

**DAMPAK PERMAINAN *GAME ONLINE* TERHADAP ADIKSI SISWA DI  
KELAS IV SD N 4 PEUREULAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

**YULFINA  
1052017035**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Iftidayah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**

**2021**

# **SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai  
Salah Satu Beban Studi Program Strata  
Satu (S-1) Dalam Ilmu Keguruan**

**Diajukan Oleh:**

**YULFINA  
1052017035**

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Langsa  
Fak/Prodi: Tarbiyah/PGMI**

**Disetujui Oleh:**

**PEMBIMBING I**



**Dr. Muhaini, M. Pd  
NIDN. 2016066801**

**PEMBIMBING II**



**Rita Sari, M. Pd  
NIDN. 2017108201**



Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
Dinyatakan Lulus dan Diterima  
Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian  
Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Keguruan

Pada Hari / Tanggal

Senin : 16 Agustus 2021 M

Di

LANGSA

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

**Dr. Nurmawati, M. Pd**  
NIDN. 2012018102

Sekretaris

**Yustizar, M. Pd.I**  
NIDN. 2004047701

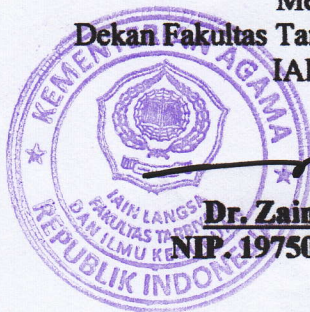
Penguji I

**Dr. Yusaini, M. Pd**  
NIDN. 20100087203

Penguji II

**Srimuliati, M. Pd**  
NIDN. 2001118601

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
IAIN Langsa



**Dr. Zainal Abidin, MA**  
NIP. 19750603 200801 1 009



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulfina  
NIM : 1052017035  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : **Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Adiksi Siswa di Kelas IV SD N 4 Peureulak**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat terbukti bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Langsa, 2 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan



NIM. 1052017035

## KATA PENGANTAR

Tiada kata yang layak dilantunkan kecuali memuji dan memuja zat yang menggenggam alam semesta ini beserta isinya. Yakni Allah SWT, karena dengan petunjuknya saya bisa berinovasi tiada henti dalam menyelesaikan skripsi ini dihujani dengan petir-petir hidayah yang mampu menghancurkan sifat malas yang membelenggu. Shalawat dan salam semoga sampai pada sang revolusioner sejati, Nabi Muhammad SAW.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada hingganya kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah yaitu Bapak Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Ibtidaiyah Ibu Rita Sari, M.Pd selaku pembimbing II dan Bapak Dr. Muhaini, M.Pd selaku pembimbing I
4. Para dosen dan seluruh karyawan serta staf Pegawai IAIN Langsa atas bantuan yang diberikan selama penulis mengikuti studi.
5. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tiada taranya kepada Ayahanda dan Ibunda yang sangat penulis sayangi dan penulis cintai yang telah mendidik, merawat dan membesarkan penulis dengan sangat baik. Terima kasih atas do'a dan motivasi yang tiada hentinya mengiringi setiap langkah kaki penulis dimanapun penulis berada, beserta sanak saudara dan bagi teman-teman dan semua pihak lainnya.

Atas segala bantuan, kebaikan dan sumbangsih semua pihak, penulis mendo'akan semoga Allah SWT menjadikan amal ibadah dan pahala yang berlipat ganda. Akhirnya penulis menyerahkan kepada Allah SWT, dengan harapan semoga skripsi ini akan bermanfaat hendaknya kepada penulis khususnya dan kepada para pembaca umumnya.

*Amim yarabbal 'alamin*

Langsa, Januari 2022

Penulis

**Yulfina**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Penelitian Relevan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Permainan Game Online .....	11
B. Perilaku Menyimpang Siswa/Perilaku Adiksi .....	24
C. Perilaku Siswa .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Analisis Data dan Keabsahan Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Paparan Data .....	39
B. Temuan Penelitian .....	42
C. Pembahasan .....	51
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran-Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## ABSTRAK

**Yulfina**, Tempat/tanggal lahir: Uteun Dama, 18 September 1999, Nomor pokok: 1052017035, Judul skripsi: **“Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Adiksi Siswa di Kelas IV SD N 4 Peureulak”**

Game online yang dimainkan oleh siswa SD N 4 Peureulak yaitu sejenis game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level yang berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: 1) Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi siswa terhadap permainan game online? Dan 2) Bagaimana dampak game PUBG terhadap adiksi siswa akan gadget?. Tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi siswa terhadap permainan game online dan untuk mengetahui dampak game PUBG terhadap adiksi siswa akan gadget. Jenis penelitian ini yaitu penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi siswa terhadap permainan game online disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain karena: a. Kecanduan, b. Diberi fasilitas oleh orang tua, c. Bermain game PUBG di sekolah banyak teman, dan d. mempunyai kesempatan bermain game karena masa pandemi. Selanjutnya, dampak game PUBG terhadap adiksi siswa akan gadget yaitu terdapat dampak positif dan dampak negatif. a. Dampak positif. Siswa akan lebih aktif dalam berpikir, siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa juga dapat dilupakan dengan bermain game dan siswa akan lebih berpikir kreatif. b. Dampak negatif. Siswa malas belajar dan sering menghabiskan waktu luangnya untuk memainkan *game*-nya tersebut serta lupa waktu makan.

**Kata Kunci:** Permainan Game Online, Adiksi Siswa



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Jenis gadget yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, smartphone, desktop PC (Komputer), tablet dan laptop/netbook PC. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya.

Masalah selama beberapa tahun terakhir, penggunaan gadget telah meningkat secara substansial dan telah menimbulkan kekhawatiran yang berkembang tentang efek pada kesehatan yang dikaitkan dengan paparan medan elektromagnetik dan radiasi gelombang mikro yang dihasilkan oleh gadget tersebut. Radiasi yang menyebabkan efek buruk pada kesehatan akan menandakan masalah kesehatan masyarakat secara luas. Efek buruk tersebut menurut beberapa penelitian antara lain sakit kepala, kelelahan, gangguan tidur, ingatan berkurang, pusing, merasa panas atau kesemutan di daerah aurikularis (atau pendengaran) atau di kepala, vertigo, tuli dan penglihatan kabur.

*Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja dan dapat

dimainkan bersama secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar yang menarik seperti yang diinginkan yang didukung oleh komputer. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam permainan game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Berkembangnya teknologi serta masuknya globalisasi di Indonesia yang memungkinkan untuk dapat mengakses internet serta penggunaan *gadget* canggih membuat suatu kebiasaan baru yaitu bermain *game online* yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan bathin serta dapat melakukan bisnis jual beli pada permainan *game online* yang dimainkan. Salah satunya jual beli *online* yang objeknya adalah akun atau alamat *email* yang diperjual belikan apabila akun tersebut sudah mencapai level tertinggi dalam permainan.

Game online yang dimainkan oleh siswa SD N 4 Peureulak yaitu sejenis game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level yang berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam.

Sebagaimana observasi awal peneliti di sekolah dasar di daerah Peureulak di wilayah Aceh Timur yang terlihat bahwa keadaan siswa di SD Negeri 4

Peureulak ternyata sudah tidak asing lagi dengan yang namanya game online dikalangan siswanya. Para siswa di sekolah tersebut terlihat sangat lalai dengan aktivitas siswa bermain game online seperti permainan PUBG dan permainan serupa lainnya. Game online tersebut dimainkan saat istirahat dan jam pelajaran kosong. Pada dasarnya sekolah dasar tidak mengizinkan para siswa untuk membawa handphone ke sekolah namun hal tersebut tidak diindahkan oleh siswa. Para siswa membawa handphone saat sekolah dengan diam-diam. Sehingga para siswa tersebut menggunakannya di saat jam pembelajaran kosong maupun selesai. Sehingga saat pulang sekolah tiba siswa pun langsung dapat berkumpul di sebuah tempat untuk bermain game tersebut. Permainan tersebut dimainkan oleh siswa sekolah dasar dengan menggunakan kuota dan bahkan ada juga dimainkan di warung kopi dengan menggunakan wifi. Perilaku para siswa tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar di sekolah dan hal lain yang terlihat siswa berubah menjadi acuh tak acuh terhadap pelajaran. Perubahan perilaku pada siswa yang terlihat dikarenakan permainan game online membuat para guru lebih ekstra untuk memberikan pelajaran dan pemahaman mengenai pelajaran yang diberikan di sekolah.

Maka dari itu, dibutuhkan peran guru-guru untuk dapat mengatasi dan mencegah terjadinya pengaruh negatif terhadap dampak permainan game online tersebut. Atas dasar hal tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti secara mendalam dengan judul **“Dampak Permainan Game Online Terhadap Adiksi Siswa di Kelas IV SD N 4 Peureulak”**.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya masalah yang dibahas dan mengingat adanya keterbatasan yang ada pada diri peneliti, baik keterbatasan dari wawasan pengetahuan tentang teori dan metodologi penelitian, tenaga, waktu maupun biaya, maka penelitian ini dibatasi pada dampak dari permainan game online terhadap adiksi siswa di kelas IV SD N 4 Peureulak antara lain:

1. Permainan *game online* (PUBG). Permainan game PUBG adalah sebuah permainan video dengan genre battle royale, di mana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring.
2. Adiksi. Adiksi adalah kondisi yang kompleks, suatu penyakit otak yang dimanifestasikan oleh penggunaan zat secara kompulsif meski dengan konsekuensi merugikan.
3. Siswa kelas IV. Siswa yang menduduki kelas IV di SD N 4 Peureulak.
4. SD N 4 Peureulak. SD N 4 Peureulak merupakan salah satu wadah pendidikan strata dasar negeri yang beralamat di Peureulak Aceh Timur.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi siswa terhadap permainan game online?
2. Bagaimana dampak permainan game online terhadap adiksi siswa di kelas IV SD N 4 Peureulak?



