yang penting setelah melakukan sosialisasi diri dengan lapangan adalah tepat memilih informan yang dianggap mampu memberikan informasi lebih banyak dan layak selama proses penelitian.

6) Menyiapkan instrumen penelitian

Setelah memilih informan yang layak maka selanjutnya adalah mempersiapkan instrumen penelitian dalam rangka kepentingan pengumpulan data yang digunakan dapat berupa kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

b. Tahap Lapangan

Pada tahap lapangan, peneliti harus memperhatikan beberapa ketentuan selama berada di lapangan yakni memahami kondisi lapangan, seperti memahami latar penelitian, penampilan sesuai dengan kebiasaan lokasi. Bertindak netral dan peran serta dalam kegiatan dan hubungan baik dengan subjek, menentukan alokasi studi serta aktif dalam kegiatan pengumpulan data.

c. Tahap Analisis Data

Tahap ini merupakan tahap penganalisisan data yang telah terkumpul, pastinya data bersifat kompleks sehingga peneliti perlu memfokuskan data, mana yang penting, mana yang harus dibuang melalui beberapa tahap analisis data yakni kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. SMP Negeri 2 Gumukmas

A. Sejarah SMP Negeri 2 Gumukmas

SMP Negeri 2 Gumukmas berdiri pada tahun 1990 yang dibangun di atas tanah seluas 8000 M² persegi, beralamat di Jalan Mahakam No. 20 Tembokrejo Gumukmas. Pada tahun ajaran 1992-1993 SMP Negeri 2 Gumukmas mulai menerima kelas baru kelas 1 dan pada saat itu hanya dapat menampung siswa sebanyak 2 kelas dengan jumlah siswa 101 anak. Dalam hal ini di SMP Negeri 2 Gumukmas belum ada kepala sekolah, maka dari itu kepala sekolah SMP Negeri 1 Gumukmas diangkat menjadi kepala sekolah di SMP Negeri 2 gumukmas yaitu bapak Soewoko.

Sehubungan dengan mutasi kepala sekolah, maka mulai pada tanggal 1 desember 1991 sebagai kepala sekolah SMP Negeri 2 Gumukmas dijabat oleh bapak Bambang Duladji. Selanjutnya SMP Negeri 2 Gumukmas mendapat status kelembagaan dengan SK.Mendikbud No 0216/0/1992 tertanggal 5 mei 1992. Pada tahun pelajaran 1992/1993 SMP Negeri 2 Gumukmas dipimpin oleh kepala sekolah definitive yaitu bapak Drs. Wagisan, yang bertugas sejak bulan oktober 1992 dengan SK.Mendikbud RI No. 50699/A2.1.2/C/1993 tanggal 13 agustus 1993.

Sehubungan dengan mutasi kepala sekolah berdasarkan SK.Mendikbud RI. Nomor 12487/104/C/1995/SK. Tertanggal 6 juni 1995, SMP Negeri 2 Gumukmas dipimpin oleh bapak Ahmad Djamanuddin,S.Pd. yang sebelumnya menjabat sebagai kepala sekolah SMPN 2 Tempurejo, beliau menjabat sebagai kepala SMP Negeri 2 Gumukmas hingga maret 2003.

Sejak April 2003 terjadi pergantian kepala sekolah sesuai petikan SK.Bupati Jember Nomor 824/57/436.45/2003 tanggal 28 maret 2003 yakni diganti dengan bapak Drs. Bingan Rijanto yang sebelumnya sebagai kepala sekolah di SMPN 1 Sukowono kabupaten jember. Selanjutnya berhubung bapak Drs. Bingan Rijanto terhitung mulai bulan November 2006 menjalani masa

pensiun sesuai SK. Kepala BAKN nomor 00309/KEP/CV/6512/2006 tanggal 6 september 2006.

Sejak 1 desember 2006 sesuai surat perintah penugasan kepala dinas Pendidikan kabupaten jember nomor 824/4236/463.316/2006 tanggal 30 november 2006 diganti oleh bapak Bambang Dwi Hartono, S.Pd. sebagai plh kepala SMP Negeri 2 Gumukmas sampai dengan adanya SK yang definitive. Perlu diketahui bahwa bapak Bambang Dwi Hartono, S.Pd juga merangkap sebagai kepala SMPN 1 Umbulsari. Selanjutnya setelah bapak Bambang Dwi Hartono, S.Pd. bertugas sebagai plh kepala SMP Negeri 2 Gumukmas kurang lebih selama 2 tahun kemudia

diganti dengan kepala sekolah yang baru yaitu bapak Liswiadji, S.Pd terhitung sejak 21 Mei 2008 sesuai petikan SK. Bupati Jember nomor 821.2/104/436.45/2008 tanggal 19 Mei 2008.

Pada tanggal 18 Juli 2014 sesuai dengan petikan keputusan bupati nomor 824/202/313/2014 tentang mutasi guru dan tugas tambahan sebagai kepala sekolah, maka sejak saat itu SMP Negeri 2 Gumukmas dipimpin oleh bapak Hariyanto, S.Pd dan beliau menjabat sebagai kepala SMP Negeri 2 Gumukmas kurang lebih selama 7 tahun. Pada masa kepemimpinan beliau, sudah berhasil memiliki sertifikat tanah (tanda bukti hak pakai) dari Badan Pertanahan Nasional RI. Nomor : 12.34.03.05.4.00006.

Pada tanggal 16 Juli 2021 berdasarkan SK Bupati Jember nomor 821.2/344/414/2021 bapak Hariyanto diangkat sebagai kepala seksi kurikulum dan penilai SMP Dinas Pendidikan Kabupaten Jember. Karena SMP Negeri 2 Gumukmas belum ada kepala sekolah yang definitif maka, berdasarkan APMT Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Jember Nomor; 800/22.59/310/2021 tanggal 16 Juli 2021 Bapak Nugroho Sispriyono, S.Pd, M.Pd mendapat tugas sebagai Plt. Kepala UPTD Satdik SMPN 2 Gumukmas sampai dengan dilantikannya Kepala UPTD Satdik Definitif. Untuk diketahui Bapak Nugroho Sispriyono, S.Pd, M.Pd adalah kepala definitif di UPTD Satdik SMPN 2 Bangsalsari.

Semasa kepemimpinan beliau mengadakan rehab atap Musholla SMP Negeri 2 Gumukmas.

Berdasarkan surat keputusan kabupaten jember Nomor: 821.2/27/414/2022 tanggal 14 februari 2022. Tentang penugasan guru sebagai kepala sekolah, diputuskan bahwa ibu Tutuk Pancaningtyas Suryandari, S.Pd sebagai kepala UPTD Satdik SMP Negeri 2 Gumukmas. Beliau menjabat selama kurang lebih 11 bulan, karena sejak tanggal 5 januari 2023 beliau mutase tugas kepala sekolah di UPTD SMPN 8 Jember.

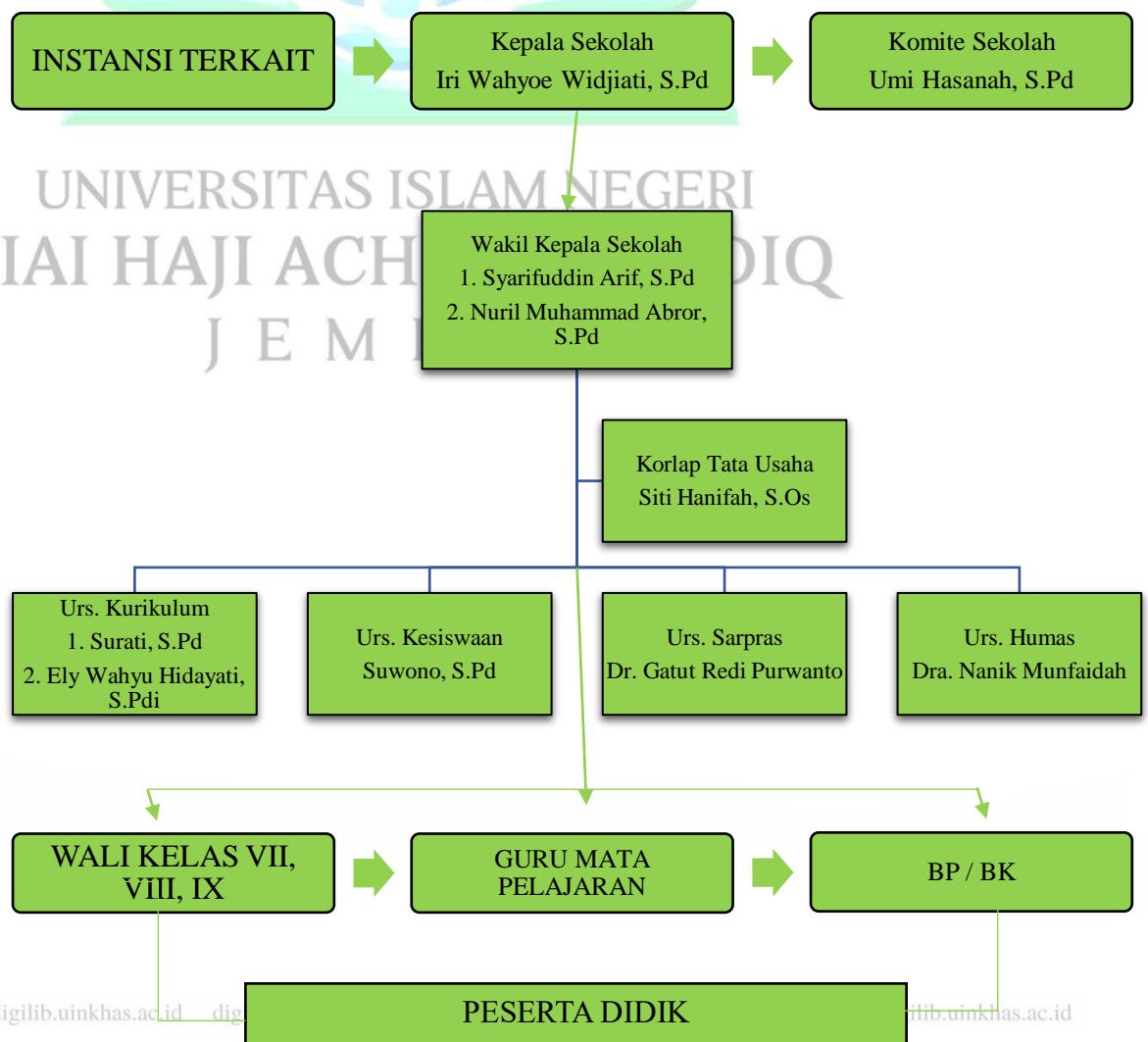
Selanjutnya berdasarkan petikan keputusan bupati jember nomor;821.2/11/414/2023 tentang mutasi kepala sekolah maka UPTD Satdik SMPN 2 Gumukmas mendapat kepala sekolah baru

