

**PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 3 PURBALINGGA YANG SENANG
BERMAIN *GAME ONLINE***



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**FAHMIE ANWAR HARTANTO
NIM. 1522405011**



IAIN PURWOKERTO

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

**PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH
NEGERI 3 PURBALINGGA YANG SENANG BERMAIN *GAME ONLINE***

Fahmie Anwar Hartanto (NIM.1522405011)

ABSTRAK

Game online sudah menjadi salah satu tradisi dan aktivitas anak muda zaman sekarang bahkan siswa yang usianya masih Madrasah Ibtidaiyah (MI). Siswa-siswa yang selalu sibuk dengan memainkan *game online* akan mengabaikan aktivitas wajib siswa seperti belajar dan berinteraksi dengan teman seumurannya menurun, karena *game online* berpotensi mengucilkan siswa-siswa dari lingkungan sosial.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara (*interview*), observasi, dan dokumentasi. Hasil yang didapat kemudian diuji keabsahan data melalui metode triangulasi sumber, dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan yaitu reduksi, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah bahwa siswa yang senang bermain *game online* memiliki bentuk perilaku sosial negatif dan positif, bentuk perilaku *negatif* yaitu: menumbuhkan sikap pembangkangan, menggoda, agresi, berselisih/bertengkar, persaingan, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan bentuk perilaku sosial *positif*, yaitu: kerjasama, dan simpati.

Kata Kunci : Perilaku Sosial;*Game Online*; Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3
Purbalingga

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	5
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka	10
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II LANDASAN TEORI PENELITIAN	
A. Perilaku Sosial	14
1. Pengertian Perilaku Sosial.....	14
2. Penggolongan Perilaku Sosial.....	15
3. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial.....	17
4. Faktor Yang Membentuk Perilaku Sosial.....	20
a. Faktor Internal.....	20
b. Faktor Eksternal.....	21

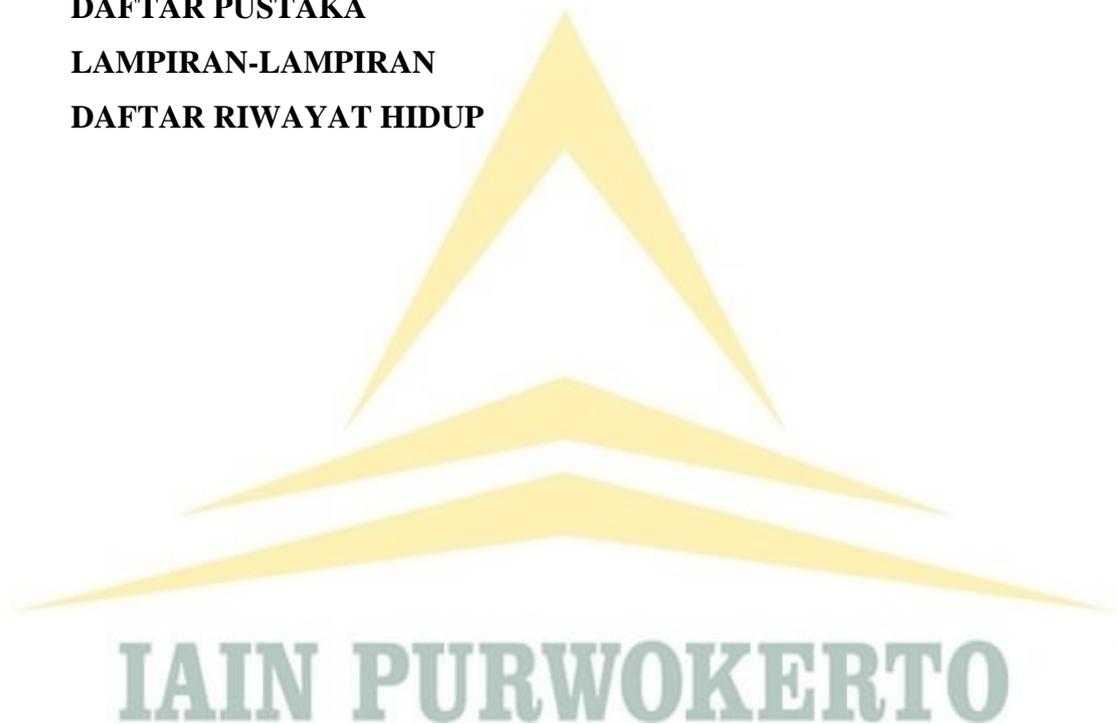
5. Karakteristik Siswa.....	25
B. Bermain	27
C. <i>Game Online</i>	28
1. Pengertian <i>Game Online</i>	28
2. Sejarah <i>Game Online</i>	29
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	29
4. Karakteristik dan Kriteria Siswa Pemain <i>Game Online</i> ...	31
5. Faktor Pendorong Siswa Bermain <i>Game Online</i>	33
D. <i>Game Online Mobile Legend</i> dan <i>PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Subyek dan Obyek Penelitian.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Uji Keabsahan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	
A. Gambaran Umum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.....	46
1. Profil Sekolah	46
2. Visi dan Misi Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.....	47
3. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.....	47
4. Data Guru.....	48
5. Keadaan Siswa.....	50
6. Sarana dan Prasarana.....	50
B. Analisis Data	52
1. Deskripsi Data Penelitian	54

