



**PENGUNAAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN SISWA
(Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Studi
Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disusun Oleh:

Nama : RIFQI HENDRI

NPM : 2015510095

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
1441 H/2020 M**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rifqi Hendri
NPM : 2015510095
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Judul Skripsi : Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus
SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)

dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul di atas secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang menjadi sumber rujukan. Apabila ternyata di kemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan ketentuan undang-undang dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Jakarta ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan.

Jakarta, 05 Jumadil Akhir 1441 H
30 Januari 2020 M

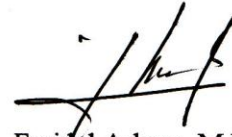


Rifqi Hendri

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)” yang disusun oleh Rifqi Hendri, Nomor Pokok Mahasiswa : 2015510095 Program Studi Pendidikan Agama Islam disetujui untuk diajukan pada Sidang Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Jakarta, 30 Januari 2020
Pembimbing,



Dr. Faridal Arkam, M.Pd



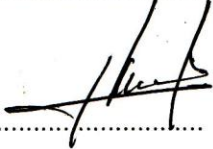


LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: **Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)** yang disusun oleh **Rifqi Hendri** Nomor Pokok Mahasiswa: **2015510095**. Akan mengajukan sidang skripsi (munaqasyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam.

FAKULTAS AGAMA ISLAM
Dekan,



Rini Fatma Kartika, S.Ag., M.H.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Rini Fatma Kartika, S.Ag., M.H</u> Ketua		14/2/2020
<u>Drs. Tajudin, M.A</u> Sekretaris		31/1/2020
<u>Dr. Faridal Arkam, M.Pd</u> Dosen Pembimbing		11/2/2020
<u>Drs. Tajudin, M.A</u> Anggota Penguji I		31/1/2020
<u>Dr. Ayuhan, M.A</u> Anggota Penguji II		1/2-2020

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Skripsi 06 September 2019

Rifqi Hendri

2015510095

Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)

xi + 93 halaman + 7 lampiran

ABSTRAK

Era modern ini perkembangan zamannya tidak terlepas dari perkembangan teknologi, semua hasil dari perkembangannya pun sudah merambah ke dunia wirausaha seperti yang kerap dilihat pada sepanjang jalan terdapat tempat umum yang biasa dikenal dengan warnet (warung internet). Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Dari hal tersebut, tentunya game online memiliki sisi positif dan sisi negatif.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dalam bentuk survey. Populasi target penelitian adalah siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yang berjumlah 32 siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi dengan pihak sekolah, wawancara pada pihak yang berwajib kemudian menyebarkan angket kepada seluruh siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online di kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat menurut angket yang telah penulis jalankan dan wawancara yang telah penulis dapatkan lamanya bermain game online pada siswa kelas 1 AK bermain game online dibawah dari 1 jam, adapun macam game online yang sering mereka mainkan yaitu Pes 2020, dampak positif bagi siswa bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress, sedang dampak negatif bagi mereka tidak dapat mengontrol waktu dengan baik. Disamping itu factor dari penyalahgunaan game online terpengaruh dengan teman yang sering bermain game online, sedang peran guru dan orangtua dalam mengontrol penggunaan game online juga sangat intens dan berpengaruh pada hasil belajar mereka.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Skripsi ini ditulis dalam upaya memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh gelar Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, tahun 2019.

Tidak sedikit kendala yang dihadapi penulis di dalam proses penyelesaiannya, namun karena bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil, sehingga kendala itu menjadi tidak terlalu berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut:

1. Prof. Dr. Syaiful Bakhri, S.H., M.H., Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Rini Fatma Kartika, S.Ag., M.H., Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Busahdiar M.A., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
4. Dr. Faridal Arkam M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikirannya dalam proses bimbingan.
5. H. Hamdani S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yang telah memberikan waktu dan arahnya kepada saya dalam proses penelitian di sekolah.

6. Andri H, S.Pd, walikelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yang telah memberikan waktu dan arahannya kepada saya dalam proses penelitian di sekolah.
7. Siswa dan siswi kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir kuliah.
8. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memberikan pelayanan akademik dan pelayanan administrasi terbaik.
9. Kepada kedua orangtua tercinta yang telah memberikan kasih sayang, doa yang tidak pernah terputus serta dorongan moril dan dukungan materil, sehingga memperlancar keberhasilan studi
10. Seluruh teman-teman PAI Angkatan 2015 PAI A-C.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, namun demikian diharapkan karya yang sederhana ini banyak memberikan manfaat. Aamiin.

Jakarta, 30 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	i
v	
KATA	
PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Fokus dan Subfokus.....	8
1. Bermain.....	8
a. Pengertian Bermain.....	8
b. Teori Bermain.....	11
c. Manfaat Bermain Pada Anak.....	13
2. Game Online.....	14
a. Tahap-tahap Bermain.....	14

b. Ciri-ciri Esensial Permainan.....	16
c. Teori Permainan.....	17
d. Macam-macam Permainan.....	17
e. Pengertian Game.....	21
f. Perkembangan Game.....	22
g. Pengertian Game Online.....	24
h. Perkembangan Game Online.....	26
i. Dampak Game Online.....	29
j. Teknologi Sebagai Pendukung Game Online.....	32
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berfikir.....	38
D. Pertanyaan Penelitian.....	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	41
B. Tempa dan Waktu Penelitian.....	41
C. Latar Penelitian.....	41
D. Metode Penelitian.....	43
E. Data dan Sumber Data.....	44
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	48
H. Validasi Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum tentang Latar Penelitian.....	50
1. Sejarah Berdirinya SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.....	50
2. Visi dan Misi SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.....	51
3. Struktur Organisasi Sekolah SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.....	52
4. Data Siswa	53

5. Sarana dan Prasarana	54
6. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	54
7. Tujuan Berdirinya.....	55
B. Temuan Penelitian.....	56
C. Pembahasan Temuan Penelitian.....	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA	92
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	94
---------------------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP.....	105
---------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Struktur Organisasi Sekolah.....	52
Tabel 2	Data Siswa.....	53
Tabel 3	Sarana dan Prasarana.....	54
Tabel 4	Kegiatan Ekskul.....	54
Tabel 5	Lama Bermain Game Online.....	57
Tabel 6	Macam-macam Game Online.....	59
Tabel 7	Dampak Negatif Penggunaan Game Online.....	62
Tabel 8	Dampak Positif Penggunaan Game Online.....	64
Tabel 9	Faktor Penyalahgunaan Game Online.....	67
Tabel 10	Peran Orangtua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online.....	70
Tabel 11	Hasil Belajar Siswa dengan Adanya Game Online.....	72
Tabel 12	Peran Guru dalam Mengontrol Penggunaan Game Online.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner (Angket)
Lampiran 2	Pedoman Wawancara
Lampiran 3	Surat Permohonan Riset
Lampiran 4	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 5	Surat Keterangan Bimbingan Skripsi
Lampiran 6	Dokumentasi Berupa Foto Penelitian
Lampiran 7	Riwayat Hidup Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap.¹

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat.² Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi,

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013, h. 1

² Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), h. 15.

tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.³

Derasnya arus globalisasi yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah menyebabkan perubahan gaya hidup baru bagi peradaban manusia menjadi lebih maju dan modern. Kemajuan peradaban manusia itu merupakan sebuah keniscayaan di tengah ditemukannya alat-alat teknologi mutakhir yang semakin membantu serta memudahkan manusia dalam beraktivitas dan berinteraksi.

Dalam era global seperti sekarang ini, berbagai penemuan alat teknologi seperti penemuan teknologi komunikasi, handphone, televisi, transportasi, komputer, teknologi internet dan sebagainya telah memberikan manfaat dan dampak positif yang cukup banyak. Peranan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi atau media elektronik utamanya internet tersebut telah membuat dunia menjadi semakin dekat dan seolah tanpa batas.

Era modern ini perkembangan zamannya tidak terlepas dari perkembangan teknologi, semua hasil dari perkembangannya pun sudah merambah ke dunia wirausaha seperti yang kerap dilihat pada sepanjang jalan terdapat tempat umum yang biasa dikenal dengan warnet (warung internet). Di tempat tersebut konsumen dapat melakukan berbagai macam

³ Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 03 Mei 2019.

kegiatan yang berhubungan langsung dengan dunia maya, mereka dapat melakukan browsing, upload, bahkan yang sedang menjamur dikalangan pelajar saat ini yaitu *game online*.

Peminat *game online* beragam, anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang. Banyak anak-anak yang memainkan game online yang sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari mereka. Dari hal tersebut, tentunya game online memiliki sisi positif dan sisi negatif. Dari segi positif, game online bisa melatih pola pikir, refleksi, pengembangan strategi. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat game dari model sederhana seperti gamewatch sampai game canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.⁴ Ketergantungan internet game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari.⁵ Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya

⁴ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, h. 8.

⁵ Orleans and Laney, *Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation*, Sociology Department, CSFU 1997, h. 64

mempengaruhi ketrampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Pada usia pekungannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.⁶Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.⁷ Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain.

Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.⁸Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain game, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan game di laptop, smartphome, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua.

⁶ Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), h. 191.

⁷ Carolyn Meggitt, "terj.", *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, (London: Hodder Education, 2013), h. 169-170.

⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), h. 145.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penggunaan Game Online Dikalangan Siswa : Studi Kasus Kelas 10 Pada SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Banyaknya siswa yang mudah mengakses game online.
2. Adanya dampak negatif dan positif dari penggunaan game online.
3. Adanya penyalahgunaan dalam menggunakan game online.
4. Kurangnya peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan game online.
5. Kurangnya peranan guru dalam berkomunikasi dengan orang tua.
6. Adanya upaya guru di sekolah dalam meminimalisir penyalahgunaan game online.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, dan agar dalam pembahasan masalah tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi lingkupnya pada:

1. Penggunaan game online pada siswa kelas di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.
2. Dampak negatif dan positif dari penggunaan game online pada siswa kelas di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan game online dikalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat?
2. Bagaimana penggunaan game online di kalangan siswa kelas 10 SMK Al – Hamidiyah Jakarta Barat?
3. Seperti apa dampak penggunaan game online di kalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah.

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian psikologi terkait dengan game online
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang di lakukan di masa yang akan datang
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat umum mengenai game online.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada guru-guru agar mampu lebih memperhatikan anak didik agar tidak tercandu dengan game online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Fokus dan Subfokus

1. Bermain

a. Pengertian Bermain

Mukhtar Latif dan Zukhairin dalam buku *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* mengemukakan bahwa Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak belajar. Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.⁹

Mukhtar Latif mengutip pendapat yang dikemukakan oleh Brooks, J.B. dan D.M. Elliot, “Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah setiap kegiatan dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹⁰

Dalam kamus besar bahasa Indonesia istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “ber-an”, bermain adalah

⁹Mukhtar Latif, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 76.

¹⁰*Ibid*, h. 77.

berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra yang penting dan perlu ada didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa.

Elizabeth B Hurlock megutip pendapat yang dikemukakan oleh Piaget bahwa bermain ialah tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.¹¹

Diana Mutiah dalam bukunya yang berjudul Psikologi Bermain Anak Usia Dini mengemukakan bahwa Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan, apabila pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa maka akan membantu anak-anak berkembang secara optimal.¹²

Dapat diuraikan pengertian bermain dari pendapat beberapa ahli diatas yaitu, menurut Mukhtar Alif dan Zukhairin mengemukakan

¹¹Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, penerjemah Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih (Jakarta: Erlangga 1978), h. 320

¹²Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2010), h. 91

bahwa bermain adalah adanya interaksi seorang anak dengan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan rasa gembira dan menggunakan imajinasi serta melibatkan organ-organ tubuh lainnya. sedangkan menurut Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa adanya suatu paksaan dan tekanan yang ada.

Adapun dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan bermain atau *game online* terdapat dalam Q.S Al-Isra ayat 7 yang berbunyi:

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ
الْآخِرَةِ لِيَسْئَعُوا وُجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا
دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا ﴿٧﴾

Yang artinya: “Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri, dan apabila datang saat hukuman bagi (kejahatan) yang kedua, (Kami datangkan orang-orang lain) untuk menyuramkan muka-muka kamu dan mereka masuk ke dalam mesjid, sebagaimana musuh-musuhmu memasukinya pada kali pertama dan untuk membinasakan sehabis-habisnya apa saja yang mereka kuasai”.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan interaksi anak baik kepada orang lain maupun benda-benda yang ada disekitarnya bertujuan untuk mencapai suatu kesenangan semata tanpa ada paksaan dan tuntutan yang ada pada dirinya.

b. Teori Bermain

Sejak abad ke-19 bermunculan teori-teori tentang bermain yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Beberapa teori bermain yang membahas tentang mengapa manusia bermain, yaitu sebagai berikut:¹³

1) Teori Psikoanalisis oleh Sigmund Frued

Teori Psikoanalisis melihat bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial. Freud dalam Diana Mutiah memandang bermain seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.¹⁴

2) Teori Kognitif Jean Piaget

Teori perkembangan kognitif yang menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Jean Piaget dalam W.R. Mommies berpandangan bahwa setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Jean Piaget berpendapat bahwa intelektual (kognitif) dan afektif selalu berjalan berdampingan seperti layaknya sebuah koin. Teori ini

¹³ Mukhtar Latif, Zukhairin dkk. *Op.Cit*, h. 79.