#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi siswa terhadap permainan game online.
2. Untuk mengetahui dampak permainan game online terhadap adiksi siswa di kelas IV SD N 4 Peureulak.

#### **E. Penelitian Relevan**

*“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”*. Penelitian ini di latar belakang oleh game online yang membuat siswa ketagihan dalam bermain game online, motivasi belajar siswa menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mempedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulikan teman yang ada didunia maya game online. Metode penelitian digunakan adalah penelitian kualitatif dan metode deskriptif. Informannya adalah kepala sekolah, guru PPKn, guru kelas, siswa SMA Negeri 1 Bayang, orang tua siswa, dan masyarakat sekitar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data diperoleh, data di analisis menggunakan teori Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru

dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa.<sup>1</sup>

*“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabunulih Tahun Pelajaran 2015/2016”*. Game online sendiri mempunyai Salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan game online antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain game online, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak remaja memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain games dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas. Selain itu, berbagai game online kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata game, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain game online. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan komputer dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas

---

<sup>1</sup> Akmal Nurul Ismi, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*, Volume 3 No. 1 tahun 2020.

sekolahnya terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka game online. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif, Penelitian ini dilaksanakan di MA Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016 pada 26 Februari sampai dengan 26 Maret sesuai dengan jadwal yang disepakati. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MA Al-Furqon Prabumulih sebanyak 53 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian terdapat enam indikator factor-faktor yang mempengaruhi, antara sebagai berikut: Kurangnya perhatian dari orang orang terdekat, depresi, kurang control, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.<sup>2</sup>

*“Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Kecanduan Komix Obat Batuk di Desa Palak Bengkerung Kabupaten Bengkulu Selatan). Masalah dalam skripsi ini adalah pertama: apa faktor yang memepengaruhi perilaku menyimpang remaja kecanduan komix obat batuk di Desa Palak Bengkerung Kabupaten Bengkulu Selatan, kedua: bagaimana upaya pembinaan yang dilakukan oleh orang tua dan tokoh masyarakat terhadap remaja yang berperilaku menyimpang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang remaja yang kecanduan komix obat batuk dan upaya pembinaan yang dilakukan oleh orang tua dan tokoh masyarakat terhadap remaja yang berperilaku menyimpang. Untuk mengungkapkan masalah tersebut secara mendalam dan menyeluruh peneliti*

---

<sup>2</sup> Ilhamsyah, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabunulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, tahun 2018.

menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif *field research* (penelitian lapangan). Informan dalam penelitian ini sebanyak 24 orang yang terdiri dari 10 orang remaja yang berperilaku menyimpang, 10 orang tua remaja yang berperilaku menyimpang, dan 4 dari pemerintah desa dan tokoh masyarakat. Teknik pengumpulan data adalah dengan cara observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa: pertama faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang remaja kecanduan Komix obat batuk ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internalnya yaitu: kontrol diri yang lemah, kurangnya motivasi untuk merubah perilaku, dan lemahnya kesadaran beragama. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu: kurangnya motivasi dari orang tua, kurangnya perhatian dari orang tua, permasalahan dalam keluarga dan perceraian orang tua, kesalahan pola asuh orang tua, dan pengaruh teman sebaya (lingkungan pergaulan). kedua upaya pembinaan yang dilakukan oleh orang tua yaitu: lebih memperhatikan anak, menyekolahkan anak ke pesantren, menyuruh anak untuk mengikuti organisasi kepemudaan, mengawasi pergaulan anak dan lebih tegas dalam mendidik anak. Sedangkan pembinaan yang dilakukan tokoh masyarakat terhadap remaja berperilaku menyimpang yaitu: mendirikan organisasi Paralegal, mendirikan organisasi kepemudaan, memberikan sanksi kepada remaja yang berperilaku menyimpang, dan mengajak remaja mengikuti kegiatan keagamaan.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Densi Dah Putri, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Remaja*



*“Pengaruh Adiksi Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak”*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh gejala bahwa adanya beberapa siswa yang terindikasi mengalami adiksi bermain game online melupakan kewajiban beribadah ketika bermain game online dan keingintahuan peneliti terhadap seberapa besar atau seberapa signifikan gejala tersebut terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan adiksi bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa dan dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak pada bulan Juli-Agustus 2018. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 140 siswa yang diperoleh dengan teknik purposive sampling dan kemudian diperkecil melalui pengkategorisasian menjadi 60 siswa. Maka real sampling yang digunakan adalah 60 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen non-tes, yaitu kuesioner dengan menggunakan skala Guttman pada variabel X dan variabel Y. Teknik pengolahan data kuesioner menggunakan perhitungan uji korelasi Product Moment Pearson diperoleh nilai  $r_{hitung} = 0.427$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan  $5\% = 0.250$  dan taraf signifikan  $1\% = 0.325$  dengan arah hubungan korelasi negatif atau berlawanan. Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal tersebut berarti semakin tinggi tingkat adiksi responden maka semakin berdampak negatif terhadap

pelaksanaan ibadah shalat siswa. Kemudian besar pengaruh negatif adiksi bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak secara keseluruhan tergolong dalam kategori cukup kuat dengan nilai koefisien determinasi 18.2%. Kesimpulan dari penelitian yaitu ada pengaruh yang signifikan adiksi bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak.<sup>4</sup>

*“Game Pengaruh Kecanduan Online Terhadap Perilaku Konsumtif Game Siswa Pengguna Online”*. Program Kerjasama Penelitian Dosen dan Perguruan Tinggi yang berjudul Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kebiasaan Konsumtif Siswa (Penelitian yang melibatkan siswa di SMAN 1 Palembang dan SMAN 2 Palembang), memunculkan permasalahan seperti tersebut; 1) menghitung rasio dampak kecanduan game online terhadap siswa di SMAN 1 Palembang dan SMAN 2 Palembang. 2) Menghitung seberapa besar dampak kecanduan game online terhadap kebiasaan konsumtif siswa di SMAN 1 Palembang dan SMAN 2 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase jawaban koresponden terhadap pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner. Indeks Skor (SI) digunakan untuk mengetahui persentase jawaban dari koresponden. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disusun dengan menggunakan analisis data

---

<sup>4</sup> Eko Kurniawan, *Pengaruh Adiksi Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak*, Pekanbaru tahun 2019.

kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya adalah; a) Rasio dampak kecanduan game online terhadap siswa di SMAN 1 Palembang dan SMAN 2 Palembang tergolong “Sedang” menurut interpretasi skor, b) dampak kecanduan game online terhadap kebiasaan konsumtif siswa di SMAN 1 Palembang dan SMAN 2 Palembang tergolong “Sedang”.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Andriani, *Game Pengaruh Kecanduan Online Terhadap Perilaku Konsumtif Game Siswa Pengguna Online*, tahun 2019.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Permainan Game Online

##### 1. Pengertian game online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol. Sedangkan secara terminology *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sedangkan dalam Wikipedia *game online* adalah “*video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video)*”.<sup>6</sup>

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa

---

<sup>6</sup> Agussalim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makasar*, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar tahun 2016. h. 13



menggunakan PC (Personal Computer) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. Antonim Tri Setio menyimpulkan *game online* adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama. *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bias meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam game.<sup>7</sup>

*Game Online* adalah suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun Internet yang dimana para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama. Dengan kata lain, *game online* yang memiliki kaitan erat dengan internet. *Game online* membutuhkan koneksi internet untuk dapat beroperasi. Koneksi internet dibutuhkan untuk menghubungkan pemain satu dengan yang lainnya di dalam *game*. Oleh karena itu, adiksi *game online* merupakan salah satu bagian dari kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*, karena internet dapat menyebabkan kecanduan.

Internet *Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti

---

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 13

jejaring sosial, *email*, pornografi, *poker online*, permainan internet *online*/permainan internet, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental. Adiksi terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk *online* membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana.

Seperti kecanduan lainnya, permainan internet telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seseorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan. Pada saat tidak bisa bermain permainan internet maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan. Seseorang yang kecanduan permainan internet aka menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan sehingga membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan diluar.

Maka dengan mengkaji uraian di atas, disimpulkan bahwa adiksi (kecanduan) bermain *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan

frekuensi, durasi, dan jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memikirkan lebih lanjut efek samping yang merugikan dan konsekuensi-konsekuensi negatif lainnya yang ada pada dirinya.

## 2. Perkembangannya *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Metaio, 2012). Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu

dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.<sup>8</sup>

### 3. Jenis-jenis *Game Online*

Adapun berikut ini terdapat beberapa jenis game online sebagaimana yang dikutip oleh Agussalim dalam penelitiannya.