a.	Bentuk Perilaku Siswa yang Senang Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> dan <i>PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	55
2.	Analisis Bentuk Perilaku Sosial Siswa Yang Senang Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> dan <i>PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	64
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	80
	B. Saran-saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa *globalisasi* zaman sekarang perkembangan tentang teknologi sangat berkembang dengan sangat pesat diseluruh dunia. Berbagai macam kemajuan teknologi dengan mudah didapatkan, sehingga banyak memberi manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satu produk dari kemajuan zaman dalam bidang teknologi adalah munculnya alat permainan atau *game online* elektronik. Alatnya yang dipergunakan sangat bermacam-macam: ada Komputer Tablet, *PC Game online*, *Nintendo*, *Xbox*, dan lain sebagainya. Hingga kini yang banyak dipakai adalah *game online* yang di mainkan digadget seperti *handphone*.¹ Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, bermain *game online*, dan mengakses *internet* dalam hitungan detik.²

Handphone merupakan salah satu alat dari hasil perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *gadget* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi pengguna dapat menggunakan *handphone* sesuai dengan keinginan dan keperluan mereka seperti bermain *game online*.³

¹Al-Munajjid, Muhammad, Syekh. *Bahaya Game online*, (Solo: PT Aqwam Media Profetika, 2007), hlm. 7.

²Istiqomah, Kholifah. "Dampak *Game online* Pada Kepribadian Sosial Siswa. (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)", (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2016). Skripsi, hlm. 1.

³Swastika, Mayrahma, Vanessa. "Perkembangan Teknologi di Indonesia", yang di kutip Rahman. Fathur. M dalam, <https://www.coursehero.com/file/46038627/PROPOSAL-1-1docx/>, diakses 29 November 2019.

Handphone yang didalamnya terdapat berbagai *game online* muncul dipasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa meluasnya teknologi *game online* sekarang ini ke berbagai sektor kehidupan. *Game online* dapat diperoleh dengan sangat mudah melalui aplikasi dalam *gadget* berupa aplikasi *playstore* untuk *download* dengan menggunakan sambungan data *internet*. Pertumbuhan *game online* masih akan sangat fenomenal di masa depan nantinya. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game online* canggih pun bermunculan dimana-mana.

Game online adalah satu dari aplikasi hiburan yang dapat membentuk perilaku sosial dibanyak keluarga yang memiliki anak terutama anak yang salah satunya masih sekolah di bangku Madrasah Ibtidaiyah (MI), salah satunya seperti di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Aktivitas bermain *game online* yang di lakukan secara berlebihan dan terus menerus dapat menimbulkan perilaku sosial menjadi *negatif* pada siswa yang masih sekolah. *Game online* kini menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game online* menjadi gaya hidup yang banyak disenangi oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan siswa-siswa di usia madrasah, baik di daerah pedesaan atau perkotaan seperti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang terletak di perbatasan perkotaan. Jenis perangkat *game online* dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game online* yang canggih seperti yang ada pada *digadget* yang sudah dikenali dan dimiliki oleh siswa-siswa zaman sekarang.⁴

Game online yang menggunakan media elektronik berupa *gadget* sangat cepat membentuk perkembangan siswa-siswa. Siswa-siswa beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan *internet* dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional dahulu, dikarenakan *game online* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi siswa-siswa sekarang.

