

**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**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Fahmie Anwar Hartanto
NIM : 1522405011
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 PURBALINGGA YANG SENANG BERMAIN GAME ONLINE”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 30 Agustus 2020

Saya yang menyatakan

The image shows an official stamp from IAIN Purwokerto. The stamp includes the text "IAIN PURWOKERTO", "KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN", and a QR code. A handwritten signature is written over the stamp.

Fahmie Anwar Hartanto

NIM. 1522405011

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

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

Yang disusun oleh: Fahmie Anwar Hartanto, NIM: 1522405011, Jurusan/Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Kamis 16 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

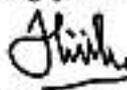

Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag.

NIP. 19680816 199403 1 004


Abdal Chaqil Harimi, M. Pd. I.

NIP.

Penguji Utama,



Dr. Mutijah S. Pd., M. Si.

NIP. 19720504 200604 2 024

Mengetahui :
Dekan

Dr. H. Suwito, M. Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002

iii

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 06 Desember 2019

Hal : Pengajuan Munaqasah Skripsi Sdr. Fahmie Anwar Hartanto
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Fahmie Anwar Hartanto
NIM : 1522405011
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : **PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3
PURBALINGGA YANG SENANG
BERMAIN GAME ONLINE**

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalam'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag.
NIP. 19680816 199403 1 004

PERSEMBAHAN

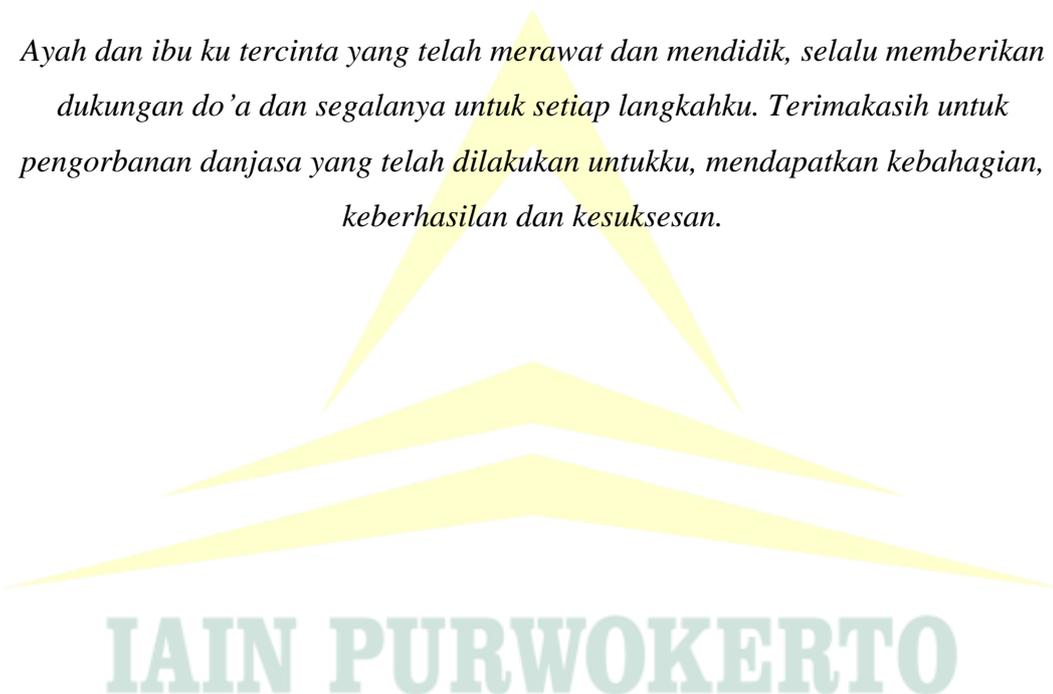
Alhamdulillah rabbil'amin,

Puji syukur untuk Allah SWT, taburan nikmat dan kasih sayang Mu telah memberikan hamba Mu ini kekuatan, untuk mencari ilmu yang Engkau ridhloi.