- a. *Cross Platform Online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja *need for speed undercover* dan *GTA V* yang dapat dimainkan secara *online* dari PC, *mobile phone/gadget/smartphone*, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan *hardware console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*). Contohnya adalah *Grand Theft Auto V* (GTA V).
- b. *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Counter-Strike.<sup>9</sup>
- c. *Real Time Strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan

---

<sup>8</sup> Dona Febriandari, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau tahun 2016.

<sup>9</sup> Agussalim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa...*, h. 13



tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game* DOTA merupakan singkatan dari *Defense of the Ancient*.

- d. *Game* 2 Dimensi, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- e. *Game* 3 Dimensi, merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi, *game* 3D meminta spesifikasi computer atau gadget/smartphone yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.<sup>10</sup>

Sistem *rating* berperan untuk memberikan peringatan tentang kecocokan konten dalam *game* untuk dimainkan usia tertentu. Ada banyak sistem *rating* yang diimplementasikan di berbagai negara dunia, seperti ESRB (Amerika), CERO (Jepang) dan PEGI (Eropa). Namun, di Indonesia sendiri implementasi dari sistem *rating* ini belum sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, karena adanya perbedaan kultur dan kebudayaan antara Indonesia dengan negara asal sistem *rating* tersebut.

---

<sup>10</sup> Agussalim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa...*, h. 14

Untuk itu memang dibutuhkan sistem rating yang lebih sesuai dengan kultur yang ada di Indonesia.<sup>11</sup>

Berdasarkan situs *nowloading.com* yaitu salah satu situs yang membahas dan memonitoring perkembangan industri *game*, tren permainan elektronik melalui media *online* ini mewabah dengan adanya akses internet yang semakin mudah dijangkau dan didukung dengan infrastruktur yang cukup di beberapa kota di Indonesia, baik di skala warung internet yang menjamur di era awal tahun 2000-an, hingga kemudahan akses internet cepat yang bisa dinikmati di rumah pada 4-5 tahun terakhir. Peneliti menilai dalam hal ini pemerintah sangat lambat untuk bertindak mengingat *game online* sudah menunjukkan kepopulerannya di Indonesia pada awal tahun 2000.

*Game online* membutuhkan lebih banyak persyaratan untuk mengoperasikannya atau memainkannya, tidak seperti *game offline* ataupun permainan lainnya, antara lain pemain harus mempunyai *gadget* dengan kapasitas yang cocok untuk bisa bermain *game online*, sambungan internet dan akun ID. *Gadget* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Dampak-dampak *Game Online*. Dapat disimpulkan *gadget* adalah transformasi dari perangkat elektronik yang sudah ada. *Gadget* yang dapat digunakan dan mendukung untuk bermain *game online* diantaranya PC, *laptop*, dan *smartphone*.

---

<sup>11</sup> <http://www.duniaku.net/2015/03/04/sistem-rating-gameindonesia-mendikbud/>. Diakses pada tanggal 27 Juli 2021.

Setiap *game online* maupun *offline* biasanya menuntut sistem PC (*Personal Computer*/komputer) minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan *game*. Kelancaran dan kemulusan dalam memainkan sebuah *game* dipengaruhi oleh 3 komponen utama, yaitu kecepatan processor, *graphic card* (VGA), kecepatan dan jenis memori (RAM) dan komponen lainnya seperti *motherboard*, *hard disk*, monitor, *operating system*.<sup>12</sup>

*Game Online* adalah suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun Internet yang dimana para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama. Dengan kata lain, *game online* yang memiliki kaitan erat dengan internet. *Game online* membutuhkan koneksi internet untuk dapat beroperasi. Koneksi internet dibutuhkan untuk menghubungkan pemain satu dengan yang lainnya di dalam *game*. Oleh karena itu, adiksi *game online* merupakan salah satu bagian dari kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*, karena internet dapat menyebabkan kecanduan.

Internet *Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, *email*, pornografi, *poker online*, permainan internet *online*/permainan internet, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini

---

<sup>12</sup> <https://e-mikeinfo.blogspot.co.id/2015/04/spesifikasi-minimum-komputer-pcuntuk.html?m=1>. Diakses pada tanggal 31 Juli 2021

memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental. Adiksi terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk *online* membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana.

Seperti kecanduan lainnya, permainan internet telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seseorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan. Pada saat tidak bisa bermain permainan internet maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan. Seseorang yang kecanduan permainan internet aka menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan sehingga membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan diluar.

Maka dengan mengkaji uraian di atas, disimpulkan bahwa adiksi (kecanduan) bermain *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, dan jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa

memikirkan lebih lanjut efek samping yang merugikan dan konsekuensi-konsekuensi negatif lainnya yang ada pada dirinya.

#### 4. Perkembangannya *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Metaio, 2012). Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.<sup>13</sup>

*Processor* yang pada dasarnya digunakan untuk bermain *game* adalah AMD dan Intel, keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan,

---

<sup>13</sup> Dona Febriandari, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau tahun 2016.

disarankan untuk menggunakan AMD karena Intel lebih dioptimasi untuk penggunaan aplikasi grafis dan *office*. Untuk VGA yang digunakan adalah ATI dan Nvidia, ATI sebaiknya dipasangkan dengan AMD dan Nvidia baiknya berpasangan dengan Intel dan minimal dengan bus 128bit. RAM yang digunakan supaya *game* berjalan dengan lancar adalah minimal 2 GB. *Harddisk* yang digunakan pun sebaiknya memiliki kapasitas minimal 250 GB dan disarankan lebih besar dari itu. Sedangkan untuk monitor, hal ini sesuai selera masing-masing pemain, disarankan untuk memilih monitor dengan resolusi yang tinggi karena semakin tinggi resolusinya maka semakin baik kualitas grafisnya. Terakhir mengenai *operating system* (OS), jika menggunakan OS *windows*, OS yang sebaiknya digunakan minimal adalah *windows 7.1*, disarankan untuk menggunakan versi di atasnya.

Untuk bermain *game online*, pemain harus mendaftar terlebih dahulu supaya bisa mendapatkan nama pengguna (*username*) dan kata sandi (*password*) atau biasa disebut dengan akun ID. Akun ID akan didapatkan setelah mendaftar di situs resmi *development* dari *gameonline* yang ingin dimainkan. Salah satu contohnya yaitu *game online Lost Saga* dengan developernya Kreon.

*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.

a. Dampak Positif

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika.

1) Perhatian dan motivasi yang lebih

Contohnya: saat bermain akan lebih fokus pada permainan dan mempunyai tujuan atau motivasi untuk mencapai target yang diinginkan. Berbagai aktivitas yang kita hadapi memang seringkali menimbulkan rasa bosan. Perasaan seperti itu dapat mempengaruhi menurunnya kinerja seseorang baik anak-anak di sekolah hingga orang dewasa yang sudah bekerja. Jadi, mulailah mencari aktivitas berbeda seperti bermain *game online* untuk menghibur diri dan mengembalikan semangat.<sup>14</sup>

2) 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, dimana

---

<sup>14</sup> Analisis penulis terhadap dampak *game online*.



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 mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses.

### 3) 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. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti SimCity, Age of Empires, dan Railroad Tycoon.

4) 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, seperti membuat analisa dan keputusan yang cepat, berfikir secara mendalam, penalaran induktif dan pengujian hipotesis. Contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya.

### 5) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain.<sup>15</sup>

#### b. Dampak Negatif

---

<sup>15</sup> Dona Febriandari, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online*, tahun 2016.

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan *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.<sup>16</sup>

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *gameonline*. Seperti perkembangan teknologi lainnya yang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif, begitu juga dengan permainan *game online*. Adapun beberapa dampak positif *game online* bagi pelajar adalah sebagai berikut :

- 1) Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermaingame *online*.
- 2) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- 3) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.

---

<sup>16</sup> *Ibid*, tahun 2016.

- 4) Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.<sup>17</sup>

Adapun dampak negatif, menurut Rini sebagaimana dikutip dalam Rahmad Nico Suryanto, terdapat empat dampak permainan internet yakni terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat. Dampak-dampak tersebut antara lain:

1. Dampak terhadap Kesehatan

- a) Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
- b) Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain permainan internet.
- c) Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.
- d) Jika bermain permainan internet sambil ngemil, kemungkinan besar badan akan meningkat.
- e) Stress.
- f) Menyebabkan *Repetitive Strain Injuries* (RSI). RSI adalah istilah untuk menyebutkan cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya pegal dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional.
- g) Kerusakan mata.

---

<sup>17</sup> *Ibid*, h. 216.

h) Maag.

i) Epilepsi (ayan). Beberapa penelitian melaporkan bahwa kilatan cahaya dengan pola tertentu pada permainan internet dapat memicu penyakit epilepsi, terutama pada penderita yang berpotensi terkena penyakit itu.

## 2. Dampak terhadap Kepribadian

a) Suka mencuri.

b) Malas.

c) Suka bolos sekolah.

d) Suka berbohong.

e) Kurang bergaul.

f) Menjadi agresif. Permainan internet tersebut tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak masih anak-anak.

## 3. Dampak terhadap Pendidikan

a) Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain permainan internet, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah.

b) Anak-anak terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c) Anak yang kecanduan permainan internet akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya menjadi terus menerus tertuju pada permainan internet yang sedang ia mainkan.

d) Anak-anak yang kecanduan permainan internet akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah.