Hak untuk bermain sering dilupakan terutama karena secara salah dianggap tidak penting. Tidak banyak orangtua dan profesional yang

⁴Henry, Samuel. "Cerdas dengan *Game online*: Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Siswa bermain *Game online*", (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010). hlm. 2.

menyadari betapa erat kaitan antara bermain dengan perkembangan siswa naluri alamiah seorang siswa dan hak siswa untuk bermain, melalui berbagai cara sering diabaikan.⁵ Pada saat usia tersebut, siswa-siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* yang biasa dimainkan didepan *gadget*. Berkembangnya teknologi saat ini memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game online*. *Game online* memiliki sifat *adiktif* atau candu dapat membentuk pada perilaku sosial siswa. *Game online* tidak akan bisa mengakibatkan pembentukan perilaku menjadi *negatif* yang signifikan pada perilaku siswa, apabila siswa bermain *game online* dengan bijak. Beberapa pembentukan perilaku sosial *negatif* dari *game online* yaitu, pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, menciptakan persaingan, kerjasama, mengembangkan jiwa terasingkan, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, simpati, meninggalkan shalat, memutuskan persaudaraan, menganggap biasa hal yang di kharamkan. *Game online* juga bisa membentuk perilaku sosial menjadi *positif* bagi siswa yaitu, siswa yang senang bermain *game online* akan meningkatkan kerja otak siswa, mengajarkan sportivitas, mengasah kemampuan multitasking, melatih cara kerja team, sarana belajar untuk siswa, membuat siswa pandai berbahasa Inggris.⁶

Pada usia perkembangannya, siswa-siswa yang senang melakukan aktivitas bermain *game online* yang akan mengurangi kegiatan *positif* seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Siswa yang mempunyai ketergantungan pada *game online*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game online* sangat berpotensi mengucilkan siswa-siswa dari lingkungan sosial.⁷ Sedangkan siswa-siswa perlu memiliki

⁵Murtianingsih, Dwi. "Peran Orangtua Dalam Kegiatan Bermain Siswa Usia Dini Di Rumah", (Bandung: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 2013). vol. 9, no. 2, hlm, 3.

⁶Teknologi.id, "4 Dampak positif bermain *Game Online*", <https://teknologi.id/publik/inilah-4-dampak-positif-bermain-game-online-online/>, diakses tanggal 14 Agustus 2019 pukul 20:17.

⁷Chatib, Munif. "Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Siswa". (Bandung: Kaifa, 2012). hlm. 191.

kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerjasama dengan baik dalam kelompok.⁸ Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat. Allah SWT. berfirman dalam QS: Al- Hujurat (49):13⁹

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.¹⁰

Hubungan sosial siswa dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi perilaku sosial siswa. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbedaan tentang dunia di luar keluarga. Siswa-siswa menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.¹¹

Siswa-siswa yang senang melakukan aktivitas bermain *game online*, maka semakin banyak kegiatan siswa yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya siswa-siswa memainkan *game online* di *gadget*, bahkan saat ini ada beberapa warung yang membuka layanan *internet* umum berupa *wifi* yang jauh dari rumah dan pantauan orangtua.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game online* bisa membentuk perilaku sosial menjadi *negatif* yang didapat siswa, walaupun *game online* bisa

⁸Menggitt, Carolyn. “terj”. “Understand Child Development: Memahami Perkembangan Siswa. (London: Hodder Education, 2013). hlm. 169-170.

⁹Istiqomah, Kholifah. *Dampak Game online Pada Kepribadian Sosial Siswa*. (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2016). Skripsi. hlm. 5.

¹⁰Departemen Agama RI. Al-Qur’an dan Terjemahannya. Hlm. 490.

¹¹Desmita. “Psikologi Perkembangan”. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009). hlm. 145.

membentuk perilaku menjadi *positif* bagi penggunaanya tetapi apabila siswa-siswa terlepas dari pantauan orangtua, maka siswa-siswa akan senang sampai candu dengan memainkan permainan *game online* yang mereka mainkan. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan judul "Perilaku Sosial Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang Senang Bermain *Game Online*"

B. Definisi Konseptual

Untuk menghindari kesalah pahaman dan untuk menyamakan persepsi atau pandangan mengenai pengertian judul dalam penelitian, maka penulis memberikan batasan dan penegasan beberapa istilah berikut:

Penelitian yang berjudul "Perilaku Sosial Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang Senang Bermain *Game Online*" merupakan kajian penelitian Kualitatif Interpretative. Sebelum peneliti melakukan langkah yang ditempuh dalam prosedur penelitian, perlu dilakukan upaya untuk mendapat objek kajian yang jelas agar diperoleh hasil yang sesuai dengan penelitian. Oleh karena itu diperlukan adanya penegasan istilah pada beberapa kalimat berikut ini :

1. Perilaku Sosial

Menurut Ki Fudyartanta menjelaskan perilaku adalah jelmaan dalam pola-pola spesifik dalam menghadapi medan hidupnya, dinamika organisasi psikofisik fungsional manusia yang jadi perilaku manusia itu sendiri adalah manifestasi dari kepribadian. Karena setiap orang (individu) mempunyai keunikan fungsional sistem organisasi psikofisiknya dalam lingkungan hidup, dalam arti berinteraksi dengan dan dalam lingkungannya, maka tiap individu mempunyai tingkah laku sendiri-sendiri. Berinteraksi dengan lingkungan dalam menyesuaikan diri, mengatasi, mengubah, ataupun menyerah dalam lingkungannya tadi.¹²

¹²Fudyartanta, Ki. *Psikologi Kepribadian Paradigma Filosofis, Tipologis, Psikodinamik, dan Organismik-Holistik*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 41.