¹⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 101.

percaya bahwa emosi dan afeksi manusia muncul dari suatu proses yang sama di dalam tahapan tumbuh kembang kognitif. Sehingga, Piaget mengemukakan penahapan dalam perkembangan intelektual anak yang dibagi ke dalam empat periode, antara lain:¹⁵

- a. *Sensory motor play* (3/4 - 6 bulan) yaitu bermain syaraf, perasaan, otot-otot, gerakan-gerakan kasar.
- b. *Symbolic / make believe play* (2 – 7 tahun) yaitu bermain permainan nyata.
- c. *Sosial play game with rules* (8 – 11 tahun) yaitu bermain berkelompok dengan aturan sederhana.
- d. *Games with rules & sport* (11 tahun ke atas) yaitu bermain dan berolahraga dengan aturan-aturan yang disederhanakan atau aturan resmi/baku.

3) Teori Kognitif Vygotsky

Teori ini menekankan pada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi, bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam

¹⁵ W.R. Mommies, *Peranan Orang tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*, h. 12.

menentukan tahap perkembangan anak, baik dari segi afeksi, kognitif, fisik motorik, bahasa, maupun sosial emosional.¹⁶

c. Manfaat Bermain Pada Anak

Ade Benih Nirwana mengemukakan pendapat dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak* bahwa Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak. Bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak, sebagaimana penelitian membuktikan bahwa bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Misalnya pengalaman dalam membina hubungan dengan teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan dan lain sebagainya.¹⁷

Pengertian Bermain menurut Andri Agus Febrianto dalam bukunya yang berjudul *Games Therapy* untuk Kecerdasan Bayi dan Balita adalah memberikan kesempatan bagi seorang anak sebagai upaya proses seorang anak dapat belajar, seperti belajar mengenai pengetahuan, kehidupan, bahkan kepekaan terhadap sesama. Orang tua harus banyak belajar dan mengetahui permainan apa yang paling cocok untuk anaknya. Orang tua juga harus mampu dan bijak memberikan kesempatan bermain yang berkualitas kepada anak-anaknya, seperti bermain ular tangga, atau puzzle, dengan tujuan agar permainan yang

¹⁶ Mukhtar Latif, Zukhairin, dkk. *Op.Cit*, h. 79.

¹⁷ Ade Benih Nirwana, *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*, (Bantul: Nuha Medika 2008), h.

dilakukan anak-anak akan membawa pengaruh yang positif terhadap proses perkembangan mereka.¹⁸

Dapat diuraikan manfaat bermain pada anak dari pendapat beberapa ahli diatas yaitu, menurut Ade Benih Nirwana manfaat bermain adalah sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Sedangkan manfaat bermain yang dikemukakan oleh Andri Agus Febrianto adalah memberikan kesempatan bagi seorang anak sebagai upaya proses seorang anak dapat belajar bertujuan agar permainan tersebut membawa pengaruh positif pada anak.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain adalah suatu sarana yang mampu menggali suatu kemampuan anak dan dapat dijadikan suatu proses pembelajaran yang lebih bagi anak dengan bertujuan permainan tersebut membawa pada arah yang positif dalam diri anak tersebut.

2. Game Online

a. Tahap-tahap Bermain

Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya, bermain memiliki tahap perkembangan yang sesuai dengan psikologi perkembangan, antara lain.¹⁹

¹⁸ Andri Agus Fabianto, *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, (Jakarta: Kawah Media, 2009), h. 22-23.

¹⁹ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Penerjemah Muslichah Zarkasih*, (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 324

1) Tahap Eksplorasi

Yaitu tahap permainan dimana individu yang berusia tiga bulan menggunakan kemampuan indera penglihatannya untuk melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diarahkan kepadanya dan di raih oleh tangannya. Kemudian menggunakan tangan dan kakinya untuk merangkak atau berjalan dan mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.

2) Tahap Permainan

Dimulai pada usia dua tahun pertama sampai lima tahun. Setelah anak mengeksplorasi yang berada disekitarnya, anak kemudian membayangkan bahwa benda-benda atau mainan tersebut memiliki sifat hidup, dapat bergerak dan berbicara. Ini terjadi pada usia 2-3 tahun. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada mainan, melainkan lebih kepada permainan yang tidak hanya dilakukan secara sendirian namun membutuhkan orang lain.

3) Tahap Bermain

Setelah memasuki masa sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama pada saat mereka sendirian. Namun setelah itu mereka tertarik dengan permainan yang lebih matang dan dapat dimainkan dengan dirinya dan teman-temannya.

4) Tahap melamun

Semakin mendekati masa puber, mereka kehilangan minat bermain dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya untuk melamun.

b. Ciri-ciri Esensial Permainan

Haditono, dkk dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya mengemukakan bahwa, secara singkat, ciri-ciri yang paling mendasar mengenai game adalah:²⁰

1) *Reframing* (memberikan isyarat)

Yaitu orang yang saling memberikan isyaratnya (baik berupa senyuman, mengangkat tangan, dan intonasi yang lain). Bentuk komunikasi seperti ini dilakukan pada anak usia satu tahun pertama.

2) *Reversal* (Pemutarbalikan)

Dalam permainan, maka realita dapat diputar balikan oleh anak. Seperti contoh dalam permainan peran, anak dapat dapat memutarbalik kehidupan dari kehidupan nyata tersebut.

3) Abstraksi (Prototype)

Yaitu permainan bukan merupakan suatu imitasi kejadian sehari-hari, melainkan hanya ditirukan beberapa tingkah laku saja mengenai kehidupan dari kehidupan nyata tersebut.

4) Tema dan Variasi

²⁰ Haditono, dkk, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, (Jakarta: Bina Aksara, 2000), h. 134

Game selalu memiliki variasi mengenai suatu tema. Ada suatu tema pokok yang kemudian dipikirkan dan diperagakan aspek-aspek baru di sekitar tema tersebut.

c. Teori Permainan (Game)

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli matematika pada tahun 1944 yang dikemukakan oleh John Von Neumann and Oscar Morgenster yang berisi: Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangansendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan unuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.²¹

d. Macam-macam Permainan

1) Teori Dasar Game

Game memiliki teori-teori sebagai berikut:

a) Teori Atavistis

Menurut Stanley Hall dalam Munawar bahwa permainan yang dilakukan anak adalah warisan, dan kebiasaan nenek moyang yang bersifat turun temurun, dengan demikian dasar-dasar teori permainan, pengertian dan macam-macam teori, psikologi

²¹Tuti Munawar, *Dasar-dasar Teori Permainan/Game. Pengertian dan Macam-macamTeori*, (Jakarta: Dpeartemen Pendidikan dan Kebudayaan), h. 56

perkembangan, kegiatan tersebut hanya merupakan pengulangan kembali dari yang dilakukan nenek moyang berabad-abad lalu.²²

b) Teori Pengosongan

Menurut Herbert Spencer, dikatakan bahwa kegiatan bermain dilakukan karena anak memiliki kelebihan tenaga sebab jika tidak dilepaskan atau dikosongkan adanya kelebihan tenaga itu, akan mengganggu kejiwaan anak maka cara menghilangkannya dengan melakukan bermain.²³

c) Teori Persiapan

Menurut Karl Groos dan Maria Montessori anak-anak yang bermain memiliki suatu pendapat untuk keperluan kehidupannya kelak.²⁴

d) Teori Menurut Ilmu Jiwa Dalam

Menurut Sigmund Freud dan Adler, permainan adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada alam bawah sadar dalam jiwa seseorang.²⁵

e) Teori Game Menurut Tokoh Psikologi

²² Tuti Munawar, *Permainan Anak-anak Kilang*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2002), h. 84

²³ *Ibid*, h. 85

²⁴ *Loc. Cit*, h. 85

²⁵ *Ibid*, h. 86

Psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain.²⁶

- Sigmund Freud (*Austri/England*)

Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi manalisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.²⁷

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan d=harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.²⁸

- Jean Piaget (*Swiss*)

Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan

²⁶ Haditono, dkk, *Psikologi Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, (Jakarta: Bina Aksara, 2008), h. 131-132.

²⁷ *Ibid*, h. 133

²⁸ *Ibid*, h. 135

datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.²⁹

- Johan Huizinga

Game adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan game tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

- Ljubliskaja (Psikolog Rusia)

- Menyatakan bahwa game merupakan pencerminan realitas sebagai bentuk awal untuk memperoleh pengetahuan. Dengan demikian jelaslah bahwa pendapat mengenai game ditentukan oleh kebudayaan.

2) Macam-macam Game

Menurut Almadi dan Sholeh dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan bahwa, berdasarkan sifatnya game (permainan) dapat dibedakan menjadi:³⁰

- e. Permainan gerak atau disebut juga permainan fungsi yakni permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi organ tubuh dan melatih pancaindera.
- f. Permainan fantasi atau peran, yakni seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasinya. Ia memerankan suatu kegiatan, seolah-olah sungguh.

²⁹*Ibid*, h. 136

³⁰ Almadi dan Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), h. 107

- g. Permainan receptive (menerima), yakni anak-anak yang mengadakan permainan berdasarkan atas rangsangan yang diterima dari luar, baik melalui cerita maupun gambar serta kegiatan lain yang sangat dilihat anak.
- h. Permainan bentuk yakni anak mencoba membentuk (konstruksi), yakni suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada, karena ingin tahu dan ingin mengubahnya.

e. Pengertian Game (Permainan)

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran Hollywood sekalipun. Kalau diawal 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis simulasi, edukasi dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang dalam industri game sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat.

Walaupun mungkin di mata anda game umumnya hanya dimainkan oleh kalangan muda, sebenarnya banyak juga kalangan dewasa yang memainkannya di kala senggang. Kalau ditilik dari umurnya, mereka adalah generasi pertama pengguna game di era 1980-an yang mengenal game dalam bentuk teknologi sederhana. Jadi, saat ini mereka

masih memainkan game, namun bukan dengan teknologi terbaru sehingga mereka bisa dikatakan embrio generasi gamer.³¹

Siti Rahayu Haditono mengutip pendapat yang dikemukakan oleh Huizinga, bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat akan tetapi dilakukan dengan sukarela yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri sendiri.³²

Menurut Elizabeth B Hurlock dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak*, bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.³³

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bermain merupakan tindakan sukarela yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir dalam batas, tempat dan waktu berdasarkan aturan yang mengikat.

f. Perkembangan Game

Antonius Tri Setio Nugroho mengemukakan pendapat dalam bukunya yang berjudul *Definisi Game* bahwa Game berasal dari bahasa Inggris

³¹Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2010), hlm. 9

³²Siti Rahayu Haditono, dkk, *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, ed Ke-16 (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), h. 131-132.

³³Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Penerjemah Musichah Zarkasih, (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 320.

yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.³⁴

Irina V. Sokolova, dkk mengemukakan bahwa Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri game tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an.³⁵ Diawal tahun 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan game baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna game di tahun 2008. Secara sederhana, game dipengaruhi tren dan

³⁴ Antonius Tri Setio Nugroho, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 1 Mei 2019.

³⁵ Irina V. Sokolova, dkk., "*terj.*" *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 114.

teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan game yang baru pula.³⁶

g. Pengertian Game Online

Menurut Adam dan Rollings Game Online merupakan permainan (Games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa mempehitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga menjadi pecandu game online.³⁷

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau

³⁶ Samuel Henry, *Op.Cit*, hlm. 12.

³⁷Pratiwi, *Digital Repository*, (Jakarta: Erlangga 2012), hlm. 79

buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.³⁸

Dalam pengertian yang luas *game* berarti “hiburan” *game* juga juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. Sementara kata *game* bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.³⁹

Adapun definis *game* yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Perkembangan* adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁴⁰

Game Online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan *game* yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.⁴¹

Dapat diuraikan pengertian *game* dan *game online* menurut beberapa ahli, menurut Muhammad Fahrul *game* merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain

³⁸Muhammad Fahrul, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, artikel diakses pada 08 September 2018 dari <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>

³⁹*Ibid*

⁴⁰Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 106

⁴¹<http://tutoriaalkuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.htm> artikel diakses pada 08 September 2018 pukul 18.57 WIB

berinteraksi dan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain. Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh game merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan tersendiri tanpa ada keterpaksaan dan bebas bertujuan untuk melakukan kesenangan. Kemudian pengertian game online yang penulis kutip melalui sebuah artikel yang ada bahwa game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa game dan game online adalah suatu kegiatan yang memberikan rangsangan keasyikan yang timbul dari diri sendiri tanpa paksaan dan menimbulkan sebuah kegembiraan baik melalui permainan manual maupun permaianan yang melibatkan elektronik dan visual.

h. Perkembangan Game Online

Teknologi *Game Online* berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada *Game Online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau Local Area Network, tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www atau world wide web atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirabel.⁴²

⁴²*Ibid*

Game online dimulai sejak tahun 1969 , ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*. Yang disebut *plato*, dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul *Plato IV* dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak pemain (multiplayer games).