yakni ibu Iri Wahyoe Widjiati, S.Pd. Demikian sejarah perkembangan UPTD Satdik SMP Negeri 2 Gumukmas dari tahun berdirinya sampai dengan sekarang.

B. Profil Sekolah SMP Negeri 2 Gumukmas

Nama Madrasah : UPTD Satuan Pendidikan SMPN 2
Gumukmas
NPSN : 20523855
Alamat Lengkap : Jl. Mahakam No. 20, Tembokrejo
Gumukmas, Jember
Kecamatan : Gumukmas
Kabupaten : Jember
Tahun Didirikan : 1990
Website :
Email : smpngumukmas2@yahoo.co.id

C. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Gumukmas



D. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Gumukmas

Visi

“Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, cerdas, berkarakter, berprestasi, sehat dan berwawasan lingkungan”

Misi

1. Mewujudkan lulusan dengan kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan.
2. Mengembangkan dan melaksanakan kurikulum sekolah sesuai kompetensi lulusan.
3. Merencanakan, melaksanakan, mengawasi, proses pembelajaran sesuai ketentuan.
4. Melaksanakan penilaian sesuai ranah kompetensi dengan instrument dan tehnik penilaian obyektif, akuntabel dan hasil penilaian ditindak lanjuti.
5. Mewujudkan tenaga pendidik dan kependidikan yang bermartabat, sejahtera dan profesional.
6. Mewujudkan, memanfaatkan dan merawat sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai.
7. Merencanakan pelaksanaan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dan mengelola Sistem Informasi Manajemen (SIM).
8. Mengelola keuangan sekolah sesuai ketentuan.
9. Mengelola keuangan sekolah sesuai ketentuan.

**E. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 2
Gumukmas**

Tabel 4.1

No.	Nama	Keterangan
1.	Iri Wahyoe Widjiati, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Drs. Mat Sari	Guru
3.	Rustiati, S.Pd	Guru
4.	Susilo Hadi, S.Pd	Guru
5.	Untung Jumikko, S.Pd	Guru
6.	Drs. Gatut Redi Purwanto	Guru
7.	Dra. Nanik Munfaidah	Guru
8.	Surati, S.Pd	Guru
9.	Nining Hulaifah, S.Pd	Guru
10.	Syarifuddin Arif, S.Pd	Guru
11.	Siti Hanifah, S.Sos	Guru
12.	Ely Wahyuni Hidayati, S.Pd	Guru
13.	Nuril Muhammad A, S.Pd	Guru
14.	Evi Dwi Subiyanti	Guru
15.	Heru Suwardiyono, S.Pd	Guru
16.	Ratna Nusanti, S.Pd	Guru
17.	Abdul Kholik, S.Pd	Guru
18.	Suwono, S.Pd	Guru
19.	Heny Yulianan, S.Pd	Guru
20.	Devi Norrodiyah, S.Pd	Guru
21.	Heru Hariyadi, S.Pd	Guru
22.	Nanok Aruma A. S.Pd	Guru
23.	Mukh. Arief Rochman, S.Pd	Guru
24.	Yustian Wilissanti, S.Pd	Guru
25.	Widya Amalia Bashori, S.Pd	GTT
26.	Mochammad Slamet Prasetyo, S.Pd	GTT

27.	Muhammad Maskur	GTT
28.	Hegusti Dunfa Safa Irianto, S.Pd	GTT
29.	Lilis Wahyu Handayani	PTT
30.	Suhadi	PTT
31.	Agus Subagyo	PTT
32.	B u a n g	PTT
33.	Hari Sugiarto	PTT
34.	Muh. Zainuri	PTT
35.	Nurul Faridayanti	PTT
36.	Khoiruddin	PTT
37.	Muhammad Sofyan	PTT
38.	Abed Dian Nugraha	PTT
39.	Kirana Yuwita E.Y, S.Tr.Kom	PTT

F. Keadaan Siswa SMP Negeri 2 Gumukmas
Tabel 4.2

KELAS	ROMBEL	JUMLAH		JUMLAH
		Laki-laki	Perempuan	
VII	4	56	43	99
VIII	4	66	43	109
IX	4	71	59	130
TOTAL				338

G. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Gumukmas

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Gumukmas

Alamat : Jln. Mahakam No. 20 Tembokrejo – Gumukmas

Kabupaten : Jember

Tabel 4.3

No.	Jenis Bangunan	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1.	Ruang kelas	14	Layak	Dua ruang kelas digunakan untuk Lab. komputer
2.	Ruang kepala sekolah	1	Layak	Ruang kerja dan ruang tamu
3.	Lab. IPA	1	Layak	Perlu perbaikam penyimpanan alat/bahan, pintu
4.	Lab. Computer	0	Layak	Menggunakan dua ruang kelas
5.	Ruang guru	1	Layak	Terdapat dua toilet
6.	Ruang Tata usaha	1	Layak	
7.	Ruang BK	1	Layak	
8.	Ruang UKS	1	Layak	
9.	Mushola	1	Layak	Swadaya wali murid
10.	Gudang	1	Layak	Atap menggunakangafafum
11.	Ruang penjaga	1	Perlu perbaikan	Daun pintu, jendela keropos, plafon rusak
12.	Ruang perpustakaan	1	Layak	
13.	WC Siswa	10	Layak	4 perlu perbaikan. Dinding dan pintu
14.	WC. Guru	4	Layak	2 di ruang guru, 1 di lobi, 1 di lab IPA
15.	WC. Kepala	1	Layak	

	sekolah			
16.	Ruang tamu	1	Layak	
17.	Lobi	2	Layak	
18.	Kantin	1	Baru	Akan di sekat menjadi tiga rukok

B. Penyajian Data dan Analisis

Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai alat untuk mendapatkan informasi yang relevan dan mendukung dalam penelitian ini. Setelah peneliti mengumpulkan data menerima hasil penelitian, maka peneliti akan melakukan analisis data untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan, di peroleh tentang data-data yang berkaitan dengan dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas kabupaten jember

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang dampak dari bermain *game online* pada perilaku sosial siswa yang telah dikumpulkan dan digali dari informan di SMP Negeri 2 Gumukmas sebagai berikut:

Ada tujuh siswa di kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas yang bermain *game online*, adapun hasil wawancara dengan Alie siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, menyatakan bahwa:

“Saya biasanya bermain game free fire dan mainnya itu sebosannya, waktunya setiap pulang sekolah dan malam hari. Saya merasa senang saat bermain game soalnya bisa menghilangkan kebosanan. Terus punya tokoh favorit juga suka menirukan bahasanya. Kadang saat asyik bermain game saya jadi lupa mengerjakan tugas. Tapi meskipun saya suka bermain game online, saya kalau lagi nggak bermain game mau meminjamkan hp untuk teman saya supaya bisa main game juga seperti saya jadi bisa kerja sama gitu dan mau dimintai tolong sama teman”.²⁹

Penjelasan diatas dilanjutkan oleh Ardin siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas yang bermain *game online*, menyatakan bahwa:

“Saya kalau sudah bermain *game* itu asyik sendiri, kalau ada tugas kalau ingat dikerjakan, tapi kalau tidak ingat ya lupa tidak dikerjakan. Apalagi kalau main *game* itu ada yang tantangannya dan harus bekerja sama sama temen untuk menang, jadi kalau dimintai tolong sama teman pas lagi main *game* tidak mau, nanti bisa kalah”.³⁰

Hal tersebut juga disampaikan oleh Feri siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, menyatakan bahwa:

“Saya kalau ada tugas dari sekolah kadang lalai nggak dikerjakan, jadi saya kerjakan di sekolah. Soalnya lagi seru bermain *game*, apalagi *free fire* sama *COC*. Saya bermainnya sama teman-teman kerja sama tiga orang gitu buat menyerang musuh dan yang satu

²⁹ Wawancara dengan Alie siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, tanggal 30 Mei 2023

³⁰ Wawancara dengan Ardin siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, tanggal 30 Mei 2023

menghidupkan. Terus kalau dimintai tolong sama teman itu mau tapi menyelesaikan *gamenya* dulu”.³¹