#### 4. Dampak terhadap Keluarga dan Masyarakat

a) Sering bermain permainan internet membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain.

b) Gemar bermain permainan internet menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin.

c) Anak-anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer untuk bermain permainan internet.

d) Anak-anak yang gemar bermain permainan internet umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain.<sup>18</sup>

## **B. Perilaku Menyimpang Siswa/Perilaku Adiksi**

### 1. Definisi Perilaku Adiksi

Adiksi adalah kondisi yang kompleks, suatu penyakit otak yang dimanifestasikan oleh penggunaan zat secara kompulsif meski dengan

---

<sup>18</sup> *Ibid*, h. 216.

konsekuensi merugikan.<sup>19</sup> Berbagai istilah telah digunakan selama bertahun-tahun untuk merujuk pada penyalahgunaan zat.

Adiksi adalah kondisi yang menunjukkan individu telah mengonsumsi obat terlarang (yang alamiah maupun sintetis) secara berulang, yang secara khusus akan memunculkan ketergantungan fisik dan psikis pada obat terlarang tersebut.<sup>20</sup> Adiksi merupakan suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Dalam adiksi, terdapat tuntutan dalam diri penyalahguna narkoba untuk menggunakan secara terus menerus dengan disertai peningkatan dosis terutama setelah terjadinya ketergantungan secara fisik dan psikis serta terdapat pula ketidakmampuan untuk mengurangi atau menghentikan konsumsi narkoba meskipun sudah berusaha keras. Adiksi atau ketergantungan terhadap narkoba merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan secara fisik dan psikologis terhadap suatu zat adiktif.<sup>21</sup>

Sebagai sebuah topik kajian yang relatif baru, istilah kecanduan internet atau *internet addiction* memperoleh tanggapan yang serius dari kalangan akademik setelah istilah tersebut dimunculkan oleh Kimberly Young pada tahun 1996. Meskipun pada periode sebelumnya telah banyak perhatian para ahli psikologi untuk mengkaji masalah interaksi antara

---

<sup>19</sup> Suradi, *Rehabilitas Sosial Berbasis Institusi Bagi Korban Penyalahgunaan Nafza* (Jakarta Timur, 2018), h. 40.

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 41.

<sup>21</sup> Humas BNN, *Artikel Mengenal Adiksi* (18 April 2013). h. 1.

komputer dengan manusia (*human-computer interaction*), namun kontroversi timbul justru karena digunakannya istilah *addiction* (kecanduan) oleh Young. Pada saat dimunculkan itu, kata itu cenderung diartikan Chaplin sebagaimana dikutip dalam Helly, dua dekade sebelumnya mendefinisikan *addiction* di dalam *Dictionary of Psychology* sebagai *the state of being physically dependent upon drug* (keadaan secara fisik tergantung pada obat).<sup>22</sup>

Dengan demikian kata *addiction* lebih sesuai untuk diterjemahkan sebagai kecanduan. Kecanduan sebagai kata bentukan di dalam bahasa Indonesia digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan dimana seseorang mengalami ketergantungan kepada candu (*opium*). Penggunaan istilah kecanduan di dalam bahasa Indonesia tersebut memiliki kesamaan dengan konsep *addiction* yang digunakan di dalam bidang psikiatri yang lebih dikenal sebagai *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* atau DSM-IV dan sama pula dengan definisi Chaplin. Pada prinsipnya, *addiction* berkaitan dengan ketergantungan seseorang terhadap *substance* atau zat yang merugikan tubuh (*substance abuse*).

Sebagai sebuah istilah, kata „ketergantungan“ lebih sering digunakan di dalam percakapan sehari-hari dibandingkan dengan kata „kecanduan“. Ketergantungan, atau di dalam bahasa Inggris bersinonim dengan kata *„dependence“*, dianggap lebih sesuai untuk menggambarkan kondisi seseorang yang mengalami dependensi terhadap zat-zat adiktif. Davis

---

<sup>22</sup> Helly P. Soetjipto, *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet*, *Jurnal Psikologi*, Volume 32, No. 2, 74-91, Universitas Gadjah Mada, h. 75.

sebagaimana dikutip dalam Helly, memaknai kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat.<sup>23</sup>

Menurut KBBI, pengertian adiksi adalah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja.<sup>24</sup>

## 2. Pengertian Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang merupakan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang di buat dalam lingkungan atau masyarakat tertentu. Adapaun jenis-jenis tingkah laku bermasalah ini terdiri dari dua pokok yaitu tingkahlaku yang agresif dan tingkah laku yang pasif atau pengunduran diri. Masing-masing jenis dan gejalannya akan dibahas sebagai berikut:

a. Tingkah laku menyimpang yang agresif adalah bentuk-bentuk tingkah laku sosial yang menyimpang yang bercirikan cenderung merusak, melanggar peraturan-peraturan dan menyerang. Ruang lingkup bidang-bidang yang dilanggar meliputi: hak milik (mencuri dan merusak hak milik), bidang seks, dan hubungan dengan orang lain (menyerang dengan tiba-tiba dan berkelahi).

---

<sup>23</sup> *Ibid*, h. 75.

<sup>24</sup> <https://kbbi.web.id/adiksi.html>. Diakses pada pukul 11.27 WIB tanggal 21 Juli 2021.



b. Tingkah laku menyimpang yang pasif atau pengunduran diri adalah bentuk tingkah laku yang menunjukkan kecenderungan putus asa dan merasa tidak aman sehingga menarik diri dari kegiatan dan takut memperlihatkan usaha-usahanya. Remaja ini yang mengalami perilaku pasif cenderung tertarik kesenangan-kesenangan yang sifatnya menyendiri, apatis terhadap kegiatan masyarakat atau sekolah, remaja ini suka mengasingkan diri, menghindari dari kegiatan yang menimbulkan kontak dengan orang lain.<sup>25</sup>

Mendefinisikan perilaku menyimpang adalah hal yang cukup sulit dilakukan.<sup>26</sup> Perilaku menyimpang adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak.<sup>27</sup>

Perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Sering tidak disadari bahwa interaksi tersebut amat kompleks sehingga kadang-kadang kita tidak sempat memikirkan penyebab seseorang melakukan perilaku tertentu. Karena itu sangatlah penting untuk dapat menelaah alasan dibalik perilaku individu sebelum ia mampu mengubah perilaku. Perilaku menyimpang bisa didefinisikan sebagai perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat.

Penyimpangan secara sederhana dapat didefinisikan sebagai tindakan yang tidak sesuai dengan norma-norma, jadi tanpa norma sosial tidak akan

---

<sup>25</sup> Andi Mappire, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Usaha Nasional, 2012), h. 191-193.

<sup>26</sup> Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2016), h. 251.

<sup>27</sup> Syaik M. Jamaludin Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja Muslim*, (Jakarta : Pustaka Al-kautsar 2011), h. 178

ada penyimpangan. Sehingga dapat disimpulkan perilaku negatif atau perilaku menyimpang merupakan tingkah laku individu yang tidak sesuai dengan norma-norma yang dibuat dalam lingkungan atau masyarakat tertentu. Jadi bisa disimpulkan bahwa perilaku menyimpang merupakan perilaku yang bertentangan norma-norma yang ada di dalam masyarakat yang selalu merugikan orang melakukan penyimpangna dan juga merugikan orang yang ada di sekitarnya.

### 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang

Adapun faktor yang menyebabkan seorang melakukan perilaku menyimpang ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### a. Faktor internal

##### 1) Kontrol diri yang lemah

Kontrol diri yang lemah menjadi pengaruh remaja melakukan perilaku menyimpang. Menurut Kartono anak-anak remaja yang melakukan kejahatan atau melakukan perilaku menyimpang pada umumnya kurang memiliki kontrol diri tersebut dan suka menegakkan standar tingkah laku sendiri di samping meremehkan keberadaan orang lain.<sup>28</sup> Kontrol diri yang lemah terjadi karena kenakalan remaja dapat digambarkan sebagai bentuk kegagalan mengembangkan kontrol diri dalam tingkah laku remaja. Beberapa anak dalam mengembangkan kontrol diri yang seharusnya sudah diterima ketika mengalami proses

---

<sup>28</sup> Kartini Kartono, *Kenakalan Remaja* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 9.

pertumbuhan. Oleh karena itu kontrol diri yang lemah menjadi pengaruh remaja melakukan perilaku menyimpang.

## 2) Kurangnya pemahaman tentang agama

Sudah menjadi kejadian yang ada didunia di mana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga keyakinan beragama mulai terdesak. Kepercayaan kepada allah SWT tinggal simbol, larangan-larangan dan suruhan-suruhan allah SWT. tidak diindahkan lagi. Dengan kurangnya pemahaman tentang agama pada seseorang maka hilanglah kekuatan pengontrol yang ada di dalam dirinya sehingga terjerumus kedalam perilaku menyimpang. Dengan demikian satu-satunya alat pengawas dan pengontrol moral yang dimiliki adalah masyarakat dengan hukum dan peraturannya.<sup>29</sup>

### b. Faktor eksternal

#### 1) Keutuhan keluarga

Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan dan perilaku remaja ialah faktor keutuhan keluarga, yang dimaksud dengan faktor keutuhan keluarga ialah keutuhan dalam struktur keluarga, yaitu di dalam keluarga itu ada ayah, ibu dan ana-anak. Apabila tidak ada ayah atau ibu keduanya tidak ada, maka struktur keluarga itu tidak utuh lagi. Apabila ayah atau ibunya jarang pulang kerumah atau berbulan-bulan meninggalkan rumah, karena tugas-tugas lai, maka struktur keluarga itu pun sebenarnya tidak utuh lagi. Begitu pula apabila orang tuanya bercerai, maka keluarga itu pun tidak utuh lagi.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Atikah Dewi Anggita, *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Remaja Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, tahun 2021.