Meningkatnya pengguna game online, membuat para pembuat game mulai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan yang terhubung secara online. Januari 1997, game online pertama adalah *ultima online*, kemudian diikuti oleh *EverQuest*, *asherin's Call*, dan game-game lain. Perkembangan game online pernah mengalami penurunan, tanpa munculnya game *World of Warcraft* mampu menarik perhatian pengguna game online. Munculnya situs media sosial seperti *mySpace*, *Friendster*, *Hi5*, *Facebook*, *Twitter*, dan lain sebagainya, membuat para pembuat game online yang dulunya *independen*, kini diperbaharui menjadi aplikasi yang diintegrasikan ke berbagai situs pertemanan seluruh dunia. Salah

satunya adalah *Zyngam Game Texas Holdem Poker, mafia* dan game lainnya yang diintegrasikan ke berbagai situs media sosial.⁴³

Genre Game Online adalah jenis-jenis game ditinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh game tersebut yaitu.⁴⁴

a. RTS (*real time strategy*)

Real Time Strategy adalah genre suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumberdaya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonom, pengembangan keyakinan.

b. FPS (*first person shooter*)

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat atau alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh.

⁴³Hartoko, *Game Online*, (Jakarta: Kencana 2010), hlm. 85

⁴⁴Adhyatman Prabowo, *Jenis-jenis Game Online dan Cara Memainkan*, artikel diakses pada tanggal 08 September 2018 dari <http://geghans.blogspot.com/20018/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>

c. *RPG (role playing game)*

Sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

d. *Life Simulation Games*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun computer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.

i. Dampak Game Online

Dampak negatif kecanduan game online bagi pelajar adalah:

a. Segi Keuangan

Dari segi keuangan, pelajar yang ketagihan memainkan game online akan menghabiskan uangnya demi bermain game online yang dimainkannya. Adapun uang yang dihabiskannya digunakan untuk membayar billing warnet game center yang membuat anak selalu ketagihan untuk bermain lagi. Atau bagi pengguna ponsel dan smartphone akan menghabiskan banyak uang demi membeli pulsa agar layanan hp dapat terkoneksi jaringan GPRS atau 3D.

b. Segi Waktu

Dari segi waktu, pelajar yang kecanduan game online akan menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan game online. Dan tidak jarang pula ada yang bolos sekolah untuk bermain game online di warnet. Hal yang menyebabkan pelajar tersebut rela menghabiskan waktunya di warnet adalah ingin menaikkan exp atau pengalaman untuk menaikkan level, menghilangkan stres, ingin menghabiskan waktu, mencari teman, karena permainannya yang terus update dan tidak membosankan.

c. Segi Semangat Belajar dan Akademik

Dari segi akademik, pelajar yang kecanduan game online akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar. Sehingga ia akan lalai terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga mengakibatkan semangat belajarnya menurun dan nilai akademiknya juga menurun.

d. Segi Sosial

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan pelajar tersebut hanya jadi game online saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

Dampak negatif lainnya antara lain:⁴⁵

- 1) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
- 2) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- 3) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena

Sedangkan dampak positif bermain game online adalah :

e. Menghilangkan Stress

⁴⁵ Irina V. Sokolova dkk, *Op.Cit*, hlm. 123

Mungkin ini adalah dampak positif yang paling umum dalam bermain games online, karena memang jika kita mempunyai masalah lalu kita melampiaskannya dalam bermain games online, masalah pun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam games online yang kita mainkan.

f. Menambah Konsentrasi

Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang suka memainkan games online memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus. Selain itu, games online juga mampu mengembangkan imajinasi setiap orang yang memainkannya.

g. Meningkatkan Kinerja Otak

Terkadang beberapa permainan dalam games online sama sepertinya juga sebagai bahan pembelajaran, sehingga apabila kita tidak bermain games secara berlebihan maka juga akan sedikit meningkatkan kinerja otak kita.

Dampak positif game dapat dilihat pada game-game yang menantang puzzle, detektif, atau lainnya. Game yang

berdampak positif jika game membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.⁴⁶

j. Teknologi Sebagai Pendukung Game Online

Kemajuan teknologi di Indonesia kini telah menjadi hal yang istimewa. Hal ini dapat dibuktikan dari ruang lingkup komunikasi yang semakin meluas. Bentuk komunikasi dari kalangan pelajar yaitu siswa tingkat dasar sampai dengan tingkat lanjut sudah menggunakan media komunikasi. Seperti halnya komputer (internet) dan handphone. Penggunaan komunikasi tersebut perlu diapresiasi dan diawasi agar dari kalangan pelajar dapat benar-benar memanfaatkan fasilitas dan fitur-fitur yang ada dengan benar pada media komunikasi tersebut.

Kemajuan teknologi ini memang telah mendapat berbagai macam respon, baik dalam bentuk respon positif maupun negatif. Karena pada dasarnya teknologi dapat memberikan pemenuhan kebutuhan dari masing-masing individu yang menggunakannya. Menurut tokoh dunia yaitu Perdana Menteri Jepang, pernah mengatakan bahwasanya Bangsa yang menguasai teknologi maka akan menguasai dunia. Pernyataan ini dibenarkan oleh dunia dengan dilihat dari berbagai aspek. Banyak beberapa Bangsa di dunia yang menjadi besar dan berkembang karena faktor kemajuan teknologinya.

Pengenalan teknologi komunikasi seperti komputer atau internet sejak dini memang sangat diperlukan, agar generasi berikutnya dapat

⁴⁶ Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007), hlm. 219220.

semakin cerdas dalam kompetisi di bidang perkembangan teknologi. Hal ini akan menjadi positif apabila dalam penggunaannya dapat dilakukan secara baik dan benar. Karena dengan adanya berbagai macam fitur-fitur yang sangat membantu pemenuhan kebutuhan hidup daripada individu siswa, maka akan membawa mereka cenderung lupa antara batasan penggunaan teknologi tersebut. Sehingga peran orang tua dan pihak guru dalam hal pengawasan penggunaan teknologi komunikasi terutama internet pada anak didiknya sangat dibutuhkan supaya dapat mencegah hal-hal yang memang tidak diinginkan dari bentuk penyimpangan pornoaksi dan pornografi, serta tidak ada penyimpangan lainnya yang pada dasarnya akan merusak moral generasi bangsa ini.

Kemajuan teknologi dilihat dari pemanfaatannya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Peluwesan Hubungan Formal

Kegiatan sekolah merupakan salah satu bentuk kegiatan formal yang dapat menyebabkan ada batasan komunikasi antara atasan dan bawahan, dalam ruang lingkup pembelajaran antara guru dengan murid. Sehingga dengan adanya teknologi internet, setidaknya dapat menjadikan pola komunikasi formal menjadi cair atau sedikit diluwesan dengan berbagai macam cara. Salah satu caranya adalah dengan berhubungan dengan facebook antara atasan dan bawahan, guru dengan murid dalam batasan yang wajar

tanpa mengurangi rasa hormat tentunya. Karena dengan pola hubungan yang terbentuk melalui pendekatan emosional akan lebih akrab dan cenderung akan merubah pola pikir dunia pembelajaran. Suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan karena dampak komunikasi yang dibangun sebelumnya melalui facebook tersebut.

2) Memperlancar Tugas Sekolah

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, hubungan antara guru dan murid akan sering bertemu. Terutama dalam pemenuhan kompetensi penilaian yang dapat dilakukan dengan pembeian tugas dari guru kepada murid. Seorang guru harus mengarahkan siswa untuk memanfaatkan internet sebagai bahan untuk membantu penyelesaian tugas. Karena cenderung siswa ketika menggunakan internet lebih suka memanfaatkannya sebagai hiburan, misalnya seperti permainan game online.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar Skripsi yang ditulis oleh Rahmad Nico Suryanto⁴⁷ Jurusan Sosiologi Fisip Universitas Riau. Hasil penelitiannya disimpulkan

⁴⁷Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar*, Riau: Skripsi Strata Satu Jurusan Sosiologi, Fisip, Universitas Riau, 2009

bahwa, karakter pemain yang sering bermain game online dari 30 responden sebagian besar adalah a) pelajar atau remaja sekolah yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet, b) pelajar berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 28 orang, c) responden terbanyak adalah pelajar berusia 13-17 tahun dengan jumlah 22 orang. Dan d) responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/Karyawan dengan jumlah 12 orang. Dampak positifnya adalah dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby yang sama. Ada pula dampak negatif, sering bolos agar bisa bermain game online di warnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagai mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jika mempunyai uang.

2. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir Skripsi yang dituliseleh Nur Fadli Mubarak⁴⁸ Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Mulawarman 2011. Hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya. Sedangkan

⁴⁸Nur Fadli Mubarak, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015*, Samarinda: Skripsi Strata Satu Jurusan Ilmu Komunikasi, Fisip, Universitas Mulawarman, 2011

motivasi belajar eksterinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah game online. Ketika bermain game online seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Adapun hasil dari penelitian diatas motivasi siswa menjadi menurun.

3. Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa Skripsi yang ditulis oleh Yustina M Yuniar⁴⁹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS) pada 2009. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Yustina M Yuniar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai motivasi belajar siswa (Variabel Y) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel X “ Pengaruh internet” sedangkan pada peneliti disini variabel X (Pengaruh game online).

⁴⁹Yustina M Yuniar, *Pengaruh Internet terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Pasundan: Skripsi Srata Satu Jurusan PGSD, FIP, Universitas Pasundan, 2009.

4. Pengaruh Game online terhadap perilaku konsumtif siswa Skripsi yang ditulis oleh Sonia Ambarwati⁵⁰ Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh negatif internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Sonia ambarwati dengan penelitian ini sama-sama membahas pengaruh game online.
5. Pengaruh Game online terhadap prestasi belajar siswa Skripsi yang ditulis oleh Khairul Anwar Pendidikan⁵¹ Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh Game online. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh game online (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “prestasi belajar siswa” sedangkan pada peneliti disini varaiabel Y (Motivasi belajar siswa). Hasil dari penelitian diatas bahwa terdapat pengaruh negatif game online terhadap prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

⁵⁰Sonia Ambarwati, *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa*, Bandung: Skripsi Strata Satu Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia, 2010

⁵¹Khairul Anwar, *Pengaruh Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa*, Surabaya: Skripsi Strata Satu Jurusan Pendidikan Agama Islam, FAI, Unmuh, 2011

Secara sekilas, kehidupan sehari-hari menampakkan fenomena yang biasa saja. Bila dikaji lebih mendalam, ternyata menghadirkan disparitas fenomena yang menyiratkan banyak persoalan dan memiliki lingkup yang sangat kompleks. Dalam era global dewasa ini, kompleksitas masalah kehidupan mengalami perubahan yang cepat sekali. Hal ini memberikan kesan bahwa kehidupan sehari-hari semakin beragam dan dinamis.

Salah satu upaya yang esensial maknanya adalah mengundang anak-anak untuk mengaktifkan diri dengan nilai-nilai moral untuk memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri. Dengan demikian, upaya tersebut menunjukkan perlu adanya posisi dan tanggung jawab dari orang tua. Karena orang tua berkewajiban meletakkan dasar-dasar disiplin diri kepada anak, dan bersama sekolah guru-guru dan masyarakat dikembangkan disiplin diri itu.

Disiplin diri merupakan substansi esensial di era global untuk dimiliki dan dikembangkan oleh anak karena dengannya ia dapat memiliki kontrol internal untuk berperilaku yang senantiasa taat moral. Dengan demikian, anak tidak hanyut oleh arus globalisasi, tetapi sebaliknya ia mampu mewarnai dan mengakomodasi.⁵²

Sekolah merupakan diantara yang bertanggungjawab terhadap pembentukan kedisiplinan anak. Sudah barang tentu, berada di bawah pengawasan para guru terutama Wali Kelas. Maka, wali kelas memiliki

⁵²Moh. Shochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Mengembangkan Disiplin Diri*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006), h. 11-12

posisi sentral terhadap pendidikan anak di sekolah termasuk dalam mengawasi penggunaan *game online*.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan penelitian yang relevan sapat kita simpulkan bahwa *game online* mempunyai dampak yang positif dan dampak yang negatif. Dengan demikian penggunaan *game online* tergantung pada bagaimana kita memanfaatkan media tersebut.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Berapa jam siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dalam sehari?
2. Apa saja *game online* yang disenangi siswa?
3. Apakah dampak negatif dari penggunaan *game online* pada diri siswa?
4. Apakah dampak positif dari penggunaan *game online* pada diri siswa?
5. Apa faktor yang menjadikan siswa menjadi menyalahgunakan *game online*?
6. Bagaimanakah peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *game online*?
7. Bagaimanakah hasil belajar siswa ketika dihadapi dengan adanya *game online* disetiap harinya?
8. Bagaimanakah peranan guru dalam mengontrol penggunaan *game online*?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan game online di kalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat
2. Untuk mengetahui penggunaan game online di kalangan siswa kelas 10 SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan game online di kalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat

B. TEMPAT dan WAKTU PENELITIAN

1. Tempat penelitian
Tempat penelitian di lakukan di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat
2. Waktu penelitian
Waktu pelaksanaan penelitian di lakukan pada bulan Juli 2019

C. LATAR PENELITIAN

SMK Al-Hamidiyah adalah sekolah SMK Swasta yang terletak di Provinsi DKI Jakarta yaitu tepatnya di Jakarta bagian Barat. SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat didirikan sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adapun didirikannya SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat berdasarkan tujuan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMK) yaitu Undang-undang Pendidikan Nasional pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Adapun tujuan SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat itu sendiri adalah:

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik
2. Mendidik para peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab
3. Mendidik para peserta didik agar dapat menerapkan hidup sehat, memiliki wawasan pengetahuan dan seni
4. Mendidik para peserta didik dengan keahlian dan bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah
5. Membekali para peserta didik agar mampu memiliki karir, berkompentensi dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian.