Sejalan dengan hal tersebut juga disampaikan oleh Yanuar siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas Jember, menyatakan bahwa:

“Saya suka bermain *game online*, tapi tergantung mood kalau main, kadang pagi kadang sore dan itu beda-beda *gamenya* yang saya mainkan. Saya merasa senang saat bermain *game*, kadang terlalu asyik dan seru saya sampai lalai sama tugas tapi saya tetap mau kalau ada teman yang minta tolong sama saya”.³²

Jadi dari adanya bermain *game online* memberikan efek kesenangan bagi pemainnya, sehingga anak-anak tersebut merasa senang, seru dan menghilangkan kebosanan. Hal ini dapat membuat

siswa menjadi lalai dengan tugasnya yang tidak dikerjakan. Hasil wawancara berikutnya dengan Lyla siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, menyatakan bahwa:

“ Game online yang saya sukai itu free fire, soalnya *gamenya* itu seru dan saya merasa senang saat bermain *game* itu, tapi kalau kalah ya sedih sama kesal juga. Biasanya saya menghabiskan waktu main *game* sekitar satu jam. Itu pun saat bermain saya biasanya sama teman-teman empat orang gitu. Tetapi meskipun begitu saya tetap mengerjakan tugas dari sekolah dan mau dimintai tolong sama teman”.³³

³¹ Wawancara dengan Feri siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, tanggal 30 Mei 2023

³² Wawancara dengan Yanuar siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, tanggal 30 Mei 2023

³³ Wawancara dengan Lyla siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas, tanggal 30 Mei 2023

Hal hampir serupa juga disampaikan oleh Ni'am yang menyatakan bahwa:

“Saya bermain *game mobile legend*, biasanya saya bermain saat pulang sekolah. Saya merasa senang saat bermain game karena biar tidak jenuh gitu. Menurut saya *game online* itu bisa digunakan untuk menghilangkan kebosanan kalau lagi banyak aktivitas”.³⁴

Penjelasan tersebut juga disampaikan oleh Rio siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gumukmas, menyatakan bahwa:

“Ada dua *game* yang saya sukai dan sering saya mainkan itu *fire fire* dan *mobile legend*. Biasanya saya bermain di waktu pulang sekolah sama malam. Saya merasa senang dan seru saat bermain game, apalagi sama teman-teman kalau menang ya seru, tapi kalau lagi kalah terus ya frustrasi stres gitu”.³⁵

Game online memberikan dampak yang kurang baik pada siswa, karena mereka bisa lalai dengan aktivitasnya terlebih pada anak usia SMP yang bisa menjadikan mereka tidak semangat belajar, seperti penuturan dari Bapak Kholik sebagai guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas menyatakan bahwa:

“Dalam pembelajaran pasti ada dampaknya, terutama yang saya rasakan ketika mengajar di kelas anak-anak kalau ditanya itu sering main *game* sehingga di sekolah itu mengantuk, kurang fokus

³⁴ Hasil observasi tanggal 21 Maret 2023

³⁵ Hasil observasi tanggal 21 Maret 2023

dan tidak konsentrasi dalam pembelajaran, sehingga sulit untuk menangkap pelajaran”.³⁶

Lanjut hasil wawancara dengan Ibu Wiwil sebagai Wali Kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas menyatakan bahwa:

“Menurut saya sikap siswa saat pembelajaran berlangsung berbeda-beda, sebagian besar anak-anak memperhatikan dengan baik. Ya ada yang 1 atau 2 anak mungkin tidak memperhatikan. Kalau siswa yang mengantuk itu ada hanya satu atau dua orang dalam kelas, tidak semuanya. Tapi itu pun tidak setiap hari. Kadang-kadang waktu tertentu saja. Yang mungkin bisa terjadi 2 minggu hanya sekali atau satu bulan berapa kali dan tidak setiap hari. Untuk *game online* sendiri menurut saya membawa dampak, yaitu dampak negatif dan positif. Dampak negatifnya siswa itu karena bermain *game* tidak kenal waktu maka pelajaran pun mereka tidak menghiraukan materi akhirnya terlalu fokus di *game online* itu. Siswa cenderung tidur di kelas, kemudian kurang konsentrasi, kondisinya sudah lelah dan capek karena tidak ada istirahat. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa, yang jelas siswanya prestasinya menurun, karena di kelas dia sudah lelah capek, kemudian ngantuk, jelas tidak memperhatikan pelajaran, tugas pun tidak mengerjakan. Kalau dampak positifnya dengan bermain *game online* jika *game online* ini digunakan dengan waktu yang baik, tidak terus-terusan main *game* anak itu dampaknya tidak keluyuran, bisa main *game online* kearah kejuaraan. Selain itu *game online* ini juga berdampak pada perilaku sosial siswa. Siswa yang bermain *game online* itu cenderung menyendiri, sosialisasi dengan temannya berkurang, pergaulannya pun juga kurang. Mereka itu kadang punya circle sendiri, punya grup-grup sendiri. Kemudian di kelas pun cenderung emosi, karena emosinya cenderung meningkat, misalnya hal yang dilakukan di *game online* biasanya akan ditiru oleh

³⁶ Hasil observasi tanggal 21 Maret 2023

anak-anak. Karena mereka sudah kecanduan mengibaratkan biasanya anak itu berimajinasi bahwa seolah-olah di itu tokoh utama dalam *game* itu. Ingin ke optimis yang tinggi, ingin menang, bagaimana cara menyaingi temannya dan lain sebagainya. *Game online* itu berdampak pada perilaku siswa, terutama dengan bapak ibu guru, perilaku di kelas pada waktu pelajaran dan perilaku dengan temannya yang anak itu tidak kecanduan hp dengan anak yang kecanduan hp jelas beda perilakunya”.³⁷

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak pada perilaku sosial siswa dalam pembelajaran. *Game online* memberikan dampak negatif dan positif. dampak negatifnya adalah siswa bermain *game* yang tidak mengenal waktu, sehingga tidak memperhatikan materi dan terlalu fokus pada *game online*, sulit berkonsentrasi, prestasi siswa menurun dan tidak menyelesaikan tugas.

Perilaku sosial siswa yang bermain *game online* biasanya suka menyendiri dan kurang berbaur dengan temannya, sehingga interaksi mereka dengan lingkungan sekitarnya berkurang. Selain itu di dalam kelas mereka cenderung emosi karena emosinya cenderung meningkat, misalnya hal-hal yang dilakukan dalam *game online* biasanya ditiru oleh anak-anak. Dampak positif dari *game online* jika *game online* ini digunakan dengan waktu yang baik, anak itu tidak keluyuran, bisa main *game online* kearah kejuaraan. Hal ini juga disampaikan oleh Bapak Arif sebagai guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas, menyatakan bahwa:

³⁷ Wawancara dengan wali kelas dan guru bidang studi IPS Ibu Yustian Wilissanti, S.Pd tanggal 15 Mei 2023

“Siswa SMP Negeri 2 Gumukmas ketika pembelajaran berlangsung sangat heterogen, bermacam-macam, karena siswa punya karakteristik tersendiri mulai dari awal sudah memperhatikan, ada yang dari awal sudah terlihat seperti malas, ada yang terlihat seperti mengantuk dan sebagainya. Dampak *game online* itu ada, untuk sekarang siswa banyak bermain *game online*, jadi main *game* tidak tau waktu bahkan ada istilah mabar (main bareng) itu tidurnya sampai dini hari. Itu yang membuat siswa kami kadang telat. Selain itu juga ada siswa yang bergerombol ketika membahas mabarnya. Akibat *game online* ini berdampak pada hasil belajar siswa, terutama bagi siswa yang tidak bisa mengatur waktu, kapan waktunya main *game*, kapan waktunya belajar dan kapan waktunya istirahat. Jadi terjadi penurunan terhadap hasil belajar siswa, ini bisa dilihat dari tugas tidak dikerjakan, ulangan hasilnya turun, itu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa kalau siswanya tidak bisa mengatur waktu. dampak negatif dari *game online*, siswa cenderung tidak belajar ketika dia tidak bisa mengatur waktu, siswa malas belajar, baik itu laki-laki maupun perempuan itu tugasnya jarang dikerjakan dan juga nilai ulangannya turun. Dia akan membentuk kelompok-kelompok kecil baik di dalam kelas maupun luar kelas ketika istirahat, mereka membicarakan *game online* karena sama-sama memainkan *game online* dan main bareng. Untuk dampak positifnya dari *game online* itu sendiri ada ilmu-ilmu baru kalau menggunakan Bahasa Inggris dan artinya, mengetahui perkembangan zaman anak seusianya”.³⁸

Jadi dampak *game online* mempengaruhi hasil belajar khususnya siswa yang tidak dapat mengatur waktu antara bermain *game* dan belajar. Siswa yang bergantung pada *game* akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar. Hal ini akan

³⁸ Wawancara dengan guru bidang studi IPS Bapak Syarifuddin Arif, S.Pd, tanggal 15 Mei 2023

merugikan dirinya sendiri seperti, hasil belajar siswa tidak konsisten bahkan menurun, demikian terlihat dari ketika diberi tugas oleh guru tidak diselesaikan dan juga nilai ulangan menurun dan sebagainya. Namun dari dampak negatif tersebut ada dampak positif dari bermain *game online*, seperti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang dilihat dari penambahan kosa kata yang lebih beragam karena komunikasi yang dilakukan kepada anak yang bersangkutan.