Pengertian perilaku sosial menurut Sjarkawi menjelaskan perilaku sosial adalah sebuah cabang filsafat yang membicarakan tentang nilai dan norma yang menentukan perilaku manusia dalam hidupnya. Sebagai cabang filsafat, perilaku amat menekankan pendekatan yang kritis dalam melihat dan menggumuli nilai dan norma serta permasalahan yang timbul dalam kaitan dengan nilai dan norma. Perilaku sosial adalah sebuah refleksi kritis dan rasional mengenai nilai dan norma yang menentukan dan terwujud dalam sikap serta pola perilaku sosial hidup manusia, baik sebagai pribadi maupun anggota kelompok.¹³

Yusuf Syamsu LN mengembangkan bentuk-bentuk perilaku sosial meliputi, pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati. Dalam penelitian ini yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku yang memiliki bentuk-bentuk sebagaimana menurut Yusuf Syamsu LN.

2. Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga adalah salah satu lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Agama (KEMENAG) yang memiliki ciri khas berlabel keagamaan. Madrasah ini pada tahun 2013 mendapat akreditasi A dari pemerintah. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga beralamat di Jalan DPU Nomor 5 Wirasaba RT 01/X Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah Kode Pos 53382. Terletak kurang lebih 10 km dari pusat Kota Purbalingga dan 3 km dari pusat Kecamatan Bukateja.¹⁴ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga menempati tanah milik sendiri seluas 5235 m².

Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga adalah seluruh siswa yang pada saat penelitian ini dilakukan sedang duduk di kelas V yang berjumlah 73 siswa. Adapun siswa kelas V Madrasah

¹³Sjarkawi. *Pembentukan....*hlm. 27.

¹⁴Hasil Observasi pada tanggal 24 Mei 2019.

Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 10 siswa yang dijadikan sebagai subyek penelitian.

3. *Game Online*

Menurut Eddy Liem, *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “permainan”. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan ada juga yang menang. *Game* adalah aktifitas yang dilakukan untuk *fun* (senang) atau hiburan yang menyenangkan yang memiliki aturan. Selain itu *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Ketua Umum *IESPA* (*Indonesia Electronic Sport Association*), Eddy Liem menjelaskan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online via internet*, bisa menggunakan *PC* (*Personal Computer*) atau *console game online* biasa seperti *X-Box*, *Gadget*, dan sejenisnya.¹⁵

Adapun menurut Wikipedia *game online* adalah sebuah jenis permainan *gadget* yang memanfaatkan jaringan *internet* dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan *wifi*. Biasanya permainan *daring* (dalam jaringan) disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan *gadget* yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.¹⁶

Saya simpulkan *game online* adalah jenis permainan yang dimainkan secara *daring* (dalam jaringan) yang terdapat pada *PC* ataupun *gadget* yang fungsinya untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan suatu pola tertentu dalam permainan. Dan *game online* yang

¹⁵Pakpahan, Rianto. *Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Siswa di Kelurahan Helvetia Kota Medan*, hlm. 11-12.

¹⁶Pakpahan, Rianto. 2018. “*Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Siswa di Kelurahan Helvetia Kota Medan*”, menurut Wikipedia, Skripsi. Medan: Institusi USU, hlm 12.

saya fokuskan untuk diteliti adalah *game online* yang sedang musim dan sedang ramai dimainkan oleh siswa-siswa sekarang, yaitu: *Game Online Mobile Legend* dan *Playerunknown's Battleground (PUBG)*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Perilaku sosial apa saja yang terbentuk pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan bentuk-bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds*.

2. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian yang akan dikaji adalah :

a. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Dengan adanya pengertian Perilaku Sosial Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang Senang Bermain *Game Online* diharapkan siswa dapat mengerti bahaya *game online* yang sangat merugikan dan membahayakan bagi dirinya sendiri pada pembentukan perilaku sosial yang menjadi kurang dan untuk menjauhi diri dari *game online* yang mereka senangi.