- Visi SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat
 1. Seluruh warga sekolah baik dari unsur kepala sekolah, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kompetensi yang memadai untuk melaksanakan tugas pokok dan fungsinya
 2. Seluruh lulusan SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat memiliki kemampuan sesuai dengan standar kompetensi lulusan
 3. Seluruh warga sekolah memiliki sikap profesional dalam menjalankan fungsinya
 4. Seluruh sekolah memiliki budi pekerti luhur dan akhlak mulia yang di tunjukkan dengan sikap santun, ramah, jujur.
- Misi SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat
 1. Membimbing siswa untuk menjadi tenaga kerja yang bertakwa dan mandiri
 2. Membentuk siswa untuk menjadi tenaga kerja yang berdedikasi profesional
 3. Menyiapkan siswa untuk menjadi tenaga kerja yang dibutuhkan Dunia Usaha (DUDI) masa sekarang dan masa yang akan datang
 4. Memberikan pendidikan, pengetahuan dan keterampilan.

D. METODE dan PROSEDUR PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dalam bentuk survey. Metode kualitatif dalam bentuk survey adalah penelitian riset yang bersifat deskriptif,

cenderung menggunakan analisis dan lebih menonjolkan proses makna. Menurut Prof. Burhan bungin, pendekatan kualitatif adalah proses kerja penelitian yang sarannya terbatas, namun kedalaman datanya tak terbatas. Semakin dalam semakin berkualitas data yang diperoleh atau di kumpulkan maka semakin berkualitas hasil penelitian tersebut.⁵³

Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, yaitu penelitian yang mendalam tentang individu. Tujuannya adalah untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Data dari studi kasus ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

E. DATA DAN SUMBER DATA

Data merupakan informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan problem tertentu, dan harus memiliki keterkaitan antara informasi dalam arti data harus mengungkapkan kaitan antara sumber informasi dan bentuk simbolik asli pada satusisi, dan pada sisi lain data harus sesuai dengan teori dan pengetahuan, dalam penelitian kualitatif, sampel merupakan sumber yang benar-benar dapat memberikan informasi. Sampel dapat berupa hal peristiwa, manusia atau sinyal yang diobservasi.

⁵³Burhan bungin, *Metologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013, h. 29

Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berhubungan dengan fokus penelitian. Data-data tersebut terdiri atas dua jenis data yaitu data yang bersumber dari manusia dan data yang bersumber dari non manusia. Data dari sumber manusia diperoleh dari orang yang menjadi informan, dalam hal ini orang tersebut menjadi subyek penelitian. Sedangkan sumber data dari non manusia bersumber dari dokumen-dokumen berupa catatan, foto dan hasil observasi yang berhubungan dengan fokus penelitian.

Sumber data adalah subjek dari mana suatu data dapat diperoleh. Menurut Supomo, sumber data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen.

Sumber data berdasarkan jenisnya dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu:

1. Data Primer

Data Primer adalah sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, observasi dan angket baik dalam bentuk individu atau kelompok maupun hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil pengujian.

Individu adalah para santri yang akan diwawancarai terkait tentang peraturan-peraturan yang diterapkan di dalam asrama kemudian sangsi-sangsi yang diberikan ketika santri melanggar peraturan yang telah ditetapkan. Adapun data yang akan diperoleh langsung

dari subyek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari yaitu guru dan siswa kelas 10.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan secara umum. Peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara berkunjung ke perpustakaan, pusat kajian, atau membaca banyak buku yang berhubungan dengan penelitian.⁵⁴

Sumber data pada penelitian ini juga menggunakan sumber yang diperoleh melalui buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

F. TEKNIK DAN PROSEDUR PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh data yang cukup baik, maka diperlukan adanya suatu metode yang dapat digunakan secara tepat sesuai dengan masalah yang diteliti. Peneliti menggunakan metode observasi kepada objek yang ingin diteliti kemudian peneliti menerapkan metode wawancara dengan mewawancarai guru dan murid. Dengan metode tersebut diharapkan dapat dicari dan diperoleh data yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun populasi dan sampel yang diperlukan yaitu 30 siswa.

Berikut prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

⁵⁴ <https://www.kanalinfo.web.id/>

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa.⁵⁵

Observasi digunakan peneliti untuk mengamati secara penggunaan game online di kalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber. Peneliti mewawancarai murid dan guru terkait tentang penggunaan game online di kalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.

3. Angket

Angket adalah berupa lembaran kertas yang akan dibagikan kepada para santri berisikan kolom pilihan tentang penggunaan game online di kalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat. Peneliti membagikan angket yang berisikan tentang penggunaan game online di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat kepada 30 Siswa.

⁵⁵S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h. 158

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan melakukan wawancara di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat dengan mewawancarai beberapa siswa dan beberapa guru kemudian memberikan angket yang berkaitan dengan penggunaan game online oleh siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Menurut Nasution dalam Sugiyono analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.⁵⁶

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan dan setelah selesai di lapangan. Data kualitatif dihasilkan dari kegiatan penelitian kualitatif. Setelah data terkumpul, maka data tersebut diklarifikasi menjadi data, yaitu data kualitatif. Data kualitatif adalah data berbentuk kata, kalimat, skema, foto, diagram, dan presentase menjelaskan tentang angket yang dijalankan pada siswa. Untuk data yang bersifat kualitatif menggunakan metode deskriptif, analisis non statistic dengan pola berfikir deduktif dan induktif.

1. Logika Deduktif

Logika deduktif adalah logika yang mempelajari atas penalaran yang bersifat deduktif yaitu penalaran yang menurunkan pertanyaan-pertanyaan semula menjadi suatu kesimpulan yang pasti ada.

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014, h. 89

2. Logika Induktif

Logika induktif adalah logika yang mempelajari arah penalaran yang benar dari sejumlah hal khusus sampai pada suatu kesimpulan umum yang bersifat kemungkinan. Kesimpulan yang bersifat kemungkinan ini diperoleh dengan penalaran yang didasarkan pada pengamatan terhadap sejumlah kecil masalah sampai pada suatu kesimpulan yang diharapkan berlaku secara umum.

H. VALIDASI DATA

Validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Terdapat dua macam validitas penelitian yaitu :

1. Validitas Internal

Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang di capai.

2. Validitas eksternal

Validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sample tersebut di ambil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum tentang Sekolah

1. Sejarah Berdirinya SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat*

SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat berdiri pada tahun 1999 diatas luas tanah 1200 meter yang beralamatkan Jalan Raya kedoyo Seletan No.50, RT.8/RW.2, Kedoya Utara, Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11520, Indonesia.

SMK Al-Hamidiyah adalah sekolah SMK Swasta yang terletak di Provinsi DKI Jakarta yaitu tepatnya di Jakarta bagian Barat. SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat didirikan sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Adapun didirikannya SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat berdasarkan tujuan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMK) yaitu Undang-undang Pendidikan Nasional pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan

*Arsip sekolah SMK Al – Hamidiyah Jakarta Barat

kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Meskipun SMK Al-Hamidiyah lebih cenderung pada pendidikan umum namun sekolah ini juga mempunyai nilai lebih untuk pendidikan agama yaitu para siswa dibiasakan untuk mengikuti kegiatan majelis ta'lim dan adanya kelompok haji dan umroh (KBIA)

2. Visi dan Misi SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat

Adapun visi dan misi yang ada di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat adalah sebagai berikut:

- a. Visi SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat
 1. Seluruh warga sekolah baik dari unsur kepala sekolah, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kompetensi yang memadai untuk melaksanakan tugas pokok dan fungsinya
 2. Seluruh lulusan SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat memiliki kemampuan sesuai dengan standar kompetensi lulusan
 3. Seluruh warga sekolah memiliki sikap profesional dalam menjalankan fungsinya
 4. Seluruh sekolah memiliki budi pekerti luhur dan akhlak mulia yang di tunjukkan dengan sikap santun, ramah, jujur.
- b. Misi dari SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat
 1. Membimbing siswa untuk menjadi tenaga kerja yang bertakwa dan mandiri

2. Membentuk siswa untuk menjadi tenaga kerja yang berdedikasi profesional
3. Menyiapkan siswa untuk menjadi tenaga kerja yang dibutuhkan Dunia Usaha (DUDI) masa sekarang dan masa yang akan datang
4. Memberikan pendidikan, pengetahuan dan keterampilan.

3. Struktur Organisasi Sekolah SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat

Struktur organisasi atau struktur kepengurusan di Sekolah SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Struktur Organisasi Sekolah

Jabatan	Nama
Kepala Sekolah	H. Hamdani, S.Pd
Tata Usaha	1. Matali 2. Munati 3. Intan Prihatini
Bidang Kurikulum	Asuri, S.Pd
Bidang Kesiswaan	Kambali, S.Pd
Pembina Osis	Asuri HA, S.Pd
Wali Kelas	Kelas : 1. 1 AK Sumingan S.Pd 1 Pj. 1 Imam, S.Pd 1 Pj. 2 Fuad, S.Pd 1 Pj. 3 Nelli, S.Pd 1 Pj. 4 Andri H, S.Pd

	<p>2. 2 AK Rr Rina SH, SE 2 Pj. 1 Masduki S.Pd 2 Pj. 2 Samsul B, S.Pd 2 Pj. 3 Naswan D, S.Pd</p> <p>3. 3 AK Nendrih S.Pd 3 Pj. 1 Sopiah, S.Pd 3 Pj. 2 S. Alawiyah, S.Pd 3 Pj. 3 Puji T, S.Pd</p>
--	--

4. Data Siswa

Tabel 4.2
Data Siswa

No	Kelas	Jumlah
1.	1 AK	32
2.	1 Pj. 1	30
3.	1 Pj. 2	30
4.	1 Pj. 3	29
5.	1 Pj. 4	29
6.	2 AK	32
7.	2 Pj. 1	30
8.	2 Pj. 2	31

9.	2 Pj. 3	29
10.	3 AK	28
11.	3 Pj. 1	30
12.	3 Pj. 2	31
13.	3 Pj. 3	30

5. Sarana dan Prasarana

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang di cita-citakan SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat menyediakan sarana dan prasarana sebagai berikut:

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	12	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3.	Ruang Wakil Kepsek	2	Baik
4.	Ruang Kepala Kejuruan Akuntansi	1	Baik
5.	Ruang Kepala Kejuruan Pemasaran	1	Baik

6.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
7.	Toilet Laki-laki	2	Baik
8.	Toilet Perempuan	2	Baik
9.	Mushollah	1	Baik
10.	Lapangan	1	Baik

6. Kegiatan Ekstra Kurikuler

Tabel 4.4
Kegiatan Ekskul

No	Nama Ekskul	Ketereangan
1.	Hadroh	Berjalan dengan baik
2.	Marawis	Berjalan dengan baik
3.	Bola Voli	Berjalan dengan baik
4.	Bola Basket	Berjalan dengan baik
5.	Seni BacaTulis Al-Qur'an	Berjalan dengan baik
6.	Futsal	Berjalan dengan baik

7. Tujuan Berdirinya SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat

Adapun tujuan SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat itu sendiri adalah:

6. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik
7. Mendidik para peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab
8. Mendidik para peserta didik agar dapat menerapkan hidup sehat, memiliki wawasan pengetahuan dan seni
9. Mendidik para peserta didik dengan keahlian dan bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah
10. Membekali para peserta didik agar mampu memiliki karir, berkompentensi dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian.

B. Temuan Penelitian

Penggunaan game online pada siswa kelas di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.

Angket yang disebarkan bersifat tertutup. Pada setiap pertanyaan telah disediakan jawabannya. Angket yang disebarkan kepada responden atau siswa di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat (berjumlah 32 < 20%

dari populasi siswa/responden). Angket dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan yaitu Penggunaan game online pada siswa kelas di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat. Setelah data terkumpul disajikan dalam bentuk tabel kemudian dipresentasikan dan diuraikan dalam bentuk penjelasan. Selain menggunakan teknik angket penulis juga menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui seperti apa penggunaan game online pada siswa kelas di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.