Selanjutnya hasil wawancara dengan Bapak Gatut sebagai guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas menyatakan:

“Perilaku siswa saat pembelajaran berlangsung itu tergantung pada jam dan tergantung kelas. Ada 1 atau 2 anak yang mungkin kurang antusias tetapi tidak semua anak di kelas seperti itu. Pada saat jam pembelajaran tentang mengantuk, itu tidak full dalam 1 minggu, kadang kala kita temui dalam kelas-kelas tertentu. Ada dampak *game online* dalam pembelajaran itu siswa mengantuk. *Game online* ini berdampak pada hasil siswa, kalau dia itu full di rumah biasanya jam pembelajarannya berkurang atau bermain *game online*, kemudian pembelajarannya di kelas mereka tidak aktif juga mengantuk tidur dengan otomatis belajarnya kurang dan akhirnya berpengaruh terhadap prestasi. Dampak *game online* itu kurang antusias dan mengantuk, kemudian minat belajarnya berkurang, perkataanya sering kasar, mengumpat, kemudian kurang memperhatikan pelajaran dan juga kepada dirinya sendiri mereka kurang, agak cuek, acuh terhadap lingkungan. Kalau untuk perilaku sosial siswa itu ada perbedaanya, seperti itu kita temui indikator dulu, yang pertama dalam arti susah belajar. Dari antusiasnya berbeda, anak yang bermain *game online* mereka sudah apalagi sudah kecanduan antusias belajarnya sangat berkurang, berbeda dengan mereka yang tidak bermain *game online*,

mereka mungkin lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar, itu kalau dilihat dari aktivitas. Kemudian untuk komunikasi juga, tentang komunikasi terhadap teman, interaksi antara guru dan dia sendiri yang bermain *game online* cenderung tidak dinamis, statis, ngikut aja, jadi nggak konsen ke pelajarannya, yang penting hadir itu dan mengikuti pembelajaran. Kemudian antar siswa mereka materi yang di obrolkan itu tidak terkoneksi dengan materi pelajaran yang ada mungkin ngomongkan, *game* ngomongkan diluar dunia Pendidikan. Kemudian juga anak-anak yang bermain *game online* itu cenderung dari sikap tutur katanya, mereka mudah sekali berkata kasar, sedikit mengumpat, jika mereka bermain kalah mereka akan mengumpat kalimat-kalimat itu sering keluar, itulah perbedaannya”.³⁹

Berdasarkan penuturan diatas *game online* ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dampaknya adalah mereka kurang antusias belajar, mengantuk saat pembelajaran, berkata-kata kasar, kurang memperhatikan kelas dan diri mereka sendiri, bersikap acuh tak acuh. Adapun dampaknya pada perilaku sosial adalah dalam hal komunikasi, yaitu ketika interaksi dengan teman, interaksi antara guru dan dirinya sendiri cenderung monoton. Hal ini karena anak tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, menjadi tidak peka terhadap lingkungannya dan bahkan tidak berkembang.

Selain di lingkungan sekolah dampak *game online* juga berakibat pada keseharian siswa di rumah. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Ani menyatakan bahwa:

³⁹ Wawancara dengan guru bidang studi IPS Bapak Drs. Gatut Redi Purwanto, tanggal 15 Mei 2023

“Anak saya kalau sudah main *game* itu agak susah kalau disuruh makan, padahal sudah waktunya makan. Terkadang dia itu kalau dikasih tau bilangya menunda karena lagi fokus main game, jadi tidak langsung berangkat makan dan akibatnya waktunya molor tidak tepat waktu”.⁴⁰

Sejalan dengan hal tersebut juga disampaikan oleh ibu Dyah yang menyatakan bahwa:

“Kalau sudah main hp gitu atau main *game* kadang suka menunda kalau disuruh misalnya pergi ke toko buat beli apa gitu dia tidak langsung berangkat, tapi malah bilang ‘entar dulu’ walaupun entar yang dimaksud itu tidak lama waktunya, ya tetap saja”.⁴¹

Hal serupa juga disampaikan oleh bapak Imam menyatakan bahwa:

“Anak saya ini kalau sudah main hp main *game* gitu suka asyik sendiri, apalagi kalau lagi seru-serunya itu dia suka kalau dipanggil susah nyaut. terus kadang juga kalau disuruh belajar itu nggak langsung gercep, agak ditunda karena masih sibuk sama hp nya itu tadi”.⁴²

Penjelasan informan diatas bahwa anak ketika bermain game mereka suka lupa waktu makan, menunda waktu belajar dan suka menunda ketika disuruh sama orang tua. Hal ini tentunya membuat orang tua agak geram, meskipun begitu orang tua mereka tetap perhatian dan menasehati anaknya supaya tidak lupa dengan kegiatannya dirumah.

⁴⁰ Wawancara dengan Ibu Ani orang tua siswa, tanggal 13 Juni 2023

⁴¹ Wawancara dengan Ibu Dyah orang tua siswa, tanggal 13 Juni 2023

⁴² Wawancara dengan Bapak Imam orang tua siswa, tanggal 13 Juni 2023

2. Upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online*

Bermain *game online* adalah hal yang menyenangkan dan menghibur bagi seseorang, terlebih pada anak-anak remaja usia sekolah menengah pertama. Hal ini dikarenakan banyak jenis permainan yang tersedia dapat dimainkan secara individu maupun secara tim. *Game online* akan membuat anak-anak menjadi lupa waktu, baik waktu belajar maupun aktivitas sekolah dan juga membuat perilakunya berubah. Namun hal tersebut bisa dicegah dan diatasi dengan memberikan edukasi pada anak. Hal inilah yang dilakukan oleh guru, karena guru adalah orang tua bagi siswa di sekolah, seperti yang disampaikan oleh Bapak Kholik sebagai Guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas menyatakan:

“Upaya mengatasi dampak negatif itu terutama dari guru-guru mapel, anak-anak setiap pagi ada pembiasaan, setiap hari sabtu disini ada evaluasi pembiasaan selama satu minggu, dikasih masukan. Selain itu anak-anak disuruh cuci muka, terus kadang suruh lari-lari sebentar biar tidak ngantuk, sudah fresh masuk kelas lagi.”⁴³

Seperti halnya yang disampaikan oleh Ibu Wiwil sebagai wali kelas VIII A SMP Negeri 2 Gumukmas menyatakan:

“Upaya mengatasi dampak negatif mengenai *game online* dari sekolah, sekolah tidak memperbolehkan siswa membawa hp di lingkungan sekolah, sosialisasi dengan orang tua lalu bisa orang tua didatangkan ke sekolah atau melalui WA mengingatkan berkali-kali bahwa orang tua itu juga harus tau apa yang anaknya lakukan, kegiatan apa yang anaknya lakukan di rumah, karena kalau di sekolah

⁴³ Hasil observasi pada tanggal 21 Maret 2023

tanggungjawab sekolah maka kalau di rumah adalah tanggungjawab orang tua. Orang tua dirumah harus wajib sering-sering memantau putra-putrinya ketika berada di rumah, kemudian siswa kalau bisa diberikan jadwal, jadi di jadwal di rumah kegiatan apa saja yang dilakukan, jadi teratur. Waktunya belajar dia juga harus belajar, waktunya untuk keluarga misalnya lihat tv bersama keluarga, ya lihat tv bersama keluarga, bisa hp nya di tinggalkan dulu. Kemudian kalau malam dipantau anak-anak ketika di rumah atau di perlakukan jam malam, siswa yang keluar malam jam 9 harus berada dirumah, harus istirahat, harus mempersiapkan diri besoknya sekolah karena masih usia sekolah dilarang usia sekolah berkeliaran diluar sekolah. Selain itu juga dengan membentuk perilaku siswa, misalnya didalam kelas anak dibagi kelompok diberi tugas per kelompok, di dalam satu kelompok itu bagaimana anak itu bekerja dalam satu tim, dan itu akan membentuk perilaku sosial yang baik, kerja sama yang baik. Kemudian diadakan kerja bakti salah satu upaya mendidik karakter anak daripada rame di kelas, tugas kadang tidak dikerjakan, sehingga hal ini supaya anak kondusif dan lebih bertanggung jawab”⁴⁴

Hasil wawancara diatas sudah jelas bahwa di sekolah guru berperan dalam mengatasi siswa yang terdampak bermain *game online*. Hal tersebut dilakukan untuk memberi edukasi pada siswa, meningkatkan belajar dan siswa menjadi lebih tanggung jawab terhadap belajarnya di sekolah, seperti tidak diperbolehkan membawa hp dan ketika mengantuk disuruh cuci muka. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Bapak Arif sebagai guru IPS SMP Negeri 2 Gumukmas menyatakan bahwa:

⁴⁴ Wawancara dengan wali kelas dan guru bidang studi IPS Ibu Yustian Wilissanti, S.Pd, tanggal 15 Mei 2023

“Ketika siswa itu punya perilaku khusus terutama negatif itu langsung kita antisipasi. Jadi ketika anak kelihatan mengantuk kita suruh cuci muka biar fresh lagi dan juga ketika ada tugas mengerjakan dia tidak konsen terhadap tugasnya tetapi yang dibicarakan hal lain seperti *game online* akan kita tegur dan beri peringatan sehingga fokus ketika di sekolah itu dalam proses pembelajaran, jadi siswa itu konsen belajar di sekolah. Adapun upaya mengatasi dampak *game online* yang kami lakukan adalah melalui guru mata pelajaran, guru kelas dan guru BK bekerja sama untuk mengantisipasi supaya anak-anak tidak kecanduan *game online* dan juga memberikan penjelasan baik di dalam kelas, baik di ekstrakurikuler maupun ketika menjadi Pembina upacara itu juga kami selalu menekankan pentingnya belajar supaya anak-anak tersebut tidak terjerumus terhadap *game online*.”⁴⁵