Atas karunia dan sebagai penolong terbaik untuk mempermudah, yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat hamba selesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Ayah dan ibu ku tercinta yang telah merawat dan mendidik, selalu memberikan dukungan do'a dan segalanya untuk setiap langkahku. Terimakasih untuk pengorbanan dan jasa yang telah dilakukan untukku, mendapatkan kebahagiaan, keberhasilan dan kesuksesan.



IAIN PURWOKERTO

MOTTO

“رواه البخار ي.خير كم من تعلم القران و علمه “

“Sebaik – baiknya orang diantara kamu adalah orang yang mempelajari Al – Qur’an dan mengajarkannya “.

(HR . Bukhari)



IAIN PURWOKERTO

**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

KATA PENGANTAR

Alkhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat yang tiada henti. Atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Perilaku Sosial Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang Senang Bermain *Game Online*” Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan di dunia dan akhirat.

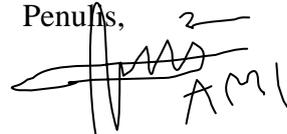
Penulis menyadari dengan sebenar benarnya bahwa laporan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
2. Dr. Suparjo, S.Ag., M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
3. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
5. Dr. H. Siswadi, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
6. Ischak Suryo Nugroho, M.S.I., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Madrasah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
7. Dr. Maria Ulpah, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama studi
8. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Dr. Mutijah S.Pd., M.Si., selaku dosen penguji sidang dan pembimbing skripsi setelah sidang yang sangat membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Segenap dosen dan karyawan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
11. Drs. Edy Soegiharto., kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.
12. Ali Wardana, S.Pd.I., selaku guru kelas v yang mau dan meluangkan waktu untuk diwawancarai.
13. Segenap guru walimurid siswa-siswi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.
14. Kedua orang tua saya (Ibu Agusetiani dan Ayah Timbul Prihastanto Yuwono) yang telah mendidik saya dan selalu memberikan motivasi dan semangat
15. Saudari Annaning Marina R. N. B (Prodi TBI) yang selalu membantu disaat penulis membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Saudara Ali Dolohmae S.Pd. (Lulus IAIN Purwokerto, FTIK Prodi PGMI A) yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan skripsi ini
17. Keluarga besar kelas PGMI A IAIN Purwokerto angkatan tahun 2015
18. Semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah berkenan memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini
19. Tidak ada yang dapat penulis ungkapkan untuk dapat menyampaikan terima kasih, melainkan hanya do'a. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini, masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran selalu penulis harapkan dari pembaca guna kesempurnaan laporan ini. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Purwokerto, 06 April 2020

Penulis,



Fahmie Anwar Hartanto
NIM. 1522405011

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	



DAFTAR TABEL

- Tabel4.1 : Keadaan Nama Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019
- Tabel4.2 : Data Sarana Prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019
- Tabel4.3 : Data Rekapitulasi Lama Waktu, Jenis *Game Online* & Bentuk Perilaku Sosial Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Daftar Kehadiran Objek Informan
2. Lampiran II : Instrumen Pertanyaan Wawancara Narasumber Wali Murid Informan
3. Lampiran III : Instrumen Hasil Pertanyaan Wawancara Narasumber Wali Murid Informan
4. Lampiran IV : Instrumen Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru Kepala Madrasah
5. Lampiran V : Instrumen Hasil Wawancara Narasumber Guru Kepala Madrasah
6. Lampiran VI : Instrumen Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru Kelas V
7. Lampiran VII : Instrumen Hasil Wawancara Dengan Narasumber Guru Kelas V
8. Lampiran VIII : Instrumen Wawancara Pertanyaan Narasumber Informan
9. Lampiran IX : Transkrip Hasil Wawancara Narasumber Informan
10. Lampiran X : Perilaku Sosial Siswa Yang Senang Bermain *Game Online Mobile Legend & PlayerUnknown's BattleGrounds*
11. Lampiran XI : Contoh Perilaku Sosial Siswa Yang Senang Bermain *Game Online Mobile Legend & PlayerUnknown's BattleGrounds*
12. Lampiran XII : Surat-surat Skripsi
13. Lampiran XIII : Sertifikat-sertifikat
14. Lampiran XIV : Catatan Lapangan Hasil Observasi
15. Lampiran XV : 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 kedalam 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 kepastakaan 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*.