1. Lama Bermain Game Online

Di zaman yang modern seperti sekarang ini, manusia sudah sangat erat kaitannya dengan teknologi yang canggih seperti komputer, internet, dan sebagainya. Kenyataan itu sangat bagus untuk menunjang kemajuan cara berfikir manusia. Di dunia pendidikan para siswa sudah tidak asing lagi dengan permainan mereka yang dapat disebut sebagai game online untuk hiburan mereka, namun disisi lain apabila siswa tidak dapat mengatur waktu mereka dengan baik maka akan terbuang sia – sia dan terlena karena game online.

a. Hasil Angket

Tabel 4.5
Lama Bermain Game Online

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Dibawah 1 jam	11	34%
2.	1 – 2 Jam	6	19%

3.	2 – 3 Jam	10	31%
4.	3 – 4 Jam	3	9,38%
5.	4 – 5 Jam	2	6,20%
6.	5 – 6 Jam	0	0
7.	Diatas 6 Jam	0	0
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan jawaban siswa tentang lamanya bermain game online yang penulis ajukan dalam bentuk angket dan terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.5. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa lamanya siswa kelas 1 AK dalam bermain game online yaitu 34% siswa bermain game online selama dibawah 1 jam, 31% siswa bermain game online selama 2 – 3 jam, 19% siswa bermain game online selama 1 – 2 jam, 9,38% siswa bermain game online selama 3 – 4 Jam, 6,20% siswa bermain game online selama 4 – 5 Jam, . Jadi kesimpulannya bahwa 34% siswa kelas 1 AK yang bermain game online dibawah dari 1 jam artinya banyak siswa yang bermain game online dibawah 1 jam dan sedikit dari 6,20% siswa yang bermain game online lebih dari 4 – 5 jam.

b. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas1 AK tentang seberapa lamanya siswa dalam menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online, beliau mengemukakan:

Ketika di sekolah mereka hanya mencuri-curi waktu saja untuk bermain game online yaitu pada waktu jam istirahat atau adanya senggang waktu yang diberikan oleh sekolah ketika ada acaramdan juga terkadang fleksibel karena saya tidak memantau secara detail.⁵⁷

Adapun wawancara yang di sampaikan oleh ketua kelas 1 AK tentang seberapa lamanya siswa dalam menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online, ia mengemukakan:

Bermain game online setelah pulang dari sekolah dari jam 7 malam hingga jam 10 malam di rumah menggunakan gadget.⁵⁸

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai lamanya siswa kelas 1 AK dalam bermain game online bahwa siswa bermain pada waktu yang tepat antara lain waktu yang tidak mengganggu belajar mereka walaupun terkadang di sekolah masih terdapat siswa yang mencaruri-curi waktu untuk bermain game online namun dalam keseharian mereka di rumah bermain game online pada waktu yang tepat dan tidak terlalu memakan jangka waktu yang lama.

Adapun kesimpulan yang dapat penulis petik antara hasil wawancara dengan hasil angket, maka siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat 34% siswa kelas 1 AK yang bermain game online dibawah dari 1 jam artinya banyak siswa yang bermain game online dibawah 1 jam dan sedikit dari 6,20% siswa yang bermain game

⁵⁷Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

⁵⁸Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

online lebih dari 4 – 5 jam, dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa kelas 1 AK lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk kesibukan yang lain tanpa bermain game online dibandingkan mereka harus menggunakan banyak waktu mereka untuk bermain game online.

2. Macam-macam Game Online

Game online rasanya tidak asing lagi terdengar di telinga kaum muda khususnya para siswa di bangku sekolah. Hampir seluruh siswa pastinya pernah memainkan game online tersebut. Saat ini tidak hanya satu atau dua saja macam game online yang merajalela, namun berbagai macam game online tercantum di media sosial dan masing – masing siswa memiliki pilihan yang berbeda seperti apa macamnya yang mereka senangi.

a. Hasil Angket

Tabel 4.6
Macam Game Online

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Team Fortress 2	0	0%
2.	Dota 2	0	0%
3.	Heartstone	0	0%
4.	PUBG	2	6,20%
5.	Cave Story	0	0%
6.	Mobile Legend	8	25%
7.	Pes 2020	22	69%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan jawaban siswa tentang macam game online mereka mainkan yang penulis ajukan dalam bentuk angket dan

terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.6. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa macam game online yang siswa kelas 1 AK mainkan yaitu 69% siswa memainkan game Pes 2020, 25% siswa memainkan game Mobile Legend, dan 6,20% siswa memainkan PUBG. Jadi kesimpulannya siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat 69% siswa senang bermain game online Pes 2020 dan sebagian 25% siswa memainkan game Mobile Legend dan sedikit dari 6,20 siswa yang bermain game online PUBG.

b. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas 1 AK tentang memanfaatkan game online yang siswa mainkan, beliau mengemukakan:

Siswa mendapatkan penghasilan dari bermain game online walaupun belum sampai pada komunitas. Selain itu siswa juga dapat mengasa otak mereka dengan bermain game online.⁵⁹

Adapun wawancara yang di sampaikan oleh ketua kelas 1 AK tentang memanfaatkan game online yang siswa mainkan, ia mengemukakan:

Memanfaatkannya dengan sebaik mungkin yaitu menjadikan game online tersebut sebagai penghasilannya walaupun tanpa sepengetahuan orangtuanya.⁶⁰

⁵⁹Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

⁶⁰Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai pemanfaatan game online yang mereka mainkan bahwa disamping mereka senang dengan pilihan macam game online mereka, disamping itu mereka juga memanfaatkan hal tersebut dengan menjadikan game online pilihan mereka sebagai sedikit penghasilan untuk diri siswa dan juga menjadikan game online sebagai pengasa otak siswa.

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan antara hasil wawancara dengan hasil angket, maka siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat 69% siswa memainkan game Pes 2020, 25% siswa memainkan game Mobile Legend, dan 6,20% siswa memainkan PUBG, namun disamping itu siswa juga memanfaatkan kesenangan dari macam game online mereka dengan baik. Jadi kesimpulannya siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat selain senang dalam bermain game online Pes 2020, mereka juga banyak yang memanfaatkan game online tersebut menjadi hal yang berpengaruh baik untuk mereka.

3. Dampak Negatif Penggunaan Game Online

Game online memiliki banyak dampak bagi siswa. Apabila siswa tersebut dapat memanfaatkan game online dengan baik maka akan berdampak positif, begitu juga sebaliknya apabila siswa tersebut tidak dapat menggunakan game online dengan baik maka akan berdampak negatif bagi siswa.

a. Hasil Angket

Tabel 4.7
Dampak Negatif

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Saya Kecanduan bermain Game Online	4	13%
2.	Saya tidak bisa mengontrol waktu dengan baik	8	25%
3.	Saya menjadi sering melakukan kebohongan	1	3%
4.	Saya mengabaikan lingkungan sekitar saya	6	19,00%
5.	Saya menyalahgunakan uang setiap hari	5	15,63%
6.	Menurunnya prestasi belajar saya	4	13%
7.	Biasa-biasa Saja	4	13%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan jawaban siswa tentang dampak negatif penggunaan game online yang penulis ajukan dalam bentuk angket dan terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.7. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 25% dari siswa tidak bisa mengontrol waktu dengan baik dan hanya 3% atau 1 orang yang menjadi sering melakukan kebohongan karena bermain game online.

c. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas 1 AK tentang dampak negatif penggunaan game online pada siswa, beliau mengemukakan:

Bahwa adanya rasa kecanduan yang ada pada diri siswa dan menjadikan mereka lupa waktu dan tidak dapat mengontrol kegiatan mereka.⁶¹

Adapun wawancara yang di sampaikan oleh ketua kelas1 AK tentang dampak negatif penggunaan game online pada siswa, ia mengemukakan:

Hal yang terjadi dalam kesehariannya dalam bermain game online dan berdampak pada hal negatif yaitu ia menyalahgunakan uang untuk game online dibandingkan untuk uang jajannya.⁶²

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai dampak negatif penggunaan game online pada siswa yaitu adanya rasa kecanduan pada diri siswa yang menimbulkan siswa menjadi menyalahgunakan uang dan cenderung tidak dapat mengontrol kegiatan sehari-hari mereka

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan antara hasil wawancara dengan hasil angket, dampak negatif game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 25% dari siswa tidak bisa mengontrol waktu dengan baik dan hanya 3% atau 1 orang yang menjadi sering melakukan kebohongan karena bermain game online, berkaitan dengan sulitnya mereka mengontrol waktu mereka membuat

⁶¹Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

⁶²Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

mereka semakin merasa kecanduan dan menimbulkan kebohongan, baik bohong terhadap dirinya sendiri maupun kepada orangtuanya yaitu yang seharusnya uang mereka gunakan untuk jajan sekolah mereka malah menggunakan uang mereka dihabiskan untuk bermain game online.

4. Dampak Positif Penggunaan Game Online

Tidak semua siswa akan menerima dampak negatif dari penggunaan game online. Game online akan berdampak positif apabila siswa tersebut dapat mengatur waktu untuk bermain game online dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu ada berbagai macam faktor yang akan membawa game online pada dampak positif untuk siswa.

a. Hasil Angket

Tabel 4.8
Dampak Positif

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Membuat Saya Menjadi Pintar	0	0%
2.	Menambah konsentrasi belajar	0	0%
3.	meningkatkan ketajaman mata saya	4	13%
4.	Meningkatkan kemampuan saya dalam berbahasa Inggris	4	13%
5.	Membantu saya dalam bersosialisasi	1	3%
6.	Menghilangkan rasa stress yang ada	21	65%
7.	Sebagai hiburan diri sendiri	2	6%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan jawaban siswa tentang dampak positif penggunaan game online yang penulis ajukan dalam bentuk angket

dan terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.8. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa dampak positif penggunaan game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 65% dari jawaban siswa bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress yang ada, 13% siswa dapat meningkatkan ketajaman mata mereka dan meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris, 6% siswa menjadikan game online sebagai hiburan diri, namun hanya 3% atau 1 siswa yang menjadikan game online sebagai alat pembantu dalam bersosialisasi.

d. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas1 AK tentang dampak positif penggunaan game online pada siswa, beliau mengemukakan:

Rata-rata anak yang suka bermain game online cara berfikirnya pun lebih cepat dibanding anak yang jarang bermain game online karna game online melibatkan kinerja otak. Jadi dapat dikatakan segi positifnya yaitu mereka yang bayak bermain game online lebih cepat tanggap dalam pelajaran⁶³

Adapun wawancara yang di sampaikan oleh ketua kelas1 AK tentang dampak positif penggunaan game online pada siswa, ia mengemukakan:

⁶³Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

Siswa dapat belajar bahasa Inggris serta dapat melatih fokus dan melatih otak mereka..⁶⁴

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai dampak positif penggunaan game online pada siswa yaitu dengan adanya game online siswa yang sering bermain game online cenderung memiliki daya tangkap yang lebih cepat karena game online dapat mengasa otak mereka dan kebanyakan dari siswa yang sering bermain game online mereka bisa lebih mahir dalam berbahasa Inggris.

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan antara hasil wawancara dengan hasil angket, dampak positif penggunaan game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 65% dari jawaban siswa bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress yang ada, 13% siswa dapat meningkatkan ketajaman mata mereka dan meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris. Berarti game online dapat menjadi penghilang stress dan berdampak pada kefokusannya mereka untuk mengasa otak mereka serta menjadikan daya tangkap mereka yang lebih cepat dibandingkan siswa yang jarang memainkan game online.

5. Faktor Penyalahgunaan Game Online

Penyalahgunaan game online disebabkan oleh berbagai macam faktor, diantaranya adalah faktor lingkungan, orangtua

⁶⁴Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

maupun faktor teman. Faktor penyalahgunaan game online akan terus menerus ada apabila siswa tersebut tidak dapat mengubahnya dari diri mereka sendiri.

a. Hasil Angket

Tabel 4.9
Faktor Penyalahgunaan Game Online

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Kurangnya kegiatan positif dalam kegiatan sehari-hari	10	31%
2.	Jarang mendapatkan perhatian lebih dari orangtua	2	6%
3.	Orangtua tidak membatasi dalam penggunaan game online	3	9%
4.	Terpengaruh dengan teman yang sering bermain game online	11	34,38%
5.	Terdapatnya wifi di rumah	1	3%
6.	Kurangnya kontrol guru dalam penggunaan game online	0	0%
7.	Hobby	5	16%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan jawaban siswa tentang Faktor penyalahgunaan game online yang penulis ajukan dalam bentuk angket dan terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.9. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa faktor penyalahgunaan game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 34,38% dari jawaban siswa bahwa faktor yang lebih banyak yaitu karena terpengaruh dengan teman

yang sering bermain game online dan 31% Kurangnya kegiatan positif dalam kegiatan sehari-hari.

e. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas 1 AK tentang faktor penyalahgunaan game online, beliau mengemukakan:

Kurangnya pengawasan dan tingkat kepedulian dari orangtua terhadap anaknya dan mungkin juga ada orangtua yang awam tentang perkembangan zaman anak saat ini maka timbulah pengawasan yang kurang.⁶⁵

Adapun wawancara yang di sampaikan oleh ketua kelas 1 AK tentang faktor penyalahgunaan game online, ia mengemukakan:

Adanya ajakan dari teman ketika terdapat acara turnamen contohnya disanalah adanya faktor dari pengaruh pergaulan.⁶⁶

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai faktor penyalahgunaan game online pada siswa yaitu kurangnya pengawasan dan kepedulian orangtua serta pengaruh pergaulan antar teman merupakan faktor yang dapat disalahgunakan oleh para siswa.