2) Bagi guru wali kelas

Sebagai sumber tambahan wawasan dan introspeksi dalam mengasuh para siswa di kelas V dan memberikan pengertian lebih terkait perilaku sosial siswa dan cara mengatasi siswa yang senang

bermain *game online* yang bisa membentuk perilaku sosial siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.

3) Bagi sekolah

Memberikan gambaran cara mencegah siswa yang senang bermain *game online* supaya siswa tidak mengalami pembentukan perilaku sosial yang *negatif* akibat senang memainkan *game online* yang sangat serius di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.

4) Bagi orangtua dirumah

- a) Menambah Khazanah keilmuan orangtua dalam makna-makna tentang perilaku sosial anak yang senang bermain *game online* pada pembentukan perilaku sosial siswa yang bersekolah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Purbalingga 3 Bukateja, Purbalingga.
- b) Sebagai pemasukan cara mencegah siswa yang lama waktunya bermain *game online* pada *gadget*.
- c) Sebagai pemasukan para orangtua supaya tidak salah asuh pada siswa-siswa yang masih di bawah umur.

b. Manfaat Teoritis

- 1) Memberi gambaran secara lengkap tentang bagaimana cara mengasuh siswa saat masih menginjak masa awal persekolahan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga supaya sang siswa bisa melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi.
- 2) Menambah wawasan literasi tentang saran atau ide bagi orangtua untuk mencegah anak yang senang memainkan *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)*, dan menjadi bahan pertimbangan bagaimana cara semua orangtua mengasuh anak pada perkembangan anak kandung mereka di sekolahan.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan dapat dijadikan studi banding oleh penelitian lain.

- 4) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan masukan untuk berjaga-jaga dalam pembentukan perilaku sosial siswa sekarang dan yang akan datang karena salah mempergunakan *gadget (handphone)*.
- 5) Dengan studi ini juga diharapkan memberikan khazanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi anak, khususnya pada diri penulis dan bagi para pembaca.
- 6) Sebagai tambahan informasi bagi pendidik dan para calon pendidik mengenai anak yang senang bermain *game online* pada pembentukan perilaku sosial siswa, sehingga dapat memberikan acuan kepada siswa untuk memilih permainan tradisional yang bernilai positif.
- 7) Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orangtua siswa dalam memberikan alat elektronik berupa *handphone* lebih awal, agar lebih bijaksana.
- 8) Menjadi dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti lain.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini untuk menghindari kesamaan dan untuk menghindari plagiasi dengan penelitian lain yang sejenis, diantaranya adalah:

Pertama, hasil penelitian skripsi dari Kholifah Istiqomah yang berjudul "*Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)*" dari Universitas Islam Negeri Walisongo dilakukan pada tahun 2016. Penelitian ini membahas pengaruh *game online* terhadap kepribadian sosial siswa di SD Islam Al Madina, yang memiliki tingkat candu menurut waktu yang kadang, sering, dan selalu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang *game online* dan perilaku sosial siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada maksud dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan *game online* menurut

waktu terhadap perilaku remaja, sedangkan pada penelitian penulis membahas tentang hubungan siswa yang senang bermain *game online* dengan bentuk perilaku sosial yang di dapat.¹⁷

Kedua, hasil Jurnal Ilmiah dari Megi Deviandri yang berjudul "*Dampak Game Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Kota Padang*" dari STIP (Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), dilakukan pada tahun 2012. Penelitian ini membahas tentang dampak *game online* tersebut kepada perilaku siswa sekolah dasar yang sangat merugikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada maksud dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini membahas tentang dampak terhadap perilaku siswa, sedangkan penelitian penulis membahas tentang bentuk perilaku sosial yang didapat siswa yang senang bermain *game online*.¹⁸

Ketiga, hasil penelitian skripsi dari Fina Hiluminati yang berjudul "*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*" dilakukan pada tahun 2015. Penelitian ini membahas tentang aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh *negatif* pada seseorang. Dan dampak *negatif* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamalan ibadah shalat pada anak berkurang pada anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada maksud dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini membahas tentang dampak bermain *game online* dalam pengamalan ibadah shalat, sedangkan penelitian penulis membahas tentang bentuk perilaku sosial

¹⁷Istiqomah, Kholifah. 2016. *Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak* (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang). Skripsi. Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo, hlm. 3.