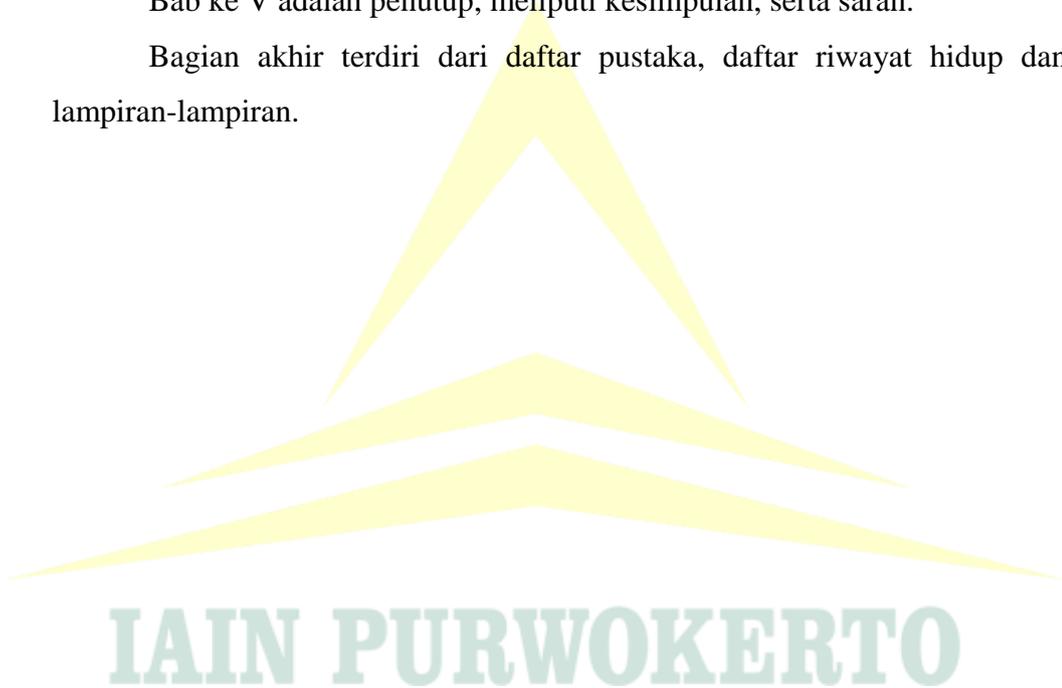
Bab III berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi dan waktu tempat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik uji keabsahan data, teknik analisis data.

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.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perilaku Sosial

1. Pengertian 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 perilaku sendiri-sendiri. Berinteraksi dengan lingkungan dalam menyesuaikan diri, mengatasi, mengubah, ataupun menyerah dalam lingkungannya tadi.²⁰

Menurut Bertrtens(1999:6) perilaku mempunyai tiga arti. *Pertama*, perilaku dalam arti nilai-nilai atau norma-norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok orang dalam mengatur tingkah lakunya. Pengertian ini bisa dirumuskan juga sebagai suatu sistem nilai yang dapat berfungsi dalam hidup manusia perorangan maupun pada tataran sosial. *Kedua*, perilaku dalam arti kumpulan asas atau nilai moral. Dalam artian ini ketika dimaksudkan sebagai kode etik. *Ketiga*, perilaku dalam arti ilmu tentang yang baik atau buruk. Perilaku, baru menjadi ilmu apabila kemungkinan-kemungkinan etis (asas dan nilai yang di anggap baik dan buruk) yang begitu saja diterima oleh masyarakat seringkali tanpa disadari menjadi bahan refleksi bagi suatu penelitian sistematis dan metodis. Perilaku pada pengertian ini sama dengan filsafat moral.

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

²⁰Fudyartanta, Ki. *Psikologi Kepribadian Paradigma Filosofis, Tipologis, Psikodinamik, dan Organismik-Holistik*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 41.