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan antara hasil wawancara dengan hasil angket, faktor penyalahgunaan game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-

⁶⁵Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

⁶⁶Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 34,38% dari jawaban siswa bahwa faktor yang lebih banyak yaitu karena terpengaruh dengan teman yang sering bermain game online dan 31% kurangnya kegiatan positif dalam kegiatan sehari-hari sama seperti wawancara langsung yaitu faktor kurang pengawasan dan pengaruh pergaulan antar teman menjadikan mereka menyalahgunakan waktu mereka dalam bermain game online, dimana seharusnya mereka mengisi waktu kosong mereka dengan hal yang berkaitan dengan pendidikan mereka malah mereka menggunakan waktu mereka dengan asyik bermain game online tanpa pengawasan serta kepedulian dari orangtua.

6. Peran Orangtua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online

Peran orangtua merupakan cara orangtua dalam pengontrolan atau aturan orangtua terhadap anak dalam memainkan game online. Peran orangtua terhadap anak mereka sangatlah berpengaruh pada kondisi diri siswa ketika dihadapi dengan tantangan zaman berupa game online dalam keseharian siswa.

a. Hasil Angket

Tabel 4.10
Peran Orangtua

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Saya diawasi oleh orangtua di rumah dalam penggunaan game online	0	0%
2.	Saya memiliki waktu yang telah ditentukan	12	37%

	oleh orangtua saya untuk bermain game online		
3.	Saya dilarang bermain game online terus menerus oleh orangtua	8	25%
4.	Adanya interaksi yang baik antara saya dengan orangtua saat di rumah	5	16%
5.	Saya berkomitmen dengan orangtua bermain game online ketika mendapatkan nilai yang bagus	0	0%
6.	Orangtua saya lebih banyak membelikan buku untuk saya dibandingkan untuk bermain game online	4	13%
7.	Mengambil hp saat jam belajar di rumah	3	9%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan jawaban siswa tentang Peran Orangtua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online yang penulis ajukan dalam bentuk angket dan terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.10. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa peran orangtua yang paling banyak dalam mengontrol penggunaan game online pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 37% siswa dan orang tua memiliki waktu yang telah ditentukan untuk kapan anak tersebut dapat diperbolehkan bermain game online.

b. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas 1 AK tentang Peran Orangtua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online, beliau mengemukakan:

Barangkali mereka awam dan menimbulkan tidak adanya pengontrolan yang lebih intensif. Kurang perhatiannya dalam mengatur jam kegiatan anak tersebut.⁶⁷

Adapun wawancara yang di sampaikan oleh ketua kelas 1 AK tentang Peran Orangtua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online, ia mengemukakan:

Peran orangtua kalau misalnya saya ikut turnamen orangtua saya mendukung saya tapi ketika dalam keadaan biasa saja orangtua saya selalu membatasi saya.⁶⁸

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai Peran Orangtua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online pada siswa yaitu batasan dan dukungan dari orangtua yang benar-benar dibutuhkan oleh para siswa, karna jika hanya membatasi saja tanpa adanya dukungan akan menjadikan anak tersebut berontak dan menimbulkan hal yang lebih tidak diinginkan.

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan antara hasil wawancara dengan hasil angket, faktor penyalahgunaan game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 37% siswa dan orang tua memiliki waktu yang telah ditentukan untuk kapan anak tersebut dapat diperbolehkan bermain game online, hal tersebut sebagian dari pada konsekuensi yang dibuat antar orangtua dan anak dengan

⁶⁷Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

⁶⁸Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

begitu adanya dukungan dan batasan pengontrolan yang ada menjadi lebih intensif.

7. Hasil Belajar Siswa dengan Adanya Game Online

Permainan yang kita kenal saat ini, ternyata memiliki banyak ragam, ada yang bernama permainan fungsi yang bertujuan untuk melatih gerakan pada bayi, permainan konstruktif yang bertujuan pada hasil, permainan reseptif yang bertujuan kepada indra tubuh, permainan peranan yang bertujuan sebagai membangun karakter siswa, dan permainan sukses yang bertujuan dalam bidang prestasi. Jadi banyak sekali jenis, bentuk, serta kegunaan fungsi dalam sebuah permainan. Walaupun demikian permainan bisa berdampak pada hasil yang positif maupun berdampak pada hasil yang negatif.

a. Hasil Angket

Tabel 4.11
Hasil Belajar Siswa

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Saya selalu mendapatkan nilai yang baik ketika ujian	1	3%
2.	Saya mendapatkan nilai buruk karena sering bermain game online	5	16%
3.	Saya mendapatkan prestasi yang baik ketika dapat meminimalisir penggunaan game online	7	22%
4.	Saya kurang memahami pelajaran karena lebih memperbanyak waktu untuk bermain game online	5	16%
5.	Saya menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online	12	37%
6.	Saya mendapatkan beasiswa di sekolah	0	0%
7.	Baik – baik saja	2	6%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan jawaban siswa tentang hasil belajar siswa dengan adanya game online yang penulis ajukan dalam bentuk angket dan terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.11. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan hasil belajar siswa dengan adanya game online pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 37% siswa menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online, 22% siswa mendapatkan prestasi yang baik ketika dapat meminimalisir penggunaan game online namun 16% siswa mendapatkan nilai buruk karena sering bermain game online dan siswa kurang memahami pelajaran karena lebih memperbanyak waktu untuk bermain game online.

b. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas 1 AK tentang hasil belajar siswa dengan adanya game online, beliau mengemukakan:

Hasil belajar siswa dengan adanya game online, saya pernah berdampingan dengan anak saat di warnet yaitu dia menggunakan bahasa Inggris artinya mereka mencoba beralih ke tingkat yang lebih tinggi walaupun tata bahasanya belum benar. Jadi hasil belajarnya lebih menonjol dalam segi bahasa tersebut.⁶⁹

Adapun wawancara yang disampaikan oleh ketua kelas 1 AK tentang hasil belajar siswa dengan adanya game online, ia mengemukakan:

⁶⁹Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

Kadang-kadang ada peningkatan tapi sejauh ini alhamdulillah belum ada penurunan dan cenderung pada tingkat standar.⁷⁰

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai hasil belajar siswa dengan adanya game online yaitu tidak semua siswa yang sering memainkan game online memiliki hasil belajar yang buruk, ada sebagian yang memang menjadikan game online sebagai pemicu semangat belajar mereka dan mempunyai daya kelebihan tersendiri salah satunya siswa dapat lebih memiliki banyak kosa kata bahasa Inggris.

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan antara hasil wawancara dengan hasil angket, hasil belajar siswa dengan adanya game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 37% siswa menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online, 22% siswa mendapatkan prestasi yang baik ketika dapat meminimalisir penggunaan game online namun 16% siswa mendapatkan nilai buruk karena sering bermain game online dan siswa kurang memahami pelajaran karena lebih memperbanyak waktu untuk bermain game online, hal itu menunjukkan bahwa sebagian anak dapat membuktikan bahwa dengan adanya game online mereka masih bisa bertanggung jawab atas prestasi mereka walaupun sebagian siswa masih belum bisa

⁷⁰Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

membagi waktu mereka dan menimbulkan prestasi yang kurang baik untuk mereka.

8. Peran Guru dalam Mengontrol Penggunaan Game Online

Peran guru tidak sekedar sebagai pengajar semata, pendidik akademis tetapi juga merupakan pendidik karakter, moral dan budaya bagi siswanya begitu juga peran guru dalam mengontrol penggunaan game online pada siswa. Guru haruslah menjadi teladan, seorang model sekaligus mentor dari anak/siswa di dalam mewujudkan perilaku yang berkarakter yang meliputi olah pikir, olah hati dan olah rasa. Masyarakat masih berharap para guru dapat menampilkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, keadilan, dan mematuhi kode etik profesional.

a. Hasil Angket

Tabel 4.12

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Guru saya merazia hp ketika jam pelajaran akan dimulai	4	13%
2.	Saya diingatkan oleh guru untuk tidak bermain game online di rumah ketika hari esok akan ujian di sekolah	13	40%
3.	Saya termotivasi oleh perkataan guru saya tentang menjadi orang sukses tanpa bermain game online	11	34%
4.	Guru saya melarang keras untuk mendownload game online di hp saya	0	0,00%
5.	Saya mendapatkan reward dari guru ketika tidak memiliki game online di hp saya	0	0,00%
6.	Guru saya mendata permainan apa saja yang didownload oleh para muridnya	0	0%
7.	Selalu memantau murid saat di kelas	4	13%

P	Jumlah	32	100%
----------	---------------	-----------	-------------

eran G

Berdasarkan jawaban siswa tentang Peran Guru dalam Mengontrol Penggunaan Game Online yang penulis ajukan dalam bentuk angket dan terdapat beberapa pertanyaan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.12. Adapun hasil dari angket yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa peran guru yang paling banyak dalam mengontrol penggunaan game online pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 40% siswa diingatkan oleh guru untuk tidak bermain game online di rumah ketika hari esok akan ujian di sekolah dan 34% siswa termotivasi oleh perkataan guru saya tentang menjadi orang sukses tanpa bermain game online.

b. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan walikelas 1 AK tentang Peran Guru dalam Mengontrol Penggunaan Game Online, beliau mengemukakan:

Dalam waktu kegiatan belajar mengajar saya melarang mereka untuk memainkan gadget mereka.⁷¹

⁷¹Andri H, S.Pd, Wali Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

Adapun wawancara yang di sampaikan oleh ketua kelas 1 AK tentang Peran Guru dalam Mengontrol Penggunaan Game Online, ia mengemukakan:

Dalam waktu kegiatan belajar mengajar guru melarang saya dan teman-teman untuk bermain gadget. Ketika ada yang ketahuan bermain game online langsung ditegur oleh guru yang sedang mengajar di kelas.⁷²

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai Peran Guru dalam Mengontrol Penggunaan Game Online pada siswa yaitu guru tidak memperbolehkan para siswa untuk bermain gadget mereka, ketika guru tersebut menemukan salah seorang anak memainkan gadgetnya maka hp tersebut akan disita oleh guru yang mengajar.

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan antara hasil wawancara dengan hasil angket, faktor penyalahgunaan game online yang ada pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 40% siswa diingatkan oleh guru untuk tidak bermain game online di rumah ketika hari esok akan ujian di sekolah dan 34% siswa termotivasi oleh perkataan guru saya tentang menjadi orang sukses tanpa bermain game online, seimbang dengan hal tersebut guru melarang siswa untuk memainkan gadget mereka ketika pembelajaran sedang berlangsung, dari pembiasaan tersebut maka akan terciptanya para

⁷²Arya, Ketua Kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, Wawancara Pribadi, (Jakarta, 21 Agustus 2019)

siswa yang sukses yang mampu mengontrol penggunaan gadget mereka.

C. Pembahasan Temuan Penelitian

Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat

Setelah dijabarkannya temuan penelitian yang ada yaitu dari hasil wawancara yang didapatkan dan hasil angket yang telah penulis jalankan, selanjutnya penulis akan menganalisis temuan penelitian atau hasil dari temuan penelitian dan menggabungkan Antara pemikiran peneliti dengan pemikiran sekolah untuk menjawab rumusan masalah yang telah peneliti buat dan mengetahui penggunaan game online di kalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat. Adapun pembahasan temuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lamanya Bermain Game Online

Adapun pemikiran dari peneliti mengenai lamanya bermain game online bahwa waktu merupakan hal yang paling berharga dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula dalam kehidupan peserta didik atau siswa. Mereka harus mengatur waktu mereka dengan sebaik mungkin agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dengan adanya game online para siswa pastinya sudah tidak asing lagi dengan permainan yang mereka senangi atau gemari namun masing-masing siswa memiliki perbedaan mengenai seberapa lamanya mereka menghasbiskan waktu mereka untuk bermain game

online. Adapun yang penulis dapatkan dari pemikiran sekolah yang telah didapatkan melalui angket yang telah penulis jalankan bahwa lamanya bermain game online siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 34% siswa kelas 1 AK yang bermain game online dibawah dari 1 jam artinya banyak siswa yang bermain game online dibawah 1 jam dan sedikit dari 6,20% siswa yang bermain game online lebih dari 4 – 5 jam, dapat terlihat bahwa banyak siswa kelas 1 AK yang memang bermain game online dibawah dari 1 jam dan sedikit dari mereka yang bermain game online lebih dari 4 jam, maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas 1 AK lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk kesibukan yang lain dari pada memainkan game online yang mereka senangi.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa siswa menggunakan game online sesuai dengan waktu yang telah diberikan karna dalam sekolah para guru juga memantau kegiatan mereka terutama adanya larangan untuk memainkan gadget mereka namun siswa juga terkadang mengambil kesempatan yang ada pada saat waktu pelajaran kosong mereka terkadang mencuri waktu tersebut untuk bermain game online beda halnya saat berada dirumah mereka masing-masing, para siswa bermain game online setelah jam belajar di rumah telah selesai karna di rumahpun mereka terpantau oleh orangtua mereka.