<sup>30</sup> Nini Subini, *Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Mentari Pustaka, 2012), h. 63.

Dalam proses perkembangan remaja membutuhkan keluarga karena keluarga merupakan unit sosial terkecil yang pertama ditemuinya. Perkembangan remaja sangatlah bergantung terhadap bimbingan dari orang tuanya. Bagi remaja yang kurang mendapatkan perhatian dari orang tuanya maka dia akan melakukan perilaku menyimpang. Oleh karena itu keutuhan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan remaja.

### 2) Peranan sosial ekonomi keluarga

Keadaan sosial ekonomi keluarga dapat juga berperan terhadap perkembangan anak-anak. Misalnya anak yang orang tuanya berpenghasilan cukup (sosial ekonominya cukup), maka anak-anak tersebut lebih banyak mendapat kesempatan untuk mengembangkan berbagai macam-macam kecakapan. Begitu pula sebaliknya bagi anak yang orang tuanya sosial ekonominya kurang akan mempengaruhi perkembangan remaja dan bisa melakukan perbuatan-perbuatan yang tidak diinginkan seperti perilaku menyimpang yang akan merugikan remaja yang bersangkutan.<sup>31</sup>

### 3) Pengaruh lingkungan masyarakat

Karena remaja masih sangat rentan terhadap perilaku yang ada di tempat tinggalnya. Lingkungan masyarakat merupakan kondisi tempat tinggal yang turut mempengaruhi pola pikir dan berkembangnya jiwa remaja. Bentuk salah satu manifestasi dan penentangan terhadap lingkungan adalah geng remaja. Saat ini geng remaja telah menjurus pada hal-hal yang negatif, seperti perkelahian masal,

---

<sup>31</sup> *Ibid*, h. 64.

minum-minuman keras (alkohol, Komix). Narkoba, melakukan kejahatan seksual dan perampokan.<sup>32</sup>

#### 4) Pengaruh teman sebaya

Lingkungan sosial yang dimaksud adalah teman sebaya. Teman sebaya merupakan lingkungan bergaul seorang anak dan melalui interaksi dengan teman sebaya, individu akan berkenalan dan mulai bergaul dengan teman-teman dengan pola perilaku yang berbeda-beda. Sehingga melalui interaksi inilah masing-masing individu akan saling memahami keinginan-keinginan dan tidak jarang individu akan membentuk kelompok-kelompok. Jika perilaku teman-teman sebayanya telah dirasa cocok, pergaulan teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku remaja. Perilaku tersebut bisa berupa perilaku positif dan dapat pula berupa perilaku negatif.<sup>33</sup>

### C. Perilaku Siswa

Perilaku atau aktifitas ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsangan yang mengenai individu atau organisme itu. Perilaku atau aktifitas itu merupakan jawaban atau respon terhadap stimulus yang mengenainya. Apa yang ada dalam diri organisme berperan memberikan respon adalah apa yang ada pada diri organisme, atau apa yang telah dipelajari oleh organisme yang bersangkutan.

Perilaku manusia dapat dibedakan atas perilaku yang refleksi dan perilaku yang non-refleksi. Perilaku yang refleksi merupakan perilaku yang

---

<sup>32</sup> Sofyan Wilis, *Remaja dan Masalahnya*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 66.

<sup>33</sup> *Ibid*, h. 66.

terjadi atas reaksi yang secara seponan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut. Misalnya reaksi kedip mata bila terkena sinar. Perilaku refleksi adalah perilaku yang terjadi dengan sendirinya atau secara otomatis.<sup>34</sup> Dalam perilaku refleksi respon langsung timbul begitu menerima stimulus. Lain halnya dengan perilaku yang non-refleksi. Perilaku ini berubah dari waktu ke waktu sebagai hasil dari proses belajar. Disamping itu Perilaku dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti bahwa perilaku itu dapat diatur oleh individu yang bersangkutan.

Perilaku atau gejala yang tampak pada manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor genetik (keturunan) dan faktor lingkungan. Perilaku dipandang dari segi biologis merupakan suatu kegiatan atau suatu aktivitas dari organisme yang bersangkutan. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah suatu aktivitas dari manusia. Oleh karena itu perilaku manusia mempunyai bentangan yang sangat luas dapat mencakup berjalan, berinteraksi, berpakaian, dan lain sebagainya. Bahkan kegiatan internal (internal aktivitas) seperti berpikir, persepsi, dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Untuk kepentingan analitis dapat dikatakan bahwa perilaku adalah apa yang dikejakan oleh organisme (manusia) baik yang dapat diamati secara tidak langsung. Jadi bisa disimpulkan bahwa perilaku merupakan suatu aksi dan reaksi manusia

---

<sup>34</sup> Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karier)*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 178-179.

yang di dapatkan dari luar atau dari lingkungan tempat tinggalnya sehingga terjadi timbal balik antara individu satu dengan yang lainnya.<sup>35</sup>

Perilaku siswa juga mempunyai bentuk di antaranya perilaku positif dan perilaku negatif.

#### 1. Perilaku positif

- a. Jujur. Jujur merupakan perbuatan yang lurus sesuai dengan hati dan tidak curang.
- b. Tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan sikap siap menerima segala konsekuensi dari perbuatan yang telah dilakukannya.
- c. Disiplin. Disiplin adalah taat dan patuh terhadap peraturan yang berlaku.<sup>36</sup>

#### 2. Perilaku negatif

- a. Bolos belajar
- b. Sering meminta izin meninggalkan kelas
- c. Sering datang terlambat
- d. Suka mengganggu teman saat belajar
- e. Malas mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> *Ibid*, h. 179.

<sup>36</sup> Agus Sunaryo, *Pengaruh Jam Pelajaran Kosong Terhadap Kenakalan Siswa di Sekolah*, tahun 2017. h. 11.

<sup>37</sup> *Ibid*, h. 12.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Sebagaimana menurut Sugiyono dalam bukunya *Metode Penelitian* menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.<sup>38</sup>

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah jenis *field research* (penelitian lapangan). Jenis penelitian lapangan ini dipilih peneliti karena penelitian ini sesuai dengan tempat dan lokasi penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar di Peureulak.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Peureulak. SD N 4 Peureulak dipilih sebagai lokasi penelitian karena terletak di Kota Peureulak. Penelitian ini dilakukan sejak peneliti melakukan observasi awal, selanjutnya akan diteruskan

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 8.



setelah keluar surat penelitian dari Fakultas. Perkiraan waktunya yaitu lebih kurang 6 minggu atau hingga selesai penelitian.

### **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV di sdn 4 Peureulak. Kedua subyek tersebut menjadi informasnn karena menjadi sumber untuk data dalam penelitian ini. Lebih rincinya subyek penelitiannya yaitu 3 (tiga) guru dan 5 (lima) siswa kelas IV yang memainkan permainan *game online* tersebut.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu alat pengumpulan data non tes, sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Menurut Kholid Narbuko dalam bukunya *Metodologi Penelitian* menjelaskan bahwa observasi (pengamatan) adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.<sup>39</sup>

Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan yaitu penelitian dengan cara tidak melibatkan dirinya (peneliti) dalam interaksi dengan objek penelitian, sehingga peneliti tidak memposisikan dirinya sebagai anggota kelompok yang diteliti. Bentuk

---

<sup>39</sup> Kholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 70

observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah mengamati lokasi dan objek penelitian dalam penelitian ini. Observasi yang dilakukan di lokasi penelitian yaitu mengamati lokasi penelitian dan proses belajar mengajar siswa dan guru di SD N 4 Peureulak saat melakukan observasi awal.

## 2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara tidak terstruktur dengan beberapa guru dan siswa di SD N 4 Peureulak. Wawancara ini merupakan wawancara bebas. Jadi pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi pewawancara harus pandai mengarahkan yang diwawancarai apabila ternyata ia menyimpang. Pedoman *interview* (wawancara) berfungsi sebagai pengendali jangan sampai proses wawancara kehilangan arah. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu wawancara terbuka artinya jawaban yang peneliti dapat dari wawancara tidak diatur oleh peneliti namun jawabannya bersifat bebas dan terbuka. Wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas IV dan guru di SD N 4 Peureulak.