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 hidup manusia, baik sebagai pribadi maupun anggota kelompok.

Menurut Black(1990:11) perilaku sosial adalah ilmu yang mempelajari cara manusia memperlakukan sesamanya dan apa arti hidup yang baik. Perilaku mempertanyakan pandangan orang dan mencari kebenarannya.²¹

Dari definisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial merupakan pola-pola dari kepribadian sosial seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap orang mempunyai cara berperilaku yang khas seperti: sikap, bakat, adat, kecakapan, kebiasaan, dan tindakan yang sama setiap hari. Secara sosiologis, perilaku sosial terbentuk melalui proses sosialisasi yang dimulai sejak seseorang dilahirkan sampai menjelang akhir hayatnya sehingga melalui proses sosialisasi seorang individu mendapatkan pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan kepribadian.²²

2. Penggolongan Jenis Perilaku

Perilaku adalah ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan seseorang sejak lahir. Menurut Paul Gunadi (2005) pada umumnya terdapat lima penggolongan perilaku yang sering dikenal dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai berikut :²³

²¹Sjarkawi. *Pembentukan....*hlm. 27.

²²Daniq. 2010. "Jenis Sosialisasi di Indonesia".

<http://jenissosialisasi.blogspot.com/2010/06/kepribadian-sosial.html>, diakses pada tanggal 07 September 2019 pukul 21.00.

²³Sjarkawi. *Pembentukan Kepribadian Siswa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2015). hlm.11-

a. Tipe Sanguin

Seseorang yang termasuk tipe ini memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut: memiliki banyak kekuatan, bersemangat, mempunyai gairah hidup, dapat membuat lingkungannya gembira dan senang. Akan tetapi, tipe ini pun memiliki kelemahan, antara lain: cenderung impulsif, bertindak sesuai emosinya atau keinginannya. Orang bertipe ini sangat mudah di pengaruhi oleh lingkungannya dan rangsangan dari luar dirinya, kurang bisa menguasai diri atau penguasaan diri lemah, cenderung mudah jatuh kedalam percobaan karena godaan dari luar dapat dengan mudah memikatnya dan dia bisa masuk terperosok kedalamnya.

b. Tipe Flegmatik

Seseorang yang termasuk tipe ini memiliki ciri antara lain: cenderung tenang, gejala emosinya tidak tampak, misalnya dalam kondisi sedih atau senang, sehingga turun naik emosinya tidak terlihat secara jelas. Orang bertipe ini cenderung bisa menguasai dirinya dengan cukup baik dan lebih intropektif, memikirkan kedalam, dan mampu melihat, menatap, dan memikirkan masalah-masalah yang terjadi disekitarnya. Orang bertipe seperti ini memiliki kelemahan antara lain: ada kecenderungan untuk mengambil mudahnya dan tidak mau susah. Dengan kelemahan ini mereka kurang mau mengorbankan bimbingan yang mengarahkan meningkatnya pertimbangan moralnya guna peningkatan rasa kasih sayang sehingga menjadi orang yang lebih bermurah hati.

c. Tipe Melankolik

Seseorang yang bertipe ini memiliki ciri antara lain: terobsesi dengan karyanya yang paling bagus atau paling sempurna, mengerti estetika keindahan hidup, perasaannya sangat kuat, dan sangat sensitif. Orang yang memiliki tipe ini memiliki kelemahan antara lain: sangat mudah dikuasai oleh perasaan dan cenderung perasaan yang mendasari hidupnya sehari-hari adalah perasaan yang murung. Oleh karena itu,

orang yang bertipe ini tidak mudah untuk terangkat, senang, atau tertawa terbahak-bahak.