2. Macam-macam Game Online yang Sering di Mainkan

Adapun mengenai macam-macam game online yang sering di Manikan siswa menurut pemikiran peneliti yaitu pada saat ini hampir seluruh peserta didik atau siswa tidak asing dengan macam-macam game online yang mereka ketahui, dapat dikatakan mereka mahir dalam banyak macam game online. Dengan begitu menurut peneliti siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah mempunyai kesenangan yang beragam dalam memilih macam game online yang mereka senangi, namun banyak dari mereka menyukai game online yang bernama Pes 2020. Begitu juga dengan pemikiran sekolah yang didapat oleh penulis melalui hasil angket yang penulis jalankan dapat terlihat bahwa siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat 69% siswa senang bermain game online Pes 2020 dan sebagian 25% siswa memainkan game Mobile Legend dan sedikit dari 6,20 siswa yang bermain game online PUBG, namun dari hasil wawancara yang peneliti dapatkan siswa tidak hanya pintar bermain namun mereka juga mampu memanfaatkan game online tersebut untuk mendapatkan sedikit penghasilan walau tak seberapa namun itu merupakan feedback yang baik bagi diri mereka yang masih duduk di bangku sekolah.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa siswa tidak hanya sekedar asyik bermain game online saja, namun mereka juga pintar dalam menjadikan hal tersebut keuntungan untuk diri mereka yaitu siswa meraih sedikit

pendapatan untuk uang jajan melalui game online meskipun tanpa sepengetahuan dari orangtua mereka.

3. Dampak Negatif

Dapat dikemukakan melalui pemikiran penulis mengenai dampak negatif game online bahwa, Game Online merupakan istilah permainan luar angkasa dan memanfaatkan sarana internet. Di zaman modern ini penggunaan barang elektronik seperti hp, komputer, laptop dan sebagainya cukup banyak digunakan untuk berbagai macam kebutuhan terutama dikalangan murid-murid sekolah dari setiap jenjang. Game online sendiri memiliki daya tarik yang membuat orang lebih memilih bermain dari pada belajar. Adapun dampak negative dikalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa dampak negative game online yaitu siswa menjadi sulit untuk mengontrol waktu mereka dengan baik. Maka dari itu pemikiran sekolah yang didapat oleh penulis melalui hasil dari angket yang penulis jalankan dapat terlihat bahwa siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 25% dari siswa tidak bisa mengontrol waktu dengan baik dan hanya 3% atau 1 orang yang menjadi sering melakukan kebohongan karena bermain game online. Terlihat dari hasil angket tersebut bahwa ketika siswa telah diasikkan dengan permainan pilihan mereka maka akan timbullah dampak negatif

siswa tidak dapat mengatur waktu mereka dengan sebaik mungkin karena telah terlena dengan permainan mereka.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa dengan seringnya siswa bermain game online dalam kesaharian mereka, maka akan timbul rasa kecanduan yang membuat siswa lupa akan kewajiban lain yang harus mereka kerjakan, sebagai salah satu contohnya efek dari kecanduan tersebut yaitu mereka akan berani untuk menyalahgunakan uang mereka dan berdampak pada kebutuhan diri mereka sendiri.

4. Dampak Positif

Selain adanya dampak negatif dari penggunaan game online di kalangan siswa, penulis menuangkan pemikiran bahwa game online juga memiliki manfaat tersendiri dan akan melahirkan dampak positif bagi diri siswa apabila siswa tersebut mampu mengatur bagaimana memanfaatkan game online tersebut dengan sebaik mungkin. Adapun pemikiran sekolah melalui angket yang di jalankan oleh penulis bahwa siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 65% dari jawaban siswa bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress yang ada, 13% siswa dapat meningkatkan ketajaman mata mereka dan meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris, 6% siswa menjadikan game online sebagai hiburan diri, namun hanya 3% atau 1 siswa yang menjadikan game online sebagai alat pembantu dalam bersosialisasi.

Dapat dijabarkan bahwa dampak positif dari hasil yang telah dijalankan bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress yang siswa rasakan, selain itu siswa juga mampu untuk melatih ketajaman mata mereka dan juga menjadikan para siswa yang senang bermain game online menjadi lebih mahir dalam berbahasa inggris karena dalam permainan game online kebanyakan instruksi yang digunakan menggunakan bahasa inggris.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa dengan adanya game online siswa yang sering bermain game online cenderung memiliki daya tangkap yang lebih cepat karena game online dapat mengasah otak mereka dan kebanyakan dari siswa yang sering bermain game online mereka bisa lebih mahir dalam berbahasa Inggris maka dari itu mengapa dapat dikatakan demikian karena bermain game online bukan hanya sekedar sebagai hiburan semata, namun bermain game online melibatkan kinerja otak untuk memasang taktik untuk lawan mainnya.

5. Faktor Penyalahgunaan Game Online

Penulis menuangkan pemikiran dari hasil yang telah penulis teliti bahwa dalam penyalahgunaan game online terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan adiksi siswa terhadap game online. Faktor internal yang dapat menyebabkan

adiksi terhadap game online yaitu keinginan yang kuat dari diri siswa untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, selain itu ketidakmampuan untuk mengatur diri serta adanya kecanduan yang telah melekat pada diri siswa. Sedang faktor eksternal yang menyebabkan adiksi bermain game online yaitu kurangnya perhatian dari orangtua dan juga bisa karena faktor lingkungan maupun pergaulan siswa. Maka dari itu pemikiran sekolah tentang factor penyalahgunaan game online terlihat jelas melalui hasil angket yang penulis jalankan bahwa siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 34,38% dari jawaban siswa bahwa faktor yang lebih banyak yaitu karena terpengaruh dengan teman yang sering bermain game online dan 31% Kurangnya kegiatan positif dalam kegiatan sehari-hari.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa kurangnya pengawasan dan kepedulian orangtua akan berpengaruh besar bagi diri para siswa, dimana siswa yang masih dalam tahap pembelajaran diri akan selalu membutuhkan perhatian bukan hanya perhatian dari satu sisi saja namun orangtua harus mampu memerhatikan anak mereka dari segala aspek yang ada. Adanya pengaruh pergaulan antar teman merupakan faktor yang dapat disalahgunakan oleh para siswa karena siswa tidak bisa hidup tanpa berkaca pada temannya, artinya apabila siswa mendapatkan teman yang memang menuntun

pada jalan yang baik makan ia akan ikut begitu pula sebaliknya, itulah mengapa pergaulan siswa sangat mempengaruhi kualitas diri mereka.

6. Peran Orangtua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online

Menurut peneliti orangtua merupakan inti dari setiap perjalanan anak. Dapat dikatakan seperti itu karena orangtua memiliki peran yang sangat penting yang tidak bisa meninggalkan perannya walau hanya sedikit. Salah satu peran orangtua terhadap anaknya yaitu mengawasi atau mengontrol segala tingkah laku anaknya baik ketika sedang berada disisi orangtua maupun berada jauh dari orangtua. Apalagi pada zaman modern ini semua aktifitas siswa tidak tertinggal dari yang namanya internet, pasti langkah siswa menjadi lebih luas lagi dan perhatian serta pengontrolan orangtua juga harus lebih intnens juga. Maka dari itu dapat dijabarkan menurut sekolah melalui hasil dari angket yang penulis jalankan dapat terlihat bahwa siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu peran orangtua yang paling banyak dalam mengontrol penggunaan game online pada kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 37% siswa dan orang tua memiliki waktu yang telah ditentukan untuk kapan anak tersebut dapat diperbolehkan bermain game online.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa peran orangtua terhadap anak

mereka bukan hanya sekedar membatasi apa yang harus dibatasi, namun orangtua juga perlu untuk memberikan dukungan ketika siswa memiliki keinginan positif untuk menunjukkan kualitas diri mereka. Membatasi bukan melulu soal proteksi yang ada, namun membatasi dapat kita upayakan untuk tidak menjadikan siswa berlebihan dalam kegiatan suatu apapun.

7. Hasil Belajar Siswa dengan Adanya Game Online

Peneliti mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tolak ukur atas apa yang selama ini siswa pelajari selama berada dalam ruang lingkup sekolah maupun pendidikan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antaranya yaitu, faktor dukungan orang tua maupun faktor lingkungan bermain mereka. Saat ini para siswa bukan lagi dihadapkan dengan permainan nyata saja, tapi siswa juga dihadapi dengan permainan berbasis online yang melibatkan jangkauan luas. Maka dari itu zaman ini menjadi sebuah tantangan bagaimana hasil belajar siswa ketika dihadapi dengan adanya game online dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pemikiran sekolah dengan pemikiran peneliti berkesinambungan setelah melihat hasil dari angket yang penulis jalankan terlihat bahwa siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 37% siswa menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online, 22% siswa mendapatkan prestasi yang baik ketika dapat meminimalisir

penggunaan game online namun 16% siswa mendapatkan nilai buruk karena sering bermain game online dan siswa kurang memahami pelajaran karena lebih memperbanyak waktu untuk bermain game online. Tidak semua hasil belajar siswa buruk ketika dihadapi dengan adanya game online pada keseharian siswa dan begitu pula sebaliknya, itu semua kembali pada diri siswa sendiri bagaimana ia mampu untuk membatasi diri mereka.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa tidak semua siswa yang sering memainkan game online memiliki hasil belajar yang buruk, ada sebagian yang memang menjadikan game online sebagai pemicu semangat belajar mereka dan mempunyai daya kelebihan tersendiri salah satunya siswa dapat lebih memiliki banyak kosa kata bahasa Inggris. Artinya hasil belajar ditentukan oleh diri siswa sendiri yaitu bagaimana ia harus bersikap adil antara memuaskan kesenangan mereka dengan menjalankan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar.

8. Peran Guru dalam Mengontrol Penggunaan Game Online

Menurut peneliti mengenai peran guru dalam mengontrol penggunaan game online yaitu peran guru dalam mengawasi siswa di sekolah sudah menjadi hal yang wajib dan tidak perlu diragukan lagi, karena memang tugas utama seorang guru yaitu menciptakan

seorang siswa yang baik dari segi moral maupun prestasi. Seorang guru juga pasti dihadapi dengan perkembangan zaman yang ada terutama perkembangan zaman permainan yang sudah memaikai sistem internet. Setiap guru memiliki perannya masing-masing dalam mengontrol penggunaan game online di kalangan siswa-siswanya. Adapun hasil dari sekolah yang penulis dapatkan bahwa hasil dari angket yang penulis jalankan dapat terlihat siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 40% siswa diingatkan oleh guru untuk tidak bermain game online di rumah ketika hari esok akan ujian di sekolah dan 34% siswa termotivasi oleh perkataan guru saya tentang menjadi orang sukses tanpa bermain game online. Saat ini di setiap sekolah guru selalu mengontrol penggunaan gadget mereka, bukan hanya mengontrol namun guru juga memberikan aturan bahwa di dalam kelas tidak boleh adanya salah satu siswa yang memegang atau memainkan gadget mereka, untuk menghindari hal tersebut maka guru mengumpulkan hp para siswa ketika sedang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas diciptakan bersih dari gadget yang siswa miliki, artinya guru tidak memperkenankan para siswa untuk memainkan gadget mereka apapun alasannya kecuali atas perintah

guru sendiri. Disanalah terlihat bagaimana peran seorang guru dalam mengontrol penggunaan game online dikalangan siswanya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, mengenai penggunaan game online dikalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat dapat ditarik suatu kesimpulan. Adapun penggunaan game online dikalangan siswa kelas 1 AK SK Al-Hamidiyah Jakarta Barat dapat ditinjau dari beberapa hal:

1. Hasil belajar siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat dengan adanya game online 37% siswa menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online. Hasil belajar ditentukan oleh diri siswa sendiri yaitu bagaimana ia harus bersikap adil antara memuaskan kesenangan mereka dengan menjalankan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar.
2. Dampak negatif penggunaan game online siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 25% dari siswa tidak bisa mengontrol waktu dengan baik yang berawal dari kecanduan maka timbulah waktu yang terbuang sia-sia.
3. Dampak positif penggunaan game online siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 65% dari jawaban siswa bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress yang ada, selain itu mereka menjadikan game online sebagai pengasa otak mereka.

B. Saran

Setelah penulis mengadakan penelitian dan pemahaman terhadap permasalahan di atas, maka perkenankanlah penulis mengemukakan saran-saran yang dapat memecahkan masalah tersebut:

1. Kepada kepala sekolah diharapkan memberi perhatian yang lebih serius lagi dalam penerapan peraturan penggunaan game online di kalangan siswa pada saat berada di ruang lingkup sekolah.
2. Kepada para dewan guru agar lebih memiliki pengawasan yang lebih intens kepada para murid mengenai penggunaan game online dikalangan siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat.
3. Kepada para siswa agar dapat lebih bertanggung jawab lagi atas tugas utama sebagai seorang pelajar dan dapat lebih selektif dalam memilih waktu untuk bermain game online

DAFTAR PUSTAKA

- Agus,Andri Fabianto. 2009. *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. Jakarta: Kawah Media.
- Ahmadi, Abu dan Sholeh, Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Benih,Ade Nirwana. 2008. *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*. Bantul: Nuha Medika
- B Hurlock, Elizabeth. 2011. *Perkembangan Anak*, Penerjemah Musichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga
- Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Budi, Sutedjo Oetomo. 2007. *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Haditono, dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Jakarta: Bina Aksara
- Henry Samuel. 2010.*Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Latif Mukhtar, Zukhairin, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mommies, W. R.*Peranan Orang tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*.
- Munawar, Tuti. 2002. *Permainan Anak-anak Kilang*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rahayu, Siti Haditono, dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, ed Ke-16. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sholeh dan Almadi. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Bina Aksara
- Sutedjo, Budi danOetomo. 2007.*e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- V. Irina Sokolova, dkk.2008. “*terj.*” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*. Jogjakarta: Kata Hati

Adhyatman, Prabowo, *Jenis-jenis Game Online dan Cara Memainkannya*, artikel diakses pada tanggal 08 September 2018 dari <http://geghans.blogspot.com/20018/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>

Antonius, Tri Setio Nugroho, Definisi Game, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 1 Mei 2019.