¹⁸Deviandri, Megi. 2012, *Dampak Game online Terhadap Perkembangan Siswa*. Nomor 3. Volume 4, hlm 5.

siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battleground (pubg)*.¹⁹

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan akan menjelaskan urutan-urutan yang akan di bahas dalam penyusunan skripsi. Sistematika diungkapkan dalam bentuk deskripsi singkat masing-masing bab, bukan numerik seperti daftar isi. Adapun penulisannya sebagai berikut :

Bagian awal meliputi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, dan daftar isi. Sedangkan bagian isi terdiri dari 5 bab :

Bab I berisi pendahuluan meliputi latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang landasan teori yang terdiri dari 7 sub bab: Pertama, perilaku sosial, yang terdiri dari: pengertian perilaku sosial, penggolongan jenis perilaku, bentuk-bentuk perilaku sosial, faktor yang membentuk perilaku sosial, karakteristik siswa. Kedua, bermain, yang terdiri dari pengertian bermain. Keempat, *game online*, yang terdiri dari pengertian *game online*, sejarah *game online*, jenis-jenis *game online*, karakteristik dan kriteria siswa senang *game online*, faktor pendorong siswa bermain *game online*. Kelima, *game online mobile legend* dan *game online playerunknown's battlegrounds (pubg)*, yang terdiri dari pengertian *game online mobile legend*, dan pengertian *game online playerunknown's battlegrounds*.

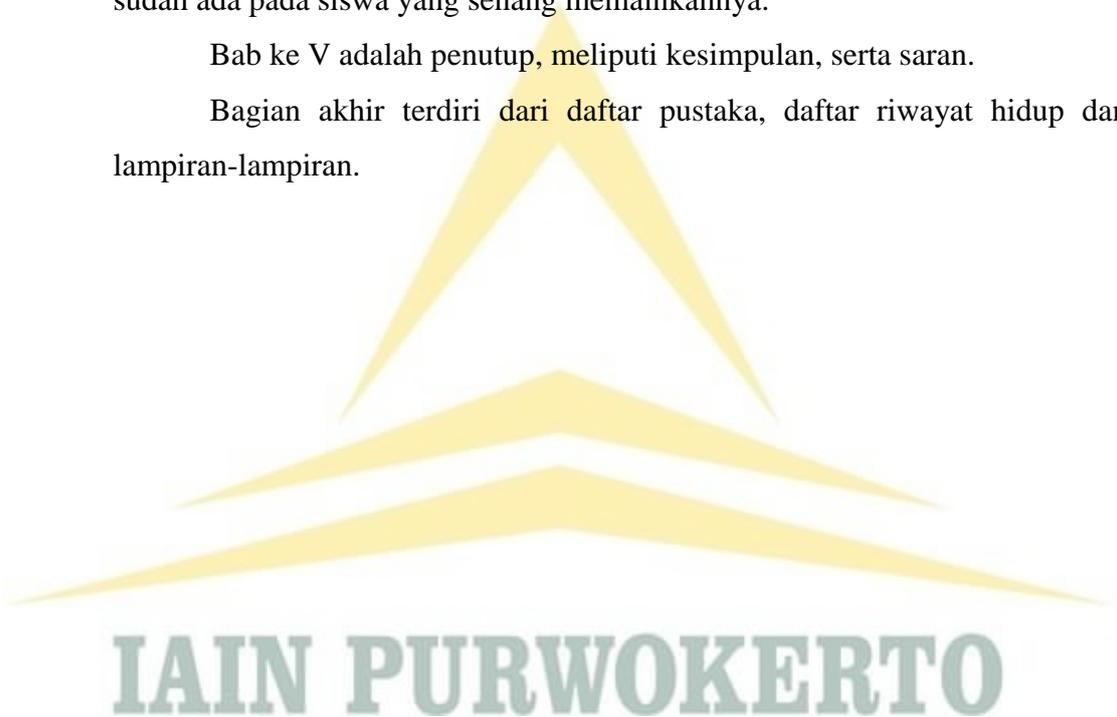
Bab III berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi dan waktu tempat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik uji keabsahan data, teknik analisis data.

¹⁹Hiluminati, Fina. 2015. *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Skripsi, hlm 1-2.

Bab ke IV berisi tentang pembahasan hasil penelitian yang meliputi: Pertama, gambaran umum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, yang terdiri dari profil sekolah, visi dan misi sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, data guru, keadaan siswa, serta sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Kedua, analisis data yang terdiri dari deskripsi data penelitian, dan analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds* apa saja yang sudah ada pada siswa yang senang memainkannya.

Bab ke V adalah penutup, meliputi kesimpulan, serta saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup dan lampiran-lampiran.