d. Tipe Kolerik

Seseorang yang termasuk tipe ini memiliki ciri antara lain: cenderung berorientasi pada pekerjaan dan tugas, mempunyai disiplin kerja yang sangat tinggi, mampu melaksanakan tugas dengan setia dan bertanggung jawab atas tugas yang diembannya. Orang yang bertipe ini memiliki kelemahan antara lain: kurang mampu merasakan perasaan orang lain, kurang mampu mengembangkan rasa kasihan kepada orang yang sedang menderita, dan perasaannya kurang bermain. Kelompok ini perlu ditingkatkan kepekaan sosialnya melalui pengembangan emosional yang seimbang dengan moral kognitifnya sehingga menjadi lebih peka pada penderitaan orang lain.

e. Tipe Asertif

Seseorang yang termasuk tipe ini memiliki ciri antara lain: mampu menyatakan pendapat, ide, dan gagasannya secara tegas, kritis, tetapi perasaannya halus sehingga tidak menyakiti perasaan orang lain. Perilaku mereka adalah berjuang mempertahankan hak diri sendiri, tetapi tidak sampai mengabaikan atau mengancam hak orang lain. Oleh karena itu, peningkatan pertimbangan moral kognitif siswa didik secara sadar dan terencana diniatkan untuk mencapai model perilaku tipe asertif ini.

3. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Melalui pergaulan atau hubungan perilaku sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa dan teman sebaya lainnya, maupun teman bermainnya, siswa mulai mengembangkan bentuk-bentuk perilaku sosial. Pada usia siswa, bentuk-bentuk perilaku sosial itu adalah sebagai berikut:²⁴

a. Pembangkangan(*Negativisme*)

²⁴Yusuf, Syamsu, LN. *Psikologi Perkembangan Siswa dan Remaja*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 124-126.

Pembangkangan yaitu suatu bentuk perilaku melawan. Perilaku ini terjadi sebagai reaksi pada penerapan disiplin atau tuntutan orangtua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak siswa. Perilaku ini mulai muncul kira-kira usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia tiga tahun. Dalam hal ini, orangtua mau memahami tentang proses perkembangan siswa, yaitu secara naluriah siswa itu mempunyai dorongan untuk berkembang dari posisi “*dependent*” (ketergantungan) ke posisi “*independent*” (bersikap mandiri). Perilaku melawan merupakan salah satu bentuk dari proses perkembangan tersebut.

b. Agresi(*Aggression*)

Agresi yaitu bentuk perilaku menyerang balik secara fisik (*nonverbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi pada frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan/keinginannya) yang dialaminya. Agresi ini mewujudkan dalam perilaku menyerang, seperti: memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki. Orangtua yang menghukum anak yang *agresif*, menyebabkan meningkatnya *agresivitas* anak. Oleh karena itu orangtua harus berupaya mereduksi, mengurangi *agresivitas* anak tersebut dengan cara mengalihkan perhatian/keinginan anak, membelikan mainan atau menuruti keinginan anak, memberikan mainan atau sesuatu yang diinginkannya (sepanjang tidak membahayakan keselamatannya dan tidak mengganggu kependidikannya bagi yang sudah bersekolah), atau upaya lain yang bisa meredam *agresivitas* anak tersebut.

c. Berselisih/bertengkar(*Quarelling*)

Perilaku berselisih/bertengkar terjadi apabila seorang siswa merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku siswa lain, seperti diganggu saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.

d. Menggoda(*Teasing*)

Menggoda yaitu sebagai bentuk lain dari perilaku agresif. Menggoda merupakan serangan mental pada orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang di serangnya.

e. Persaingan(*Rivalry*)

Persaingan (*Rivalry*) yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu di dorong (distimulasi) oleh orang lain. Bentuk perilaku persaingan ini mulai pada usia empat tahun, yaitu persaingan untuk *prestise* dan pada usia enam tahun, semangat bersaing ini berkembang dalam hal apapun.

f. Kerjasama(*Cooperation*)

Kerjasama (*Cooperation*) yaitu bentuk sikap perilaku mau bekerjasama dengan kelompok. Siswa yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap kerjasamanya, mereka masih kuat sikap “*self-centered*”-nya. Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun, siswa sudah mulai menampilkan sikap kerjasamanya dengan siswa lain, pada usia enam atau tujuh tahun, sikap kerjasama ini sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini siswa mau bekerja kelompok dengan teman-temannya.

g. Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*)

Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*) yaitu sejenis bentuk perilaku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap “*bossiness*”. Wujud dari perilaku ini, seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.

h. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)

Mementingkan diri sendiri (*selfishness*) yaitu bentuk sikap perilaku *egocentris* dalam memenuhi *interest* atau keinginannya. Siswa ingin selalu di penuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan cara menangis, menjerit atau marah-marah.

i. Simpati (*sympathy*)

Simpati (*sympathy*) yaitu bentuk sikap perilaku emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian pada orang lain, mau mendekati atau bekerjasama dengannya dalam hal apapun itu. Seiring dengan bertambahnya usia, siswa mulai dapat mengurangi sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati pada orang lain.

4. Faktor Yang Membentuk Perilaku Sosial

Faktor-faktor yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang dapat dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal.²⁵

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah potensi dasar yang dimiliki seseorang semenjak ia lahir sebagai modal dasar berperilaku sosial siswa. Setiap manusia lahir ke dunia ini telah dilengkapi oleh Allah SWT. Dengan beberapa potensi dasar sebagai modal dasar perilaku sosial siswa untuk menjalani kehidupan didunia, yaitu potensi spiritual, emosional, intelektual dan biologis. Terdapat faktor penyebab kenapa seorang siswa bisa terbentuk sikap perilaku sosialnya, yakni salah satu faktor internal:

- 1) Potensi spiritual ialah potensi beragama islam untuk mengenal Allah SWT yang telah menciptakannya. Semenjak manusia diciptakan Nya. Dengan potensi spiritual inilah manusia mampu mengetahui visi dan misi hidupnya didunia ini. Visi hidup manusia di dunia adalah untuk mengabdikan menyembah Allah SWT. Sebagai abdullah (hamba Allah) untuk memperoleh kehidupan bahagia di dunia, akhirat, dan serta terbebas dari adzab neraka.
- 2) Potensi emosional adalah dasar manusia untuk menilai mana yang baik dan mana yang buruk dalam membentuk cita-cita dan tumpuan hidup, yang telah di ciptakan Allah SWT.
- 3) Potensi intelktual adalah potensi dasar manusia untuk berfikir membedakan yang benar dan yang salah, memikirkan, merenungkan

²⁵Annisamft. faktor internal dan eksternal dalam pembentukan kepribadian manusia <https://annisamft.wordpress.com/2017/08/17/faktor-internal-dan-eksternal-dalam-pembentukan-kepribadian-manusia/>, diakses tanggal 5 Desember, pukul 20.37.

sedalam-dalamnya dalam mengambil setiap keputusan yang akan diambil dalam kehidupan .

- 4) Potensi biologis adalah potensi nafsu biologis makan dan minum untuk mempertahankan hidup dan potensi nafsu biologis seksual untuk mempertahankan keturunan

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah tempat tinggal dan lingkungan sosial ekonomi dimana manusia itu dilahirkan, dibesarkan dan bermasyarakat, yang berfungsi membentuk pengembangan faktor internal perilaku sosial siswa itu sendiri. Faktor-faktor yang membentuk perkembangan perilaku sosial, yaitu:²⁶

1) Faktor Lingkungan Keluarga

Untuk mencapai kematangan berperilaku sosial, siswa harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh siswa melalui kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orangtua, saudara, teman sebaya ataupun orang dewasa lainnya. Dan lingkungan keluarga adalah lingkungan yang pertama akan dikenal siswa.

Perkembangan siswa sangat mudah dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua pada siswa dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada siswanya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orangtua ini lazim disebut sosialisasi.

Banyak *developmentalis* yang bekerja di bidang kebudayaan dan pembedaan menemukan dirinya sepaham dengan Vygotsky, yang berfokus pada konteks pembangunan sosial budaya. Mengatakan manusia sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari

²⁶Mayar, Farida. 2013. "Perkembangan Sosial Siswa Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa". *Jurnal Al-Ta'lim*. Vol.I, No. 06, hlm.461-462.

kegiatan-kegiatan sosial dan budaya. Dan juga menekankan siswa berkembang sosialnya dibantu, dibimbing oleh orang yang terampil dalam bidang sosial tersebut.