<http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.htm> artikel diakses pada 08 September 2018 pukul 18.57 WIB

Muhammad, Fahrul, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, artikel diakses pada 08 September 2018 dari <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>

Lampiran Angket

Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh data objektif dari siswa dalam penyusunan skripsi. Dengan mengisi angket ini, berarti telah ikut serta membantu kami dalam penyelesaian studi. Oleh karena itu di sela-sela kesibukan anda, kami memohon dengan hormat kesediaan anda untuk dapat mengisi angket berikut ini. Jawaban anda pada angket ini akan menjadi rahasia dan tidak akan di publikasikan. Atas kesedian dan partisipasi anda sekalian untuk mengisi angket ini saya ucapkan banyak terimakasih.

Keterangan :

Siswa dapat mengisi angket ini dengan mengisi jawaban paling tepat dengan ketentuan menceklis salah satu jawaban yang paling tepat menurut kamu.

Seandainya jawaban alternatif tidak ada, anda harap isi kolom yang telah disediakan dibawah

Isilah kolom dibawah ini dengan tanda ceklis untuk jawaban paling tepat!

No.	Peraturan-peraturan	✓
1.	Berapa Jam Anda Bermain Game Online Setiap Hari	
	a. Dibawah 1 jam	
	b. 1 – 3 Jam	
	c. 3 – 5 Jam	
	d. 1 – 2 Jam	

	e. 2 – 3 Jam	
	f. 3 – 4 Jam	
	g. Diatas 5 Jam	
	h.	
2.	Macam Game Online yang Sering Anda Mainkan	
	a. Team Fortress 2	
	b. Dota 2	
	c. Heartstone	
	d. PUBG	
	e. Cave Story	
	f. Mobile Legend	
	g.	
3.	Dampak Negatif Penggunaan Game Online	
	a. Saya kecanduan bermain game online	
	b. Saya tidak bisa mengontrol waktu dengan baik	
	c. Saya menjadi sering melakukan kebongongan	
	d. Saya mengabaikan lingkungan sekitar saya	
	e. Saya menyalahgunakan uang setiap hari	
	f. Menurunnya prestasi belajar saya	
	g.	
4.	Dampak Positif Penggunaan Game Online	
	a. Membuat saya menjadi pintar	

	b. Menambah konsentrasi belajar saya	
	c. Meningkatkan ketajaman mata saya	
	d. Meningkatkan kemampuan saya dalam berbahasa Inggris	
	e. Membantu saya bersosialisasi	
	f. Menghilangkan rasa stress yang saya rasakan	
	g.	
5.	Faktor penyalahgunaan game online	
	a. Kurangnya kegiatan positif dalam kegiatan sehari-hari	
	b. Jarang mendapatkan perhatian lebih dari orang tua	
	c. Orangtua tidak membatasi dalam penggunaan orangtua	
	d. Terpengaruh dengan teman yang sering bermain game online	
	e. Terdapatnya wifi di rumah	
	f. Kurangnya kontrol guru dalam penggunaan game online	
	g.	
6.	Peran orangtua dalam mengontrol penggunaan game online	
	a. Saya diawasi oleh orangtua di rumah dalam penggunaan game online	
	b. Saya memiliki waktu yang telah ditentukan oleh orangtua saya untuk bermain game online	
	c. Saya dilarang bermain game online terus menerus oleh orangtua	
	d. Adanya interaksi yang baik antara saya dengan orangtua saya saat di rumah	
	e. Saya berkomitmen dengan orang tua bermain game online ketika mendapatkan nilai yang bagus	
	f. Orangtua saya lebih banyak membelikan buku untuk saya baca dibandingkan untuk bermain game online	

	g.	
7.	Hasil belajar siswa dengan adanya game online	
	a. Saya selalu mendapatkan nilai yang baik ketika ujian	
	b. Saya mendapatkan nilai buruk ujian karena sering bermain game online	
	c. Saya mendapatkan prestasi yang baik ketika dapat meminimalisir penggunaan game online	
	d. Saya kurang memahami pelajaran karna lebih memperbanyak waktu untuk bermain game online	
	e. Saya menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online	
	f. Saya mendapatkan beasiswa di sekolah	
	g.	
8.	Peran guru dalam mengontrol penggunaan game online	
	a. Guru saya merazia hp ketika jam pelajaran akan di mulai	
	b. Saya diingatkan oleh guru untuk tidak bermain game online di rumah ketika hari esok akan ujian di sekolah	
	c. Saya termotivasi oleh perkataan guru saya tentang menjadi orang sukses tanpa bermain game online	
	d. Guru saya melarang keras untuk mendownload game online di hp	
	e. Saya mendapatkan reward dari guru ketika tidak memiliki game online di hp saya	
	f. Guru saya mendata permainan apa saja yang didownload oleh para muridnya	
	g.	

Hasil Wawancara

Nama : Andri H, S.Pd

Jabatan : Guru Wali Kelas

Hari/tgl : Rabu, 21 Agustus 2019

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana siswa dalam memanfaatkan penggunaan game online?	Mendapatkan penghasilan dari bermain game online dan belum sampai pada komunitas, selain itu dapat mengasa otak.
2. Apa dampak positif dari penggunaan game online pada siswa?	Rata-rata anak yang suka bermain game online cara berfikirnya pun lebih cepat dibanding anak yang jarang bermain game online karna game online melibatkan kinerja otak. Jadi dapat dikatakan segi positifnya yaitu mereka yang bayak bermain game online lebih cepat tanggap dalam pelajaran
3. Apa dampak negatif dari penggunaan game online pada siswa?	Adapun segi negatif dari penggunaan game online adanya rasa kecanduan yang membuat mereka menjadi lupa waktu dan tidak dapat mengontrol kegiatan mereka
4. Sebagaimana yang bapak ketahui berapa jam sekiranya siswa menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online?	Selagi di sekolah mereka hanya mencuri-curi waktu paling tidak hanya di jam istirahat atau mungkin juga fleksibel karna saya juga tidak memantau secara detail.
5. Apa faktor yang menjadikan siswa menjadi menyalahgunakan game online?	Pengawasan dari orangtua yang kurang, yaitu kurangnya kepedulian orangtua terhadap anaknya, atau mungkin orangtua awam tentang handphone maka timbullah kurang pengawasan
6. Yang bapak ketahui bagaimanakah hasil belajar siswa dengan adanya game online dalam keseharian mereka?	Hasil belajar siswa dengan adanya game online, saya pernah berdampingan dengan anak saat di warnet yaitu dia

	menggunakan bahasa inggris artinya mereka mencoba beralih k tingkat yang lebih tinggi walaupun tata bahasanya belum benar. Jadi hasil belajarnya lebih menonjol dalam segi bahasa tersebut
7. Yang bapak ketahui bagaimana peran orangtua murid dalam mengontrol penggunaan game online anak-anak mereka?	Barangkali mereka awam dan menimbulkan tidak adanya pengontrolan yang lebih intensif. Kurang perhatiannya dalam mengatur jam kegiatan anak tersebut
8. Bagaimana peran guru di sekolah ini dalam mengontrol penggunaan game online di kalangan siswa?	Dalam waktu kegiatan belajar mengajar saya melarang mereka untuk memainkan gadget mereka.

Hasil Wawancara

Nama : Arya

Jabatan : Ketua kelas

Hari/tgl : Rabu, 21 Agustus 2019

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana anda dalam memanfaatkan penggunaan game online dalam keseharian anda?	Saya memanfaatkannya dengan sebaik mungkin yaitu menjadikan game online tersebut sebagai penghasilan saya tanpa sepengetahuan ibu saya
2. Apa dampak positif dari penggunaan game online pada diri anda?	Dapat belajar bahasa inggris, dapat melatih fokus dan dapat melatih otak saya.
3. Apa dampak negatif dari penggunaan game online pada diri anda?	Menyalahgunakan uang untuk bermain game dan untuk makan itu juga terganggu.
4. Berapa jam sekiranya anda menghabiskan waktu anda untuk bermain game online?	Saya bermain game online setelah pulang sekolah dari jam 7 malam sampai jam 10 malam di rumah menggunakan gadget
5. Apa faktor yang menjadikan anda menyalahgunakan game online?	Adanya ajakan dari teman ketika terdapat acara turnamen contohnya.
6. Bagaimanakah hasil belajar anda dengan adanya game online dalam keseharian anda?	Kadang-kadang ada peningkatan tapi sejauh ini alhamdulillah belum ada penurunan dan cenderung pada tingkat standar
7. Bagaimana peran orangtua anda dalam mengontrol penggunaan game online anda?	Peran orangtua kalau misalnya saya ikut turnamen orangtua saya mendukung saya tapi ketika dalam keadaan biasa saja orangtua saya selalu membatasi saya.
8. Bagaimana peran guru di sekolah ini dalam mengontrol penggunaan game online di	Dalam waktu kegiatan belajar mengajar guru melarang saya dan teman-teman

kalangan siswa atau teman-teman anda?

untuk bermain gadget. Ketika ada yang ketahuan bermain game online langsung ditegur oleh guru yang sedang mengajar di kelas.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : ⁴⁷/F.6.I-UMJ/VII/2019

Hal : **Permohonan Riset/Penelitian**

Jakarta 7 Dzul'qodah 1440 H
10 Juli 2019 M

Kepada Yth. .
Kepala SMK Al – Hamidiyah
Jl. Raya Kedoya Selatan No.50 Kebon Jeruk, Jakarta Barat
di
tempat

Assalamu'alaikum W. W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu agar mahasiswa kami:

Nama : RIFQI HENDRI
Nomor Pokok : 2015510095
Tempat Tgl/Lahir : Jakarta, 26 Maret 1992
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (SI)
No. HP : 089614984212

diperkenankan untuk melaksanakan riset/penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Penelitian/riset tersebut untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

*“Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa
(Studi Kasus SMK Al – Hamidiyah, Jakarta Barat)”*

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami mengucapkan terimakasih.

*Wabillahittaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum W. W.*



Tembusan:

1. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)
2. Arsip



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-HAMIDIYAH KEDOYA

SMK AL-HAMIDIYAH

BIDANG KEAHLIAN : BISNIS DAN MANAJEMEN
KOMPETENSI KEAHLIAN : AKUNTANSI DAN PEMASARAN
STATUS TERAKREDITASI "B"

Alamat : Jalan Raya Kedoya Selatan No. 50 Telp. (021) 58303557 Fax. (021) 58303557 – (021) 5821416 Kebon Jeruk
Jakarta Barat Kode Pos 11520

E-mail: smk.alhamidiyah@yahoo.co.id – Website: <http://www.al-hamidiyah.org>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 006/SMK.AH/H/VIII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. Hamdani, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Al-Hamidiyah
Alamat : Jl. Raya Kedoya Selatan No. 50
Kebun Jeruk – Jakarta Barat 11520

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa dibawah ini :

Nama : Rifqi Hendi
Tempat/Tgl. Lahir : Jakarta, 26 Maret 1992
NPM : 2015510095
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)

Telah melaksanakan Program Penelitian / Observasi di sekolah kami dalam rangka menyelesaikan Kredit Semester (KS) untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Jakarta

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 21 Agustus 2019

Kepala SMK Al-Hamidiyah



Tembusan.

1. Yth. Ketua Yayasan Al-Hamidiyah Kedoya
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : 99 /F.6-UMJ/XII/2018
Lamp : 1 (satu) bundel
Hal : *Bimbingan Skripsi Mahasiswa*

Jakarta, 21 Robiul Akhir 1440 H
29 Desember 2018 M

Yth.
Bapak Dr. Faridal Arkam, M.Pd.
Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Agama Islam UMJ
di
tempat

Assalamu'alaikum W.W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan skripsi bagi mahasiswa :

Nama : RIFQI HENDRI
Nomor Pokok : 2015510095
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul : *Upaya Guru dalam Meminimalisir Penyalahgunaan Game Online (Studi Kasus pada MTs Muhammadiyah 12 Grogol Jakarta Barat).*

Bersama ini dilampirkan proposal penulisan skripsi yang masih bersifat sementara dan perlu penyempurnaan. Kami mengharapkan agar proses bimbingan dapat diselesaikan paling lama 6 (enam) bulan.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wabillahittaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum W.W.



- Tembusan
4. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)
 5. Yth. Ketua Program Studi PAI
 6. Arsip



Daftar Riwayat Hidup

Nama Lengkap : Rifqi Hendri
Jenis Kelamin : Laki - laki
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 26 Maret 1992
Alamat : Kp. Salo No. 4 Rt. 005/07 Kel. Kembangan Utara Kec.
Kembangan, Jakarta Barat
No. Telp/Hp : 089614984212
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Alamat Email : rifqihendri92@gmail.com
Golongan Darah : O
Universitas : Muhammadiyah Jakarta
Fakultas : Agama Islam
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Motto : YOU WILL NEVER WALK ALONE