## E. Teknik Analisis Data dan Keabsahan Data

Menurut Milles dan Huberman, data kualitatif merupakan sumber dari deskripsi yang luas dan berlandaskan kukuh, serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkup setempat. Dengan data

kualitatif kita dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis, menilai sebab akibat dalam lingkup pikiran orang setempatnya dan memperoleh penjelasan yang banyak dan bermanfaat.<sup>40</sup>

Analisa data model Milles dan Huberman yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga komponen analisa data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Jadi setelah data dikumpulkan dari lapangan maka tahap berikutnya masuk pada proses pengolahan data:

1. Reduksi data adalah melakukan penyederhanaan pemotongan atau penghapusan terhadap berbagai temuan data yang diperoleh melalui wawancara.
2. Paparan (penyajian data) adalah memaparkan secara sistematis dan akurat hasil dari observasi dan wawancara sehingga dapat diterima kebenaran.
3. Penarikan kesimpulan (*verifikasi*) data adalah melakukan penarikan kesimpulan dengan menggunakan berbagai analisis peneliti dalam bentuk persuasif dan membentuk opini orang lain.<sup>41</sup>

Adapun cara peneliti menguji validitas (keabsahan) datanya yaitu dengan melakukan pemeriksaan, pengolahan dan memilah data yang telah diperoleh berdasarkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh tersebut dipilih sesuai kebutuhan dalam

---

<sup>40</sup> Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung, 2021), h. 284-285.

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 244.

penelitian ini. Jadi data yang diperoleh dari observasi maupun wawancara tidak ambil secara penuh oleh peneliti namun disortir dan dipilih sesuai yang bersangkutan.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Paparan Data**

**1. Profil SD N 4 Peureulak**

SD N 4 Peureulak terletak di Kota Peureulak, Aceh Timur. Memiliki 9 (sembilan) guru dengan 6 diantaranya memiliki sertifikat pendidik. Mengenai sarana prasarana yang terdapat di SD N 4 Peureulak masih cukup lengkap dengan didukung oleh ruang laboratorium dan ruang perpustakaan yang baik. Saat ini jumlah siswa di SD N 4 Peureulak dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel. 4.1**

**Jumlah Siswa Tahun 2020-2021**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
1	I	22 siswa
2	II	18 siswa
3	III	20 siswa
4	IV	19 siswa
5	V	20 siswa
6	VI	22 siswa
Jumlah		121 siswa

Sumber: Profil SD N 4 Peureulak

Atas dasar tabel di atas dapat dipahami bahwa di SD N 4 Peureulak terdapat 6 (enam) kelas sebagaimana detail jumlahnya yaitu kelas I memiliki 22 siswa, kelas II memiliki 18 siswa, kelas III memiliki 20 siswa, kelas IV memiliki

19 siswa, kelas V memiliki 20 siswa dan kelas VI memiliki 22 siswa sehingga jumlah semua siswa yaitu 121 siswa.

## **2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah**

- Visi Sekolah: Unggul dalam prestasi, berbudi pekerti luhur, dan berwawasan lingkungan.
- Misi Sekolah
  - a) Melaksanakan kegiatan belajar-mengajar secara efektif untuk mencapai prestasi yang optimal:
    - Melaksanakan bimbingan belajar intensif agar unggul dalam memperoleh NEM.
    - Menumbuhkan semangat keunggulan terhadap warga sekolah.
    - Mendorong membantu setiap siswa untuk mengenali potensi (dirinya) sehingga dapat berkembang secara optimal
    - Mengadakan bagian ekstra kurikulum Kelompok Ilmiah Remaja (KIR)
    - Membina dan melatih kegiatan ekstrakurikuler bahasa Inggris.
  - b) Menyediakan wadah penyaluran bakat dan minat dalam bidang kesenian dan olah raga dengan melaksanakan:
    - Pembinaan dan pelatihan bina vokalia
    - Pembinaan dan pelatihan Drum Band/ Marcing Band
    - Pembinaan dan pelatihan seni tari.
    - Pembinaan dan pelatihan tartil qur'an

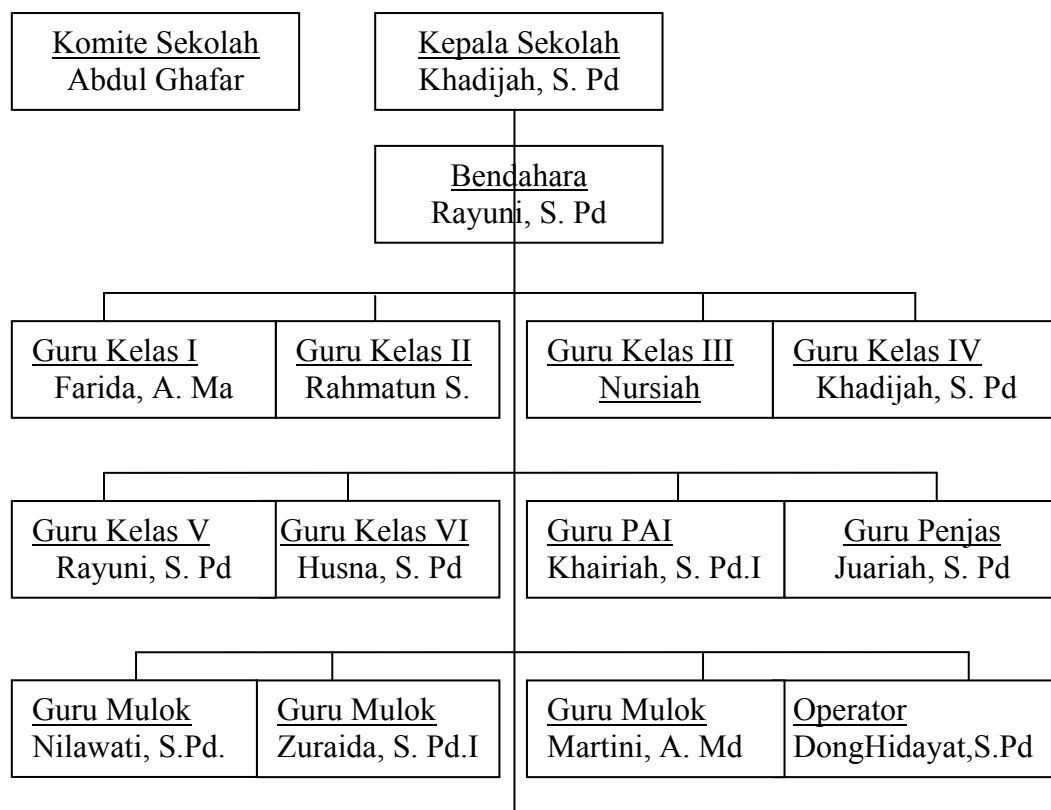
- Pembinaan dan pelatihan bola basket
- Pembinaan dan pelatihan bela diri/ karate/ KKI
- Pembinaan dan pelatihan bela diri Tapak Suci
- Pembinaan dan pelatihan sepak bola.
- c) Menyediakan lingkungan sebagai sumber belajar meliputi:
  - Mengkondisikan lingkungan sekolah sebagai alternatif sumber belajar berbagai bidang mata pelajaran
  - Penataan lingkungan sebagai sumber belajar
  - Mengembangkan lingkungan sebagai media pembelajaran.
- Tujuan Sekolah dalam Lima Tahun
  - a) Meningkatkan nilai rata-rata NUN dari 7, 69 menjadi 7,75.
  - b) Meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang memadai.
  - c) Meningkatkan efektifitas latihan kegiatan ekstrakurikuler yang telah ditentukan.
  - d) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
- 

### **3. Struktur Organisasi SD N 4 Peureulak**

Berikut sruktur organisasi SD N 4 Peureulak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 4.2

## Struktur Organisasi SD N 4 Peureulak



Sumber: Profil SD N 4 Peureulak

## B. Temuan Penelitian

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adiksi Siswa Terhadap Permainan Game Online

*Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau di handphone secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Salah satu game yang sedang populer saat ini di sekolahan yaitu *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG). Permainan PUBG cenderung membuat penggunanya merasa tertantang dan kecanduan. Berikut hasil



wawancara dengan beberapa siswa yang kecanduan memainkan game PUBG, antara lain:

Wawancara dengan IB (nama inisial), siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, bahwa:

1. Apa game online yang dimainkan?

*“Saya sudah lama memainkan game PUBG dan saya sudah mahir. Saya senang aja kalau sudah main game itu.”*<sup>42</sup>

2. Kapan mulai main game online tersebut?

*“Dari kelas tiga saya sudah main.”*<sup>43</sup>

3. Kalau di sekolah waktu kapan memainkan game online?

*“Bisa lupa waktu juga saya kalau udah main game. Kadang kalau lagi di sekolah main juga tapi waktu tidak belajar, jam-jam istirahat lah main dengan teman sekelas juga.”*<sup>44</sup>

4. Dimana lokasi mainnya?

*“Di kantin.”*<sup>45</sup>

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa IB mengakui bisa lupa waktu saat bermain game PUBG. Saat berada di sekolah ia memainkan juga game PUBG, hal tersebut dikarenakan ia sudah merasa pandai bermain dan kecanduan atas game PUBG tersebut.

Wawancara lainnya dengan RD (nama inisial), siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, bahwa:

1. Apa game online yang dimainkan?

---

<sup>42</sup> IB, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

<sup>43</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>44</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>45</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

*“Game online sejenis perang-perangan yaitu PUBG.”<sup>46</sup>*

2. Kapan mulai main game online tersebut?

*“Belum lama ini saya bisa main game PUBG. Itupun sejak saya dibelikan hp sama orang tua. Di kasih pakai hp sama orang tua karena saat ini kan belajar juga banyak dengan online kayak di Zoom. Jadi makanya saya dibelikan hp, tapi karena itu saya bermain game dan baru sebentar saya sudah bisa main game itu.”<sup>47</sup>*

3. Kalau di sekolah waktu kapan memainkan game online?

*“Hp nya saya bawa ke sekolah dan saya bermain game PUBG saat guru tidak ada di kelas dan terkadang saya mainnya waktu jam istirahat.”<sup>48</sup>*

4. Dimana lokasi mainnya?

*“Di kelas.”<sup>49</sup>*

Atas penjelasan di atas dapat dipahami bahwa RD dibelikan hp semenjak sekolah dibuat belajar daring. Dan ia sejak saat itu memainkan game PUBG sehingga saat ini ia sudah pandai memainkan game tersebut. Terkadang ia memainkannya di sekolah saat jam istirahat.