IAIN PURWOKERTO

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Hasil analisis data dari Perilaku Sosial Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang Senang Bermain *Game Online*, dapat peneliti simpulkan bahwa senang bermain *game online* akan membentuk perilaku sosial *negatif* (buruk) dan *positif* (baik) pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Adapun bentuk perilaku sosial negatif tersebut antara lain sikap agresi, menggoda, kerjasama bermain *game online*, tingkah laku berkuasa, egois, persaingan, berjiwa suka membangkang kepada teman, orangtua, dan guru di madrasah, dan menciptakan perselisihan/permasalahan antar teman. sedangkan bentuk perilaku *positif* tersebut diantaranya bagi siswa berupa meningkatkan kerja otak dengan bermain *game online* sebagai pemikiran para informan disaat ada teman yang dalam kesusahan mereka akan berfikir untuk membantunya atau tidak seperti dalam main *game online*, mengasah cara kerja *team* dilihat dari bentuk kerjasama saat guru memberikan tugas kelompok kepada siswa.

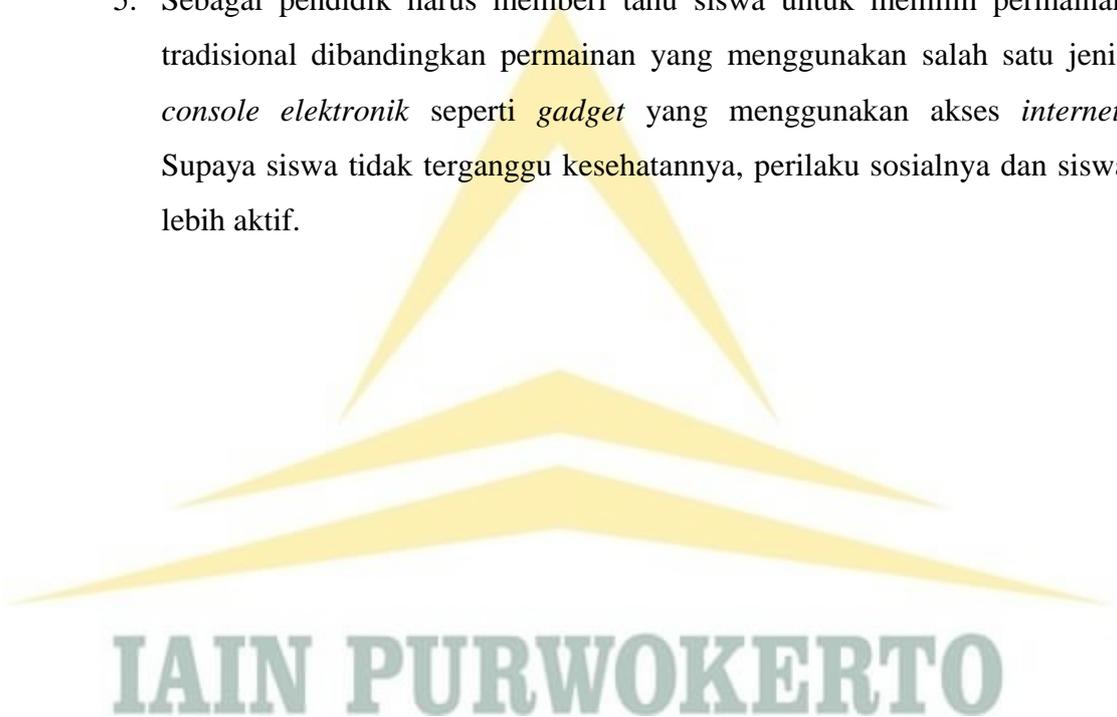
B. SARAN

Setelah melihat kondisi yang ada, serta berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai masukan dalam aktifitas bermain siswa antara lain:

1. Orangtua harus memperhatikan siswa tanpa membelikan *console gadget* terlebih dahulu disaat belum cukup umurnya untuk menggunakan dan memanfaatkan *console gadget* dengan baik dan benar, supaya siswa tidak termakan oleh iklan-iklan dan ajakan kawan untuk bermain *game online*.
2. Sebagai orangtua harus mengerti apa yang paling di butuhkan oleh siswa seperti buku, dan less di lingkup rumah untuk masa depannya, supaya

siswa yang telah dibelikan *console gadget* tidak ada waktu untuk bermain atau sibuk dengan *konsolnya* sendiri.