Hasil wawancara diatas mengenai upaya mengatasi dampak *game online* dilakukan dengan cara bekerja sama oleh semua guru yang ada di sekolah, yaitu memberi peringatan, memberi nasehat, dan menekankan tentang pentingnya belajar pada siswa. Tidak dipungkiri ketika sudah mengenal internet yang bisa mengakses semua yang diinginkan termasuk *game online* sehingga banyak dimainkan hingga orang itu lupa waktu. dalam hal ini tentunya perlu adanya upaya dalam mengatasinya, seperti yang disampaikan oleh Bapak Gatut sebagai guru IPS menyatakan:

“Kita harus kerjasama dengan wali murid, yang pertama kita hadirkan beliau ke sekolah kemudian kita sampaikan dampak negatif secara umum yang sudah terjadi didunia luar, kemudian kita sampaikan lebih khusus lagi kepada anak-anak apa yang sudah terjadi

⁴⁵ Wawancara dengan guru bidang studi IPS Bapak Syarifuddin Arif, S.Pd, tanggal 15 Mei 2023

dampak negatifnya dari *game online*. Disini kan perlu kita rumuskan bagaimana kerjasama cara mengatasinya penggunaan hp atau permainan *game online* anak-anak yang utamanya diluar lingkungan sekolah pada saat mereka sedang di rumah, kerja samanya kita himbau lebih padat lagi. Kemudian tambahan lagi, agama kita tingkatkan lagi, kegiatan yang sudah kita lakukan misalnya tiap pagi kita doa bersama, kemudian pembacaan surat yasin, khataman bersama, kegiatan sholat dhuhur bersama, anak-anak lebih dikerahkan ke kegiatan positif, kemudian ekstrakurikulernya kearah lebih padat, seperti kepramukaan, osis, pmr, paling tidak mengurangi mereka, karena pulang jam sekolah misalnya setengah 2 mereka setelah ashar harus kembali ke sekolah, sehingga mungkin diharapkan dampak yang demikian tadi anak-anak bisa mengurangi kembali. Untuk ekskulnya disini itu yang penting terkait disiplin yaitu, pramuka, ada pmr, osis selalu kegiatannya ada, bola voli, sepak bola, estafet atletik, hadrah, paskib. Dan untuk kegiatan yang di olahraga tadi sering lomba, disini anak-anak itu persiapannya belum matang otomatis sering ke sekolah. Kemudian untuk paskib sering latihan supaya padat sering diikuti lomba, artinya anak-anak kegiatan ekskulnya lebih sering. Kegiatan bersama, doa bersama, asmaul husna, yasin, khataman bersama, sholat bersama, peringatan hari besar, khataman ngambil hari jumat manis rutin 1 bulan sekali”.⁴⁶

Guru dan orang tua saling bekerja sama untuk mendidik anak. Orang tua memberi bimbingan kepada anak dengan cara komunikasi dan mempunyai aturan sendiri di rumah. Begitu juga dengan guru yang memberi pengajaran dengan adanya aturan-aturan di sekolah. Banyak kegiatan sekolah yang mewadahi bakat dan keterampilan anak-anak

⁴⁶ Wawancara dengan guru bidang studi IPS Bapak Drs. Gatut Redi Purwanto, tanggal 15 Mei 2023

untuk mengembangkan diri. Dari kegiatan dan pembiasaan tersebut anak-anak lebih banyak kegiatan positif dalam mengisi waktu mereka diluar jam sekolah sehingga bisa mengurangi maupun mengatasi dampak negatif dari bermain *game online*.

Upaya mengatasi dampak game online tidak hanya cukup dilakukan oleh guru saja ketika di sekolah, melainkan juga dilakukan oleh orang tua karena peran orang tua utama sangat penting dalam mendidik anak. Berikut penuturan dari ibu Ani menyatakan bahwa :

“Saya mengizinkan anak saya bermain *game*, tapi harus tau batasan waktu. anak saya tak beri jadwal untuk bermain game, yang pertama di hari senin sampai hari sabtu itu saya beri waktu 2 jam. Jadi dalam 1 hari itu merak hanya boleh main *game* 2 jam saja. Kemudian kalau di hari minggu saya beri waktu 4 jam untuk bermain *game*. selebihnya dari waktu yang sudah saya tentukan itu digunakan untuk aktivitas lainnya, seperti sekolah, TPQ, mengaji, belajar, dan bermain sama teman-temannya tapi tidak boleh main hp”.⁴⁷

Hal tersebut juga di sampaikan oleh ibu Dyah menyatakan bahwa:

“Anak saya tak perbolehkan bermain *game*, tetapi harus bisa menyeimbangkan waktu, bisa bagi waktu, kalau waktunya sekolah ya sekolah, kalau waktunya belajar ya belajar, kalau waktunya ada kegiatan lain ya tetap dilakukan. Kalau main hp malam hari itu juga saya kasih waktu, kalau sudah jam 9 malam harus sudah tidur. jadi walaupun bermain *game* harus tau waktu”.⁴⁸

Hal yang hampir serupa juga disampaikan oleh bapak Imam menyatakan bahwa:

⁴⁷ Wawancara dengan Ibu Ani orang tua siswa, tanggal 13 Juni 2023

⁴⁸ Wawancara dengan Ibu Dyah orang tua siswa, tanggal 13 Juni 2023

“Saya sebagai orang tua tetap memantau anak saat main hp, dia saya ijin main *game* tapi harus tetap ingat sama kegiatan-kegiatan lain, terutama sekolahnya, ngaji itu. Terus kalau lagi main *game* itu saya batasi waktunya kurang lebih sekitar satu jam, kalau lebih dari itu anak saya sudah tak opyak-opyak berhenti main hp”.⁴⁹

Hasil wawancara diatas sudah jelas bahwa peran orang tua sangat penting dalam mendidik anak. Sebagai orang tua tidak mau melarang atau memaksakan anak untuk tidak bermain, maka dari itu anaknya diizinkan untuk bermain *game online*. Dalam hal ini orang tua memberikan batasan waktu kepada anak supaya bisa menyeimbangkan dengan aktivitas kesehariannya, terutama dalam aktivitas sekolahnya agar mereka tetap bisa tanggung jawab dengan baik. Orang tua memberikan kasih sayang, mendidik dan mengasuh anak dengan cara berkomunikasi dengan baik, sehingga komunikasi yang terjalin dengan baik akan membuat anak lebih mudah disiplin dan menaati peraturan yang ada dalam kehidupan sehari-hari mereka.

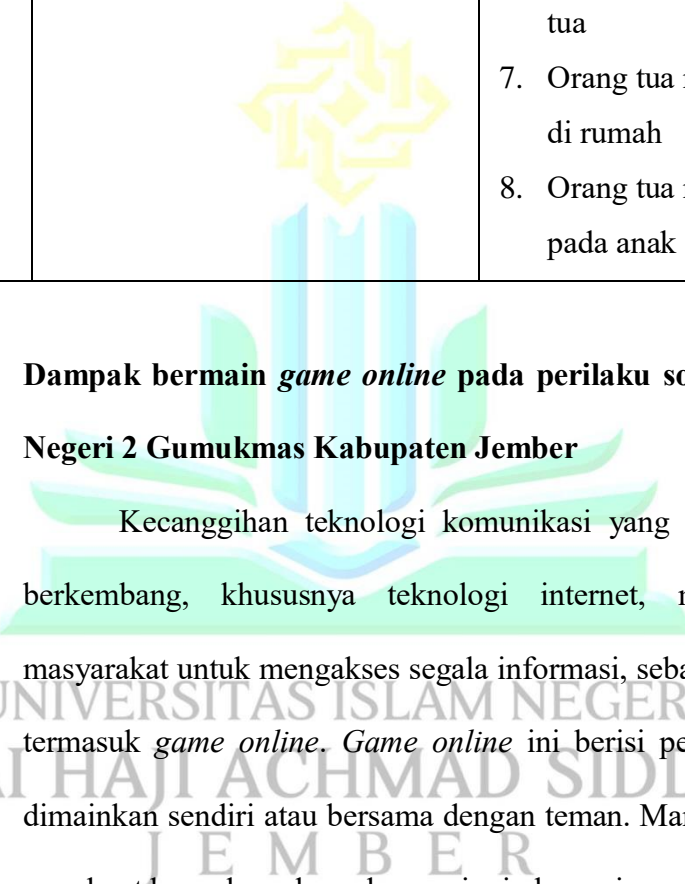
⁴⁹ Wawancara dengan bapak Imam orang tua siswa, tanggal 13 Juni 2023

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan hasil berisi gambaran tentang data yang diperoleh di lapangan yang sebelumnya disajikan sebagai representasi data. Data-data tersebut kemudian dibahas secara mendalam dan dihubungkan dengan teori sesuai dengan fokus penelitian. Berikut penjelasannya:

Tabel 4.4
Pembahasan Hasil Temuan

No.	Fokus	Temuan
1.	Dampak bermain <i>game online</i> pada perilaku sosial siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tidak konsentrasi saat pembelajaran di kelas 2. Kurang bersosialisasi dengan temannya dan cenderung memiliki circle sendiri sesama pemain <i>game online</i> 3. Suka berimajinasi sebagai tokoh yang ada di dalam <i>game</i> 4. Mudah berkata kasar dan mengumpat 5. Interaksi dengan guru dan teman cenderung monoton 6. Siswa menunda waktu belajar 7. Cenderung bersikap cuek terhadap lingkungannya
2.	Upaya mengatasi dampak negatif bermain <i>game online</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi nasehat dan arahan 2. Guru memberi tugas kelompok untuk saling bekerja sama 3. Siswa mengikuti pembiasaan kegiatan di sekolah 4. Siswa mengikuti kegiatan

		<p>ekstrakurikuler</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Di larang membawa hp di sekolah 6. Pihak sekolah mengadakan sosialisasi dengan murid dan orang tua 7. Orang tua memberi jadwal kegiatan di rumah 8. Orang tua memberi batasan waktu pada anak saat bermain <i>game online</i>
--	---	--

1. Dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember

Kecanggihan teknologi komunikasi yang semakin maju dan berkembang, khususnya teknologi internet, memudahkan bagi masyarakat untuk mengakses segala informasi, sebagai sarana hiburan, termasuk *game online*. *Game online* ini berisi permainan yang bisa dimainkan sendiri atau bersama dengan teman. Maraknya *game online* membuat banyak anak-anak yang ingin bermain *game*, terutama di usia sekolah menengah pertama. Pada dasarnya, semua *game online* berdampak pada berbagai aspek kepribadian seseorang, baik kognitif, emosional, dan psikomotorik. Setiap jenis dan genre *game online* dapat memberikan dampak positif terhadap aspek psikologi manusia asalkan permainan tersebut dimainkan secara alami dan tidak menimbulkan reaksi atau perilaku yang tidak pantas serta dimainkan dalam batas waktu normal.

Adapun dampak yang dialami oleh siswa di kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas antara lain dampak positifnya adalah jika *game online* dimainkan tidak terus-terusan akan membuat anak itu tidak keluyuran, bisa bermain *game online* kearah kejuaraan atau tournament, mendapatkan ilmu baru tentang teknologi dan penggunaan bahasa inggris, lebih cerdas mengaplikasikan teknologi, bisa menghasilkan dari segi finansial jika dimanfaatkan dengan baik. Dampak positif tersebut ditimbulkan dari perilaku anak yang sering bermain *game online*, artinya perilaku yang dilakukan anak menerima stimulan tertentu yang membuatnya bertindak sesuatu dengan konsekuensi-konsekuensi tertentu.

Data diatas relevan dengan teori BF Skinner yakni teori behavioral sosiologi, teori ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip psikologi perilaku ke dalam sosiologi. Teori ini memusatkan perhatian pada hubungan antara akibat perilaku yang terjadi di lingkungan aktor dengan perilaku aktor tersebut. Konsep dasar sosiologi perilaku adalah bahwa penguatan dapat dipahami sebagai imbalan. Perulangan tingkah laku tak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Pada dasarnya sosiologi berfokus pada teori perilaku sosial ini dalam kaitannya dengan penghargaan

yang menciptakan perilaku yang diinginkan dan hukuman yang mencegah perilaku yang tanpa pikir.⁵⁰

Perilaku sosial yang timbul dari dampak positif bermain *game online* di SMP Negeri 2 Gumukmas adalah siswa yang bermain *game online* dengan tau waktu dan memanfaatkan *game* tersebut dengan baik, mereka akan mempunyai komunitas sesama pemain *game* yang bisa digunakan untuk mengikuti tournament dan dalam hal ini mereka akan bekerja sama satu sama lain. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Skinner bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi perilaku yang dialami (perilaku bawaan) dan perilaku yang dipengaruhi (operan behavior). Perilaku alami adalah perilaku bawaan yang berupa refleksi dan naluri, sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang terbentuk melalui proses belajar. Perilaku operan adalah perilaku yang dilatih, dipelajari, dan dapat dikontrol. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan, perilaku sosial berkembang melalui interaksi dengan lingkungan.⁵¹

Di sisi lain, *game online* juga berpotensi memunculkan dampak negatif, terutama *game* yang mengandung unsur perilaku negatif dan apabila bermain *game* dalam durasi dan intensitas penggunaanya. Dampak negatif *game online* pada siswa antara lain, siswa mudah mengantuk saat pembelajaran di kelas, tidak konsentrasi pada

⁵⁰ Mustaqim, "Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhusm Fredic Skinner)", Fakultas Tarbiyah Intitut Agama Islam (IAIN Ngawi).

⁵¹ Vena Zulinda Ningrum dan Totok Rochana, "*Perilaku Sosial Santri di Pondok Pesantren Tarbiyatul Muballighin Desa Reksosari Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang*", *Solidarity* 8 (2) 2019, hal. 758.

pelajaran, lalai mengerjakan tugas, malas belajar, hasil belajar menurun, kadang terlambat datang ke sekolah. Selain itu sosialisasi dengan temannya berkurang, cenderung mempunyai circle sendiri, emosinya meningkat dan berimajinasi sebagai tokoh yang ada di dalam *game*, suka berkata kasar dan mengumpat, disiplin anak berkurang, interaksi dengan teman dan guru tidak dinamis, cuek terhadap lingkungannya, anak yang bermain *game online* tidak mengenal waktu akhirnya menyita waktu aktivitas lainnya.

Data diatas relevan dengan pendapat Ghuman & Griffiths yang mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan yang muncul akibat aktivitas *game online* yang berlebihan antara lain kurangnya minat dalam aktivitas sosial, kehilangan kendali atas waktu, Berkurangnya prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan dan fungsi penting lainnya. Remaja yang kecanduan *game online* semakin kurang mampu mengatur waktu bermain *game*, sehingga menyebabkan mengabaikan dunia nyata dan peran mereka di dalamnya.⁵²

Game online menimbulkan dampak pada perilaku sosial anak di sekolah maupun di rumah. Ketika di sekolah anak itu cenderung memiliki kelompok teman yang sama-sama pemain *game online*, interaksi dengan teman sebaya maupun dengan guru tidak statis atau dinamis. Anak yang bermain *game online* di rumah mereka juga mengalami perubahan yaitu relasi dengan orang tua dan masyarakat

⁵² Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2 (2019), hal.150.

menjadi berkurang, karena waktu untuk bersosialisasi digunakan untuk bermain *game*. Perilaku sosial anak yang bermain *game online* mereka kehilangan minat terhadap lingkungan dan tidak peduli dengan apa yang orang lain pikirkan tentang mereka, sehingga susah bersosialisasi. Hal ini dapat menghambat perkembangan kolaborasi dan kerja sama yang penting dalam kehidupan sosial.

Data diatas relevan dengan George Hofman yakni teori exchange (Teori pertukaran sosial). Teori ini dibangun dengan maksud sebagai reaksi terhadap paradigma fakta sosial. Keseluruhan materi teori exchange itu secara garis besarnya dapat dikembalikan kepada lima proporsi George Hofman berikut:

1. Jika tingkah laku atau kejadian yang sudah lewat dalam konteks stimulus dan situasi memperoleh ganjaran, maka besar kemungkinan tingkah laku atau kejadian yang mempunyai hubungan stimulus dan situasi yang sama akan terjadi atau dilakukan. Proporsi ini menyangkut hubungan antara apa yang terjadi pada waktu silam dengan yang terjadi pada waktu sekarang.
2. Menyangkut frekwensi ganjaran yang diterima atas tanggapan atau tingkah laku tertentu dan kemungkinan terjadinya peristiwa yang sama pada waktu sekarang.
3. Memberikan arti atau nilai kepada tingkah laku yang diarahkan oleh orang lain terhadap aktor. Makin bernilai bagi seorang sesuatu

tingkah laku orang lain yang ditunjukkan kepadanya makin besar kemungkinan untuk mengulangi tingkah lakunya itu.

4. Makin sering orang menerima ganjaran atas tindakannya dari orang lain, makin berkurang nilai dari setiap tindakan yang dilakukan berikutnya.
5. Makin dirugikan seseorang dalam hubungannya dengan orang lain, makin besar kemungkinan orang tersebut akan mengembangkan emosi. Misalnya marah.⁵³

2. Upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online*

Bermain *game online* adalah yang menyenangkan bagi semua kalangan, terlebih diusia sekolah menengah pertama. Dalam bermain *game* tentunya tidak baik jika dilakukan secara terus-menerus karena

akan menimbulkan dampak negatif yang bisa merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Untuk itu perlu adanya upaya mengatasi dampak tersebut. Upaya mengatasi dampak negatif *game online* dilakukan oleh sekolah maupun orang tua. Sekolah merupakan tempat kedua bagi anak-anak berinteraksi dengan orang lain. Dalam hal ini guru menjadi orang tua mereka ketika berada di sekolah, oleh karena itu guru memberi pengawasan, membimbing dan mengarahkan siswa agar menjadi pribadi yang cerdas dan berguna bagi masyarakat. Guru di sekolah SMP Negeri 2 Gumukmas telah memberikan upaya agar siswa-siswinya tidak kecanduan *game online* terus-terusan.