Perkembangan perilaku sosial di lingkungan keluarga juga dapat dibentuk oleh beberapa faktor, yaitu:

a) Status di Keluarga

Sosialisasi seorang siswa akan dibentuk oleh statusnya. Siapakah ia di dalam keluarga tersebut? Apakah seorang kakak, adek, anak dan lainnya. Hal ini akan membentuk proses perilaku sosialnya, seperti bagaimana ia harus berperan ketika menjadi anak, ketika menjadi adek, dan ketika menjadi kakak.

b) Keutuhan Keluarga

Jika sebuah keluarga yang keutuhannya bagus, jarang terdengar konflik di dalamnya, maka perilaku sosialnya siswa dapat berjalan dengan lancar, karena tidak ada faktor yang mengganggu berjalannya proses perilaku sosial siswa tersebut.

c) Sikap dan Kebiasaan Orangtua

Sikap dan kebiasaan orangtua akan menurun juga kepada anaknya. Jika orangtua yang mempunyai sikap ramah dan memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang sekitar, maka dapat dipastikan perilaku sosial anak juga akan bagus.

2) Faktor Dari Luar Rumah

Faktor di luar rumah adalah wadah bagi siswa untuk berperilaku sosial. Di luar rumah siswa akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti teman sebaya, orang yang lebih muda darinya, orang dewasa, sehingga perilaku sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut. Salah satunya antara lain:

Pendidikan

Pendidikan merupakan proses pembentukan perilaku sosialisasi siswa yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses

pengoperasian ilmu yang normatif, akan memberi warna kehidupan sosial siswa di dalam masyarakat dan kehidupan mereka di masa yang akan datang. Penanaman norma perilaku yang benar secara sengaja diberikan kepada peserta didik yang belajar di lembaga pendidikan (sekolah). Peserta didik bukan saja dikenalkan kepada norma-norma lingkungan dekat, tetapi dikenalkan kepada norma kehidupan bangsa (nasional) dan norma kehidupan antar bangsa. Perilaku pergaulan dan pendidikan moral diajarkan secara terprogram dengan tujuan untuk membentuk perilaku kehidupan bermasyarakat dan bernegara.²⁷

3) Faktor Pengalaman Sosial

Jika seorang siswa memiliki pengalaman perilaku sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orangtuanya, maka hal itu akan membentuk bagi proses perilaku sosialisasinya kepada lingkungan sekitarnya yang berada di luar rumah. Hal ini, akan menyebabkan siswa menjadi tidak tahu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar rumah.

Dalam pembelajaran siswa melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya yang ada dilingkungannya. Salah satu cara siswa belajar adalah dengan cara mengamati, meniru, dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan siswa merupakan objek yang diamati dan ditiru siswa. Muhammad, (2011). Melalui cara ini siswa belajar cara membentuk berperilaku, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan dan keterampilan lainnya. Pendidikan dan orang-orang dewasa di sekitar siswa seharusnya peka dan menyadari bahwa dirinya sebagai model yang pantas untuk ditiru siswa dalam berucap, berperilaku, merespon siswa dan orang lain, sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kematangan

²⁷Sunarto & B. Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 132.

emosinya. Disisi lain siswa belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya. Tumbuh dan berkembang sesuai dengan berdasarkan pada sosial budaya yang berlaku di lingkungan. Pendidik seharusnya mengenal budaya, kesenian, mainan siswa, baju daerah menjadi bagian *setting* dan pembelajaran baik secara regular maupun melalui kegiatan tertentu sehingga siswa biasa mempersiapkan bibit sosial dimasa depannya.