Wawancara lainnya dengan FR (nana inisial), siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, bahwa:

1. Apa game online yang dimainkan?

*“Iya saya bermain game PUBG.”<sup>50</sup>*

2. Kapan mulai main game online tersebut?

*“Baru-baru saja sih.”<sup>51</sup>*

---

<sup>46</sup> RD, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

<sup>47</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>48</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>49</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>50</sup> FR, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

3. Kalau di sekolah waktu kapan memainkan game online?

*“Saya mainnya dengan teman-teman disekolah. Itupun kalau saya lagi bawa hp ke sekolah. Karena saya jarang di kasih bawa hp ke sekolah sama orang tua saya. Kalau dikasih bawa hp pasti selalu saya mainkan apalagi main game PUBG itu bisa buat lalai dan tidak ingat waktu juga, ya namanya juga seru dan merasa jadi anak muda lah dalam game itu.”<sup>52</sup>*

4. Dimana lokasi mainnya?

*“Di belakang kelas.”<sup>53</sup>*

Atas penjelasan di atas dapat dipahami bahwa FR juga menjadi salah satu siswa disekolah yang memainkan game PUBG saat berada di sekolah. Hal tersebut dikarenakan ia merasa kecanduan dengan permainan game tersebut.

Wawancara dengan NF, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, bahwa:

1. Apa game online yang dimainkan?

*“Saya sangat senang dengan main game apalagi game nya itu main perang-perang. Yang saya mainkan sekarang itu game PUBG.”<sup>54</sup>*

2. Kapan mulai main game online tersebut?

*“Lumayan lama lah. Sebenarnya orang tua saya melarang saya main game-game perang di hp tapi ya saya tetap main juga kalau tidak ada di rumah.”<sup>55</sup>*

3. Kalau di sekolah waktu kapan memainkan game online?

*“Dan saya mainnya dimana saja, kadang dirumah dan kadang juga di sekolah. Kalau di sekolah saya mainnya waktu jam istirahat di katin dengan teman-teman.”<sup>56</sup>*

---

<sup>51</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>52</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>53</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>54</sup> NF, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

<sup>55</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

4. Dimana lokasi mainnya?

*“Di kantin sekolah.”*<sup>57</sup>

Atas penjelasan di atas dapat dipahami bahwa NF sebenarnya dilarang orang tuanya untuk bermain game yang berjenis perang-perangan namun ia tetap memainkannya saat tidak di rumah seperti saat berada di sekolah. Hal tersebut tidak lain dikarenakan ia sudah kecanduan dengan game yang dimainkannya tersebut.

Berikut hasil wawancara dengan IH, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, bahwa:

1. Apa game online yang dimainkan?

*“Yang dimainkan game online sejenis PUBG.”*<sup>58</sup>

2. Kapan mulai main game online tersebut?

*“Sudah lama, udah berapa tahun lah. Saat di rumah saya tidak bermain game karena saya tidak mempunyai teman untuk bermain. Tapi di sekolah saya main game PUBG karena di sekolah saya banyak teman yang main itu.”*<sup>59</sup>

3. Kalau di sekolah waktu kapan memainkan game online?

*“Ya kami mainnya kalau lagi di kelas saat guru tidak masuk dan saat waktu jam istirahat ya walaupun sebentar-sebentar yang penting dapat main.”*<sup>60</sup>

4. Dimana lokasi mainnya?

*“Di kantin sekolah.”*<sup>61</sup>

---

<sup>56</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>57</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>58</sup> IH, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

<sup>59</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>60</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

Atas penjelasan di atas dapat dipahami bahwa IH tidak memainkan game tersebut saat berada di rumah melainkan ia bermain game PUBG saat ia berada di sekolah. Hal tersebut dilakukan karena di sekolah ia memiliki teman untuk bermain game tersebut bersama dan juga karena ia sudah kecanduan dengan permainan game PUBG tersebut.

Sebagaimana penjelasan di atas maka berikut wawancara dengan salah satu wali kelas IV di SD N 4 Peureulak, beliau menyebutkan bahwa:

*“Sampai saat ini setahu saya memang belum banyak dari siswa kelas IV bermain game-game online gitu. Ya mungkin barang 10 dari 50 siswa paling ada. Iya memang saya sendiri pernah melihat mereka bermain hp di sekolah sedang bermain game PUBG tapi setelah itu mereka dinasehati untuk tidak bermain game di sekolah. Saat ini hp memang dibutuhkan untuk menyambung belajar dari rumah apalagi saat pandemi begini. Namun tidak untuk hal-hal yang tidak ada manfaatnya.”<sup>62</sup>*

Atas penjelasan di atas dapat dipahami bahwa menurut salah satu wali kelas IV tersebut belum banyak dari siswa kelas IV yang bermain game PUBG dan beliau pernah melihat beberapa siswa bermain game PUBG setelah itu siswa tersebut dinasehati untuk tidak memainkan hp di sekolah. Namun saat ini tidak dipungkiri juga bahwa saat ini hp juga dibutuhkan untuk menyambung belajar dari rumah saat masa pandemi saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak yang memainkan game PUBG saat berada di sekolah disebabkan oleh beberapa alasan:

- a. Kecanduan.
- b. Diberi fasilitas oleh orang tua.

---

<sup>61</sup> *Ibid*, 13 Juni 2021.

<sup>62</sup> Khadijah, salah satu wali kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

- c. Bermain game PUBG di sekolah banyak teman.
- d. Mempunyai kesempatan bermain game karena masa pandemi.

Sebagaimana beberapa alasan disebabkan dalam permainan game online yaitu hal ini dikarenakan anak tersebut memiliki perilaku menyimpang. Berdasarkan pendapat Jamaluddin Mahfuz, perilaku menyimpang adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Pendapat lainnya yaitu menurut Sarlito yaitu perilaku menyimpang adalah hal yang cukup sulit dilakukan.

Adapun faktor yang menyebabkan seorang melakukan perilaku menyimpang ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal (kontrol diri yang lemah, kurangnya pemahaman agama) dan faktor eksternal (keutuhan keluarga, peranan sosial ekonomi keluarga, pengaruh lingkungan masyarakat dan pengaruh teman sebaya. .

#### **4. Dampak Game PUBG Terhadap Adiksi Siswa Akan Gadget.**

Sebagaimana memainkan game dalam bentuk game online seperti *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) terdapat adanya dampak, baik itu positif maupun dampak negatif. Berikut hasil wawancara dengan beberapa guru SD N 4 Peureulak terkait dampak yang timbul dari permainan game PUBG terhadap adiksi siswa akan gadget, antara lain:

- a. Dampak positif

Dampak positif disebutkan oleh salah satu guru di SD N 4 Peureulak, menyatakan bahwa:

*“Pada dasarnya anak-anak yang pandai memainkan game-game online di hp sebenarnya memiliki kemampuan lebih dalam berpikirnya. Lainnya otak siswa akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berpikir dari siswa akan lebih cepat merespon, dan juga emosional siswa dapat terlupakan dengan bermain game. Jadi, pada pada dasarnya permainan game terdapat dampak positif bagi siswa atau anak-anak.”<sup>63</sup>*

Atas dasar pernyataan di atas dapat dipahami bahwa salah satu guru SD N Peureulak menjelaskan adanya dampak positif dari permainan game online bagi siswa seperti siswa yang akan lebih aktif dalam berpikir, siswa akan lebih cepat merespon dan emosional siswa juga dapat dilupakan dengan bermain game.

Wawancara yang sama dengan guru lainnya menjelaskan bahwa:

*“Memang terdapat dampak positif untuk anak yang bisa memainkan game online di smartphone. Dampak positifnya bisa dilihat siswa atau anak tersebut anak lebih berpikir kreatif sebagaimana mereka berpikir untuk dapat melawan dan mempertahankan diri dalam tantangan permainan tersebut.”<sup>64</sup>*

Atas penjelasan di atas dapat dipahami bahwa adanya dampak positif dari permainan game online PUBG yaitu siswa akan lebih berpikir kreatif. Hal tersebut terlihat dari siswa yang mampu melawan dan mempertahankan diri dari musuh dalam permainan perangnya tersebut.

#### b. Dampak negatif

Dampak negatif dapat dilihat sebagaimana hasil wawancara dengan beberapa guru SD N 4 Peureulak, sebagai berikut:

---

<sup>63</sup> Khairiah, guru di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

<sup>64</sup> Zuraida, guru di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

Wawancara dengan salah satu guru di SD N Peureulak, menjelaskan bahwa:

*“Kalau dampak negatif dari game online bagi anak-anak itu sudah pasti ada. Tidak usah jauh lah kita lihat saja anak-anak yang kecanduan dengan game PUBG ia akan malas belajar dan akan sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain game online. Sehabis pulang sekolah tidak ada lagi waktu untuk istirahat atau tidur siang karena waktu mereka akan dihabiskan dengan memainkan game tersebut.”<sup>65</sup>*

Atas penjelasan di atas dapat dipahami bahwa terdapat dampak negatif dari siswa memainkan *game online* PUBG yaitu siswa akan malas belajar dan sering menghabiskan waktu luangnya untuk memainkan *game*-nya tersebut.