⁵³ Mustaqim, "Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhusm Fredic Skinner)", Fakultas Tarbiyah Intitut Agama Islam (IAIN Ngawi), hal. 8-9.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru sekolah dari hasil wawancara di sekolah antara lain dengan adanya pembiasaan di sekolah, seperti kegiatan sholat dhuha, pembacaan yasin, khataman al-quran. Selain kegiatan tersebut, guru juga memberi nasehat langsung pada siswa mengenai dampak *game online* terhadap perilaku dan juga siswa diberikan motivasi bahwa terlalu sering bermain *game online* dapat merusak pola pikir agar siswa dapat menyadarinya dengan baik. Adapun upaya lainnya yaitu tidak memperbolehkan siswa membawa hp ke sekolah, sosialisasi kepada wali murid dan siswa, diberi tugas kelompok untuk meningkatkan kerja sama antar teman, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, mengadakan kerja bakti sebagai bentuk perilaku sosial.

Data diatas relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Suparlan yakni guru sering dicitrakan memiliki peran ganda yang dikenal sebagai EMASLIDEF (*Educator, Manager, Administrator, Supervisor, Leader, Inovator, Motivator, Dinamisator, Evaluator, dan Facilitator*). *Educator* merupakan peran yang terutama, khususnya untuk peserta didik pada jenjang Pendidikan dasar (SD dan SMP). Peran ini lebih tampak sebagai teladan bagi peserta didik, sebagai role model, memberikan contoh dalam hal sikap dan perilaku, dan membentuk kepribadian peserta didik.⁵⁴

⁵⁴ Ulfatun Nikmah, Skripsi; *Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Karang Balong Ponorogo*, (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019), hal. 26.

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak agar terhindar dari perilaku-perilaku menyimpang seperti halnya kecanduan *game online* yang dapat berpengaruh buruk terhadap anak baik secara fisik maupun psikis seorang anak. Dari hasil wawancara kepada orang tua dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* dijelaskan bahwa sebagai orang tua dalam mengontrol anak-anaknya di rumah adalah dengan memberi jadwal kegiatan sehari-hari supaya tertata dan tidak kecanduan bermain *game online*. Selain itu orang tua mereka memberi nasehat, mengawasi dan memberi batasan waktu pada anak saat sedang bermain *game online*. Hal ini dilakukan agar ketika anak bermain *game* mereka tetap ingat kewajiban dan kegiatan lainnya di rumah.

Data diatas relevan dengan teori yang dikemukakan Hallen yang mengatakan bahwa bimbingan orang tua bertujuan untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang ada pada diri setiap individu, dengan harapan dapat bermanfaat bagi diri sendiri, lingkungan dan masyarakat luas. Orang tua memegang peranan penting dalam mencegah perilaku bermasalah pada remaja. Pengawasan orang tua terhadap anak dapat dilakukan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, mengetahui keberadaan anak, memperhatikan aktivitas sekolah anak, dan lain-lain. Apabila komunikasi antara orang tua dan anak berjalan dengan baik maka

dapat mengurangi dan membatasi anak bermain *game online*, serta mencegah kecanduan *game online* pada tingkat yang terlalu tinggi.⁵⁵



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵⁵ Septika Dewi Nuryanti, Skripsi; Bimbingan Orang Tua Dalam Mnegurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarjo Kabupaten Blora”, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2021), hal. 69.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa yaitu siswa tidak konsentrasi saat pembelajaran di kelas, kurang bersosialisasi dengan temannya dan cenderung memiliki circle sendiri sesama pemain *game online*, suka berimajinasi sebagai tokoh yang ada di dalam *game*, mudah berkata kasar dan mengumpat, interaksi dengan guru dan teman cenderung monoton, siswa menunda waktu belajar, cenderung bersikap cuek terhadap lingkungannya.
2. Upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada perilaku sosial siswa diantaranya yaitu, guru memberi nasehat dan arahan, guru memberi tugas kelompok untuk saling bekerja sama, siswa mengikuti pembiasaan kegiatan di sekolah, siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dilarang membawa hp di sekolah, pihak sekolah mengadakan sosialisasi dengan murid dan orang tua, orang tua memberi jadwal kegiatan di rumah, orang tua memberi batasan waktu pada anak saat bermain *game online*.

B. Saran

Kesimpulan yang telah dibahas penulis terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah dan Guru

Guru alangkah baiknya selalu memperhatikan kondisi siswa saat berada di lingkungan sekolah dan selalu memberikan nasehat untuk dapat belajar dengan baik serta mengingatkan untuk tidak bermain *game online* secara terus menerus agar tidak mengganggu belajar siswa selama di sekolah.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya selalu memantau aktivitas siswa saat dirumah, memberikan jadwal kegiatan sehari-hari supaya anak tetap disiplin dan mengerti waktu, terutama saat anak bermain hp atau *game online* untuk dibatasi.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dengan baik dan diharapkan untuk tidak bermain *game online* secara berlebihan karena akan berdampak pada diri mereka sendiri dalam kegiatan belajar maupun perilaku mereka diluar pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021.
- Anggraini, Y. Dampak Penggunaan *Game online* Terhadap Perilaku remaja (Studi Deskriptif Pada Remaja di Kelurahan Asam Kumbang). *Universitas Sumatera Utara*, 2014.
- Azhar, Muhammad Rahmat. *Dampak Game online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare*. Parepare: Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Parepare, 2022.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y.T. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan* 1.2 (2022): 17-31.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y.T. Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, (2022):1.2 17-31.
- Fadilah, Nur. Analisis Pengaruh *Game online* Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV SD. *JPGSD* (2022), 10(7).
- Fauzi, Ahmad dkk., *Metodologi Penelitian*. Jawa Tengah: CV Pena Persada.
- Fikri, Haekal. “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram, 2022.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. “*Dampak Game online Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Remaja*”. *Student Journal Community Empowerment (SJCE)*, (2021):1-13.
- https://id.m.wikipedia.org/wiki/FIFA_Mobile (diakses pada tanggal 14 juli 2023)
- Hurlock, B. Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Izza, Faiq Khoridatul. “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Khoiriyah, Siti. “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Limat Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Randen Intan Lampung, 2019.

- Kusumawardani, Syahrul Perdana. “*Game online* Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Clans* Pada Clan Indo Spirit)”. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4.2 (2015):154-163.
- Lestari, Mega. *Analisis Dampak Game online Pada Prilaku Sosial Anak di Desa Simpang Beliti*. IAIN Curup, 2022.
- Lestari, Yulia. “*Dampak Game online Terhadap Prilaku Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi*”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Saifuddin, 2019.
- Masdudi. *Aplikasi Psikologi Perkembangan Dalam Perilaku Sosial Individu*. Jawa Barat: Eduvision, 2015.
- Masyani, E.P., & Nusuary, F. “Dampak Kecanduan *Game* Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*”, (2021): 6(2).
- Mustaqim, Mustaqim. “Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhusm Fredic Skinner)”. *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 10.2 (2016). 503-513.
- Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis”. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications*. 2.2 (2022).
- Nikmah, Ulfatun. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Karang Balong Ponorogo”. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019.
- Nisrima, Siti, Muhammad Yunus, dan Erna Hayati. “Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1.1 (2016).
- Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”. *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019): 148-158.
- Nuryanti, Septika Dewi. “Bimbingan Orang Tua Dalam Mnegurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarjo Kabupaten Blora”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang, 2021.
- Purnamasari, Ni Made Diah, dan Amaliah Sabrina. “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game online* Khususnya di Kota Balikpapan”. *Lex Suprema Jurnal Ilmu Hukum*, 2.2 (2020).

- Robby, Ferdian Kurnia. *“Perspektif Siswa Pecandu Game online Terhadap Pengalaman Ibadah Shalat di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Jember”*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- Suparlan, Dadang. *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Struktural*. Jakarta: Bumi Askara, 2009.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Press, 2021.
- Trisnani , Rischa Pramudia dan Sila Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game online Mulai Sekarang; Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game online serta Cara Mengurangnya*. Jawa Timur: UNIPMA PRESS, 2018.
- Zakiah, Ismi dan Ritanti. *Kecanduan Game online pada Remaja dan Penanganannya*. Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021.
- Zamhakiyullah. *“Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Perilaku Kecanduan Game online di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo”*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2021.
- Zendrato, Yusufri dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, “Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2022): 139-148.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tiyas Mukhasanah
NIM : T20199065
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 16 Oktober 2023

Saya yang menyatakan,



Tiyas Mukhasanah
NIM.T20199065

LAMPIRAN 1 *Matriks Penelitian*

Matriks Penelitian

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Dampak Bermain <i>Game online</i> Pada Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	<p>1. Bagaimana dampak bermain <i>game online</i> pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas ?</p> <p>2. Bagaimana upaya mengatasi dampak negatif bermain <i>game online</i> ?</p>	<p><i>Game online</i></p> <p>Perilaku Sosial</p>	<p>1. Pengertian <i>game online</i></p> <p>2. Karakteristik <i>game online</i></p> <p>4. Jenis-jenis <i>game online</i></p> <p>5. Sejarah <i>game online</i></p> <p>6. Dampak negatif dan dampak positif <i>game online</i></p> <p>1. Pengertian perilaku sosial</p> <p>2. Teori perilaku sosial</p>	<p>1. Sumber data primer: buku, jurnal, artikel, skripsi</p> <p>2. Informan: remaja usia sekolah menengah pertama, orang tua, guru</p> <p>3. Keabsahan data : Trianggulasi sumber dan triangulasi teknik</p>	<p>1. Jenis Penelitian: Penelitian Kualitatif</p> <p>Setting Penelitian: di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember</p> <p>3. Metode Penelitian:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>d. Dokumentasi</p>

			3. Faktor-faktor pembentuk perilaku sosial 4. Bentuk dan jenis perilaku sosial		
--	--	--	---	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1
KIAI

Lampiran 2 Pedoman Pengumpulan Data

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

PEDOMAN WAWANCARA

Pengantar Wawancara

Wawancara ditunjukkan kepada wali kelas, guru, siswa dan wali murid dengan maksud mendapatkan informasi tentang “Dampak Bermain *Game online* Pada Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Informasi yang diperoleh wali kelas, guru, siswa dan wali murid sangat berguna bagi penulis untuk menganalisis tentang “Dampak Bermain *Game online* Pada Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Data yang penulis tanyakan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian, dengan demikian guru, siswa dan wali murid tidak perlu ragu untuk menjawab pertanyaan.