3. Orangtua harus membatasi waktu menggunakan *konsole gadget*, bagi orangtua yang sudah membelikan anaknya *gadget*. Supaya anak terkontrol dan dikala waktu belajar dan beribadah shalat mereka lakukan.
4. Orangtua harus lebih mementingkan masadepan anaknya di bandingkan membelikan sebuah *console* supaya anak tidak sering main di luar dan tidak rewel disaat sedang marah dengan orangtuanya.
5. Sebagai pendidik harus memberi tahu siswa untuk memilih permainan tradisional dibandingkan permainan yang menggunakan salah satu jenis *console elektronik* seperti *gadget* yang menggunakan akses *internet*. Supaya siswa tidak terganggu kesehatannya, perilaku sosialnya dan siswa lebih aktif.



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni, Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006).
- Ach Fauzy. 2019. "Pengaruh Game Online PUBG (PlayerUnknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", Jurnal Science Edu.
- Annisamft. faktor internal dan eksternal dalam pembentukan kepribadian manusia <https://annisamft.wordpress.com/2017/08/17/faktor-internal-dan-eksternal-dalam-pembentukan-kepribadian-manusia/>.
- Carolyn Menggitt. "terj". "Understand Child Development: Memahami Perkembangan Siswa. (London: Hodder Education, 2013).
- Daniq. 2010. "Jenis Sosialisasi di Indonesia" <http://jenissosialisasi.blogspot.com/2010/06/kepribadian-sosial.html>,
- Dedy Mulyana. Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018).
- Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahannya.
- Desmita. "Psikologi Perkembangan". (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009).
- Dhroe. 2009. "Komunikasi Virtual". Diakses dari <https://komunitasvirtual.wordpress.com/author/dhroe/>.
- Diana Mutiah, 2010, Psikologi Bermain Siswa Usia Dini, (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP).
- Dwi Murtianingsih. "Peran OrangTua Dalam Kegiatan Bermain Siswa Usia Dini Di Rumah", (Bandung: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 2013).
- Farida Mayar. 2013. "Perkembangan Sosial Siswa Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa". Jurnal Al-Ta'lim. Vol.I, No. 06.
- Fina Hiluminati., 2015. Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Skripsi.

- Irvan Noor. 2012. "3 Karakter Game online di Indonesia". <https://www.liputan6.com/teknoread/453991/3-karakteristik-game-onliner-di-indonesia>.
- Jauharoti Alfin. 2014. "Analisis karakteristik Siswa pada tingkat Sekolah Dasar". Jurnal. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Johano A Mensel. 2019. "Fenomena PUBG dan Kenikmatan Berimajinasi, Apakah itu Unfaedah?" <https://www.kompasiana.com/johanoarkiang4888/5c59bae36ddcae469c423075/katakan-tidak-pada-pubg?page=all>.
- Kholifah Istiqomah. 2016. Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang). Skripsi. Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Ki Fudyartanta. Psikologi Kepribadian Paradigma Filosofis, Tipologis, Psikodinamik, dan Organismik-Holistik. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).
- Lexy J Moleong. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018),
- Megi Deviandri. 2012, Dampak Game online Terhadap Perkembangan Siswa.
- Munif Chatib. "Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Siswa". (Bandung: Kaifa, 2012).
- Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).
- Prima Moch Fauzi. 2017. " *Mobile Legend* Tips dan Trik Bermain 'MobileLegends:BangBang". <https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang>.
- Reviandika95. 2012. "Sejarah Perkembangan Game Online", <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online-online/>.

- Rianto Pakpahan. 2018. "Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di Kelurahan Helvetia Kota Medan". Skripsi. Medan: Universitas Sumatra Utara.
- Samuel Henry. "Cerdas dengan Game online: Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Siswa bermain Game online", (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010).
- Shancika Tampubolon. "Hubungan Pengguna Game Online dengan Konsep Diri pada Remaja", Jurnal. Medan: Universitas HKBP NOMMENSEN. Volume 3. Nomor 2.
- Sjarkawi. Pembentukan Kepribadian Siswa, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015).
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2017).
- Sunarto & B. Agung Hartono. Perkembangan Peserta Didik. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006).
- Syamsu Yusuf LN. Psikologi Perkembangan Siswa dan Remaja. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001).
- Syekh Muhammad Al-Munajjid. Bahaya Game online, (Solo: PT Aqwam Media Profetika, 2007).
- Teknologi.id, "4 Dampak positif bermain *Game Online*", <https://teknologi.id/publik/inilah-4-dampak-positif-bermain-game-online-online/>,.
- Vanessa Mayrahma Swastika, "Perkembangan Teknologi di Indonesia", yang di kutip Rahman Fathur. M dalam, <https://www.coursehero.com/file/46038627/PROPOSAL-1-1docx/>..