Dampak negatif lainnya dijelaskan oleh guru lainnya sebagai berikut:

*“Dengan kecanduan memainkan game online juga berdampak pada hilangnya sifat baik anak dalam menabung. Tidak ada lagi pikiran menabung, yang ada hanya menghabiskan uang jajan yang diberikan orang tua. Tidak menghabiskan uang jajan untuk membeli makanan di sekolah, namun uang jajan tersebut digunakan untuk membeli kuota hp-nya. Dampak lainnya juga terlihat bahwa anak atau siswa tersebut akan lupa waktu makan.”<sup>66</sup>*

Atas pernyataan di atas dapat dipahami bahwa dampak negatif bagi siswa yang adiksi terhadap gadget ialah lupa untuk menabung dan lupa pola makan. Lupa untuk menabung karena uang jajannya dihabiskan untuk membeli kuota agar bisa dimainkan game online dan lupa pola makan karena waktunya dihabiskan untuk bermain game tersebut.

---

<sup>65</sup> Khadijah, wali kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

<sup>66</sup> Zuraida, guru di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021



Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif yang timbul dari permainan game PUBG terhadap adiksi siswa akan gadget, antara lain:

- a. Dampak positif. Siswa akan lebih aktif dalam berpikir, siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa juga dapat dilupakan dengan bermain game dan siswa akan lebih berpikir kreatif.
- b. Dampak negatif. Siswa malas belajar dan sering menghabiskan waktu luangnya untuk memainkan *game*-nya tersebut serta lupa waktu makan.

### **C. Pembahasan**

Adapun observasi digunakan penulis untuk mengamati suasana dan keadaan yang ada di SD N 4 Peureulak. Observasi dilakukan pada kondisi awal dan saat penelitian, untuk sarannya yaitu apa saja yang dampak game PUBG terhadap adiksi siswa akan gadget. Hasil observasi diperoleh penulis sama halnya sebagaimana hasil penelitian yang diperoleh penulis dari wawancara dengan beberapa guru dan beberapa siswa kelas IV.

Penulis menemukan bahwa anggapan siswa yang hampir setiap hari bermain game online baik di di rumah, di sekolah maupun di warnet, mereka merasa *game online* adalah suatu kebutuhan bagi mereka, sepanjang hari siswa memikirkan tentang bermain *game online*. Bagi mereka memainkan *game online* sangat asik, seru, menyenangkan, enak dan menarik. Saking tertariknya mereka dengan *game online* mereka menjadi lebih memilih bermain *game online* daripada

kumpul bersama keluarga atau bermain bersama teman diluar rumah. Waktu luang siswa selalu di habiskan untuk bermain *game*, bahkan siswa melupakan sesuatu yang harus mereka lakukan dan siswa juga mengabaikan kegiatan penting lainnya (seperti sekolah, tugas dan olahraga). Mereka sering merasa sedih, mudah marah, gelisah dan kesal ketika mereka tidak dapat bermain *game*. Terlalu sering bermain *game* online membuat siswa malas belajar dan enggan untuk mengerjakan tugas dan PR sekolah sehingga nilai mereka menurun. Seringnya mereka mengunjungi warnet untuk bermain *game online* menjadikan mereka terpaksa mendengar kata-kata kasar dan kotor yang diucapkan orang dewasa disana sehingga mereka meniru katakata tersebut. Ketika bermain *game* mereka tidak segan untuk berteriak kata-kata layaknya orang dewasa di tempat itu, sungguh kata-kata yang tidak pantas mereka ucapkan.

PUBG merupakan sebuah game multiplayer kompetitif yang bisa dimainkan secara solo atau kelompok dalam format duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *friend list* dengan cara bertahan hidup selama mungkin di arena. Permainan ini sangat mudah ditemukan pada *playstore* yang tersedia di handphone dan permainan ini menggunakan bantuan internet. Permainan ini sangat mudah ditemukan pada *playstore* yang tersedia di handphone dan permainan ini menggunakan bantuan internet.

Permainan PUBG adalah permainan yang mengasyikan dan menyebabkan kecanduan tersebut dapat berakibat pada intesitas bermain yang tinggi. Hal ini kemungkinan besar akan berdampak pada akademik siswa yaitu perilaku malas

belajar dan menunda pengerjaan tugas mereka. Sebagaimana dampak yang terlihat pada siswa kelas IV di SD N Peureulak yang kecanduan dengan memiankan game PUBG.

Pada dasarnya orang tua membatasi anak dalam penggunaan gadget.

Untuk itu perlu diperhatikan batasan-batasan berikut ini:

1. Memastikan bahwa materi permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik di ranah akidah, akhlak dan ibadah. Hendaknya game tidak bertentagan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan daerah lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat.
2. Hendaknya game-game dimainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. Game jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah, dalam rumah tangga dan selain itu juga jangan sampai membuat orang lupa dari game yang lebih penting (*dlaruriy*), seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan.

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika ingin bermain game. Peran orang tua bisa dimullai dari memilihkan jenis game yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan

sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berpikir, mental dan akhlak anaknya.

Adapun dalam sebuah permainan tentunya terdapat dampak maupun efek yang diketahui akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari seseorang. Sebagaimana dampak yang diperoleh dalam memainkan game online ini yaitu: 1. Dampak positif. Bermain game memiliki dampak positif bagi para pemainnya jika hanya dilakukan sekedar hiburan sesaat dan tidak berlebihan, di antaranya: melatih bahasa Inggris, melatih logika, pengenalan teknologi, kemampuan membaca, melatih kerjasama, stimulasi otak, menciptakan game, mengembangkan imajinasi, belajar ekonomi melalui game simulasi, meningkatkan interaksi keluarga, bermain bersama. Kesembilan hal positif tersebut, dianjurkan dalam Islam, paling kurang tidak ditemukan ada larangannya.

Namun dari dampak positif, terdapat pula dampak negatifnya yaitu: dapat menimbulkan *adiksi* (kecanduan), mubazir waktu, boros harta, mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, makan dan tidur tidak teratur dan mengganggu kesehatan.

Maka dari itu, sangat diperlukan pengawasan dari orang tua di rumah dan guru di sekolah dalam membatasi anak dalam penggunaan gadget. Karena pada

dasarnya dalam dampak permainan game online tersebut sebgaiian besar dampak negatifnya sangat tidak baik bagi perkembangan anak sekolah dasar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi siswa terhadap permainan game online disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain karena: a. Kecanduan, b. Diberi fasilitas oleh orang tua, c. Bermain game PUBG di sekolah banyak teman, dan d. MEMPUNYAI kesempatan bermain game karena masa pandemi.
2. Dampak game PUBG terhadap adiksi siswa akan gadget yaitu terdapat dampak positif dan dampak negatif.
  - c. Dampak positif. Siswa akan lebih aktif dalam berpikir, siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa juga dapat dilupakan dengan bermain game dan siswa akan lebih berpikir kreatif.
  - d. Dampak negatif. Siswa malas belajar dan sering menghabiskan waktu luangnya untuk memainkan *game*-nya tersebut serta lupa waktu makan.

#### **B. Saran-saran**

1. Kepada siswa SD N 4 Peureulak agar dapat menghilangkan kebiasaan bermain *game online* dengan cara berangsur-angsur maupun secara langsung.

2. Bagi guru-guru SD N 4 Peureulak agar dapat memantau kegiatan siswa di luar jam sekolah serta meningkatkan pemahaman kewajiban melaksanakan ibadah (keagamaan) terhadap siswa.
3. Bagi orangtua atau wali murid agar dapat memantau dan membimbing kegiatan maupun aktivitas anak pada saat di luar jam sekolah serta memberikan pemahaman akan dampak bermain *game online* dan pemahaman pentingnya melaksanakan kewajiban ibadah keagamaan terhadap anak.
4. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan terhadap permasalahan yang sama dengan sudut pandang yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agussalim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makasar*, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar tahun 2016
- Dewi Marlianti, *hubungan kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*, mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar tahun 2015.
- Pramuditya, *Panti Rehabilitas Narkoba di Yogyakarta* (Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015)
- Humas BNN, *Artikel Mengenal Adiksi* (18 April 2013).
- Andi Mappire, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Usaha Nasional, 2012
- Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2016
- Syaik M. Jamaludin Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja Muslim*, Jakarta: Pustaka Al-kautsar 2011
- Kartini Kartono, *Kenakalan Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014
- Densi Sahputri, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Kecanduan Komix Obat Batuk di Desa Palak Bengkerung Kabupaten Bengkulu Selatan)*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, tahun 2018.
- Nini Subini, *Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Mentari Pustaka, 2012
- Sofyan Wilis, *Remaja dan Masalahnya*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Sugiyono, *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018
- Kholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Refrensi wawancara:
- Iqbal, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021



Rudi, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

Farol, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

Nafis, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

Ilham, siswa kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

Khadijah, salah satu wali kelas IV di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

Khairiah, guru di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021

Zuraida, guru di SD N 4 Peureulak, wawancara tanggal 13 Juni 2021