Petunjuk Wawancara

1. Pendahuluan, mengucapkan salam dan memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan meminta izin ingin melakukan kegiatan wawancara.
2. Pertanyaan diawali dengan pertanyaan yang hangat dan mudah.
3. Bagian utama yaitu mengajukan pertanyaan kemudian berikutnya secara beruntutan.
4. Penutup, dengan mengucapkan terimakasih dan salam.

Daftar pertanyaan wawancara berfungsi untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian yang berjudul “Dampak Bermain *Game online*

Pada Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Berikut daftar pertanyaan wawancara untuk menjawab rumusan masalah dari dampak bermain *game online* pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 2 Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Daftar pertanyaan:

Wali Kelas dan Guru IPS

1. Bagaimana sikap siswa saat pembelajaran sedang berlangsung ?
2. Apakah ada siswa yang mengantuk saat jam pembelajaran ?
3. Apakah ada dampak dari siswa yang bermain *game online* ?
4. Apakah akibat bermain *game online* berdampak pada hasil belajar siswa ?
5. Apakah ada perbedaan antara perilaku sosial siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online* ?
6. Bagaimana cara guru membentuk perilaku sosial siswa
7. Bagaimana dampak negatif dan dampak positif dari *game online* pada perilaku sosial siswa?
8. Bagaimana Upaya mengatasi dampak negatif dari bermain *game online* tersebut ?

Siswa

1. *Game* apa yang biasanya kamu mainkan ?
2. Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk bermain *game* ?
3. Apakah ada jam tertentu untuk bermain *game* ?
4. Apa yang kamu rasakan saat bermain *game* ?

5. Apa kamu sering menirukan/meragakan tokoh favorit dalam *game* ? seperti tingkah laku dan gaya bicara ?
6. Apakah kamu sering melalaikan tugas sekolah saat bermain *game online* ?
7. Bagaimana perasaan kamu jika ada teman yang sedang sakit ?
8. Jika teman kamu tidak punya hp, apa kamu akan meminjamkan hp kamu untuk bermain *game online* ?
9. Bagaimana sikap kamu kepada tema kamu ketika kalah dalam bermain *game online* ?
10. Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman kamu untuk memenangkan sebuah *game* ?
11. Jika sedang bermain *game* apakah kamu mau dimintai tolong oleh teman kamu, apa kamu mau?

Orang tua

1. Bagaimana peran orang tua dalam mendidik anak dalam kesehaarian ?
2. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang adanya *game online* di kehidupan anak-anak ?
3. Berapa lama waktu anak bermain *game online* ? apakah ada batasan jam?
4. Menurut bapak/ibu apakah ada perubahan perilaku anak setelah bermain *game online* ?
5. Bagaimana perilaku anak setelah bermain *game online* ?
6. Apakah ada dampak dari anak bermain *game online* ? contohnya seperti apa ?

7. Apa yang bapak/ibu lakukan jika nilai akademik anak menurun karena bermain *game online* ?
8. Bagaimana Upaya bapak/ibu dalam mengatasi dampak bermain *game online* pada anak?

Daftar Narasumber

No.	Nama	Jabatan
1.	Syarifuddin Arif, S.Pd	Wakil kepala sekolah dan Guru IPS SMP Negeri 2 Gumukmas
2.	Yustian Wilissanti, S.Pd	Wali kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas
3.	Drs. Gatut Redi Purwanto	Guru IPS SMP Negeri 2 Gumukmas
4.	Abdul Kholik, S.Pd	Guru IPS SMP Negeri 2 Gumukmas
5.	Lyla	Siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas
6.	Feri	Siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas
7.	Yanuar	Siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas
8.	Alie	Siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas
9.	Ardin	Siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas
10.	Ni'am	Siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas
12.	Rio	Siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas

Lampiran 3 Pedoman Observasi**PEDOMAN OBSERVASI**

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati perilaku sosial siswa di sekolah.

Tujuan:

1. Untuk mengetahui *game* apa saja yang dimainkan oleh remaja usia sekolah menengah pertama di sekolah.
2. Untuk mengetahui dampak bermain *game online* pada perilaku sosial remaja usia sekolah menengah pertama.
3. Untuk mengetahui upaya mengatasi dampak negatif bermain *game online*.

Aspek yang diamati:

1. Siswa yang sering bermain *game online*
2. *Game* yang dimainkan oleh siswa
3. Perilaku sosial siswa di sekolah
4. Tindakan guru terhadap siswa yang melakukan kesalahan

Lampiran 4 Pedoman Dokumentasi**PEDOMAN DOKUMENTASI**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Adapun dokumentasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegiatan bertanya dengan wali kelas dan guru IPS
2. Kegiatan bertanya dengan siswa
3. Kegiatan bertanya dengan orang tua.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2140/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 2 Gumukmas

JL. Mahakam No. 20, Tembokrejo Gumukmas Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20199065
 Nama : TIYAS MUKHASANAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Dampak Bermain Game Online Pada Perilaku Sosial Remaja Usia Sekolah Menengah Pertama di Dusun Kemukuh Desa Tembokrejo Gumukmas Jember" selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Iri Wahyoe Widjiati, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Mei 2023

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 6 Jurnal Penelitian








JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Tiyas Mukhasanah

NIM : T20199065

Judul : Dampak Bermain Game Online Pada Perilaku Sosial Remaja Usia Sekolah
Menengah Pertama di Dusun Kemukuh Desa Tembokrejo Gumukmas Kabupaten
Jember

Lokasi : SMP Negeri 2 Gumukmas

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Paraf
1.	Selasa, 21 Maret 2023	Observasi awal terkait lokasi dan penelitian sekaligus wawancara mengenai hal yang ingin diteliti	Abdul Kholik, S Pd	
2.	Jum'at, 12 Mei 2023	Penyerahan surat izin penelitian secara offline ke bagian tata usaha (TU) dan langsung menuju kepada kepala sekolah	Siti Hanifah, S.Sos	
3.	Senin, 15 Mei 2023	Observasi terkait perilaku sosial siswa dengan wali kelas VIII B	Yustian Wilissanti, S.Pd	
4.	Senin, 15 Mei 2023	Wawancara dengan guru IPS	Syarifuddin Arif, S.Pd	
5.	Senin, 15 Mei 2023	Wawancara dengan guru IPS	Drs. Gatut Redi Purwanto	
6.	Selasa, 16 Mei 2023	Observasi dan wawancara dengan peserta didik	Alie Akbar Maulana Riyadi	
7.	Selasa, 16 Mei 2023	Observasi dan wawancara dengan peserta didik	Ardin Rama Dhani	


8.	Selasa, 16 Mei 2023	Observasi dan wawancara dengan peserta didik	Feri Ridwan Aulianzah	
9.	Senin, 22 Mei 2023	Observasi dan wawancara dengan peserta didik	Yanuar Chrítian W.	
10.	Senin, 22 Mei 2023	Observasi dan wawancara dengan peserta didik	Lyla Ausa' Nazhara	
11.	Rabu, 24 Mei 2023	Pengambilan data terkait dengan profil lembaga	Siti Hanifah, S.Sos	
12.	Sabtu, 27 Mei 2023	Konfirmasi dan meminta surat keterangan selesai penelitian	Siti Hanifah, S.Sos	

Jember, 27 Mei 2023

Kepala Sekolah

Negeri 2 Gumukmas




Iri Wahyoe Widjiati, S.Pd.
 NIP. 197204072007012015

Lampiran 8 Dokumentasi



Wawancara dengan wali kelas VIII B sekaligus guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas



Wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas



Wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas



Wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 2 Gumukmas



Wawancara dengan siswa VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas



Wawancara dengan siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas



Wawancara dengan siswa VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas



Wawancara dengan siswa VIII B SMP Negeri 2 Gumukmas

Lampiran 8 Dokumentasi



**Wawancara dengan siswa kelas VIII B
SMP Negeri 2 Gumukmas**



**Wawancara dengan siswa kelas VIII B
SMP Negeri 2 Gumukmas**



Wawancara dengan orang tua



Wawancara dengan orang tua

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Tiyas Mukhasanah
Tempat/Tanggal Lahir: Jember, 11 Februari 2001
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dusun Kemukuh – RT002/RW021 – Desa Tembokrejo – Kecamatan
Gumukmas – Kabupaten Jember
No.Telp/Hp : 085816514747
Email : tiyasmukhasanah21@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK : TK Dewi Masyitoh 12 (2007 – 2008)
2. SD : MI Al -Mujahidi (2008 – 2013)
3. SMP : MTs Al-Mujahidi (2013 – 2016)
4. SMA : SMA Negeri Umbulsari (2016 – 2019)
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019 – 2023)

Motto Hidup :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman, Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar” (Q.S Al-Baqarah Ayat 153)