Selanjutnya, Levine (2005) menegaskan bahwa perilaku orangtua akan membentuk pada cara orangtua tersebut dalam mendidik dan membesarkan anaknya yang pada gilirannya juga akan membentuk pada perilaku si anak tersebut. Ada Sembilan tipe perilaku orangtua dalam membesarkan anaknya yang juga dapat membentuk pada perilaku anak, yaitu sebagai berikut:²⁸

- 1) Penasihat moral, terlalu menekankan pada perincian, analisis, dan moral.
- 2) Penolong, terlalu mengutamakan kebutuhan anak dengan mengabaikan akibat dan tindakan si anak.
- 3) Pengatur, selalu ingin bekerja sama dengan si anak dan menciptakan tugas-tugas yang akan membantu memperbaiki keadaan.
- 4) Pemimpi, salah satu berupaya untuk berhubungan secara emosional dengan anak-anak dalam setiap keadaan dan mencari solusi kreatif bersama-sama.
- 5) Pengamat, selalu mencari sudut pandang yang menyeluruh, berupaya mengutamakan objektivitas dan perspektif.
- 6) Pencemas, selalu melakukan tanya jawab mental dan terus bertanya-tanya, ragu-ragu, dan memiliki gambaran terburuk sampai mereka yakin bahwa anak mereka benar-benar memahami situasi.
- 7) Penghibur, selalu menerapkan gaya yang lebih santai.

²⁸Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Siswa*, hal 20.

- 8) Pelindung, cenderung untuk mengambil alih tanggung jawab dan bersikap melindungi, berteriak pada si anak tetapi kemudian melindunginya dari ancaman yang datang.
- 9) Pendamai, perubahan perilaku mereka selalu mengarahkan untuk menghindari dari konflik.

Berdasarkan dari Sembilan tipe perilaku orangtua dalam mendidik anaknya secara moralitas, maka tampaknya ada tiga tipe yang sejalan dalam pembentukan perilaku melalui peningkatan pertimbangan moral, yaitu tipe pengatur, pengamat, dan pencemas. Pembentukan perilaku melalui peningkatan pertimbangan moral menghendaki orangtua di lingkungan rumah tangga bertindak sebagai teman yang dapat bekerja sama dengan anak-anak mereka dalam menyelesaikan segala tugas guna memperbaiki keadaan sosial maupun fisik.²⁹

5. Karakteristik Siswa

Setiap individu siswa memiliki ciri dan sifat atau karakteristik perilaku bawaan (*heredity*) dan karakteristik yang diperoleh dari pembentukan dari lingkungan. Karakteristik bawaan merupakan karakteristik keturunan yang dimiliki sejak lahir, baik yang menyangkut faktor *biologis* maupun faktor *psikologis*. Pada masa lalu ada keyakinan, perilaku terbawa pembawaan (*heredity*) dan lingkungan; merupakan dua faktor yang terbentuk karena faktor yang terpisah, masing-masing memperubah perilaku dan kemampuan individu bawaan dan lingkungan dengan caranya sendiri-sendiri. Namun kemudian makin disadari bahwa apa yang dipikirkan dan dikerjakan seseorang, atau apa yang dirasakan oleh seorang siswa, remaja atau dewasa, merupakan hasil perpaduan antara apa yang ada di antara faktor-faktor *biologis* yang diturunkan dan membentuk lingkungan.³⁰

Seorang mungkin memulai pendidikan formalnya di tingkat taman kanak-kanak pada usia 4 atau 5 tahun. Pada awal ia memasuki sekolah

²⁹Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian.....*,hal 21.

³⁰Sunarto&B.Agung Hartono, *Perkembangan Peserta....*hlm. 4.

mungkin tertunda sampai ia berusia 5 atau 6 tahun. Tanpa memperdulikan umur seorang siswa, karakteristik pribadi dan kebiasaan-kebiasaan di bawanya kesekolah akhirnya terbentuk oleh perubahan lingkungan dan hal itu tampaknya mempunyai pembentukan penting pada keberhasilannya di sekolah dan masa perkembangan hidupnya di kelak kemudian.³¹

Dalam perencanaan pembelajaran sangat dibutuhkan kemampuan, keterampilan dan kejelian *desainer* pembelajaran untuk menganalisis situasi dan keadaan tertentu siswanya. Setiap siswa dan kelompok kelas memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda, sehingga perlakuan yang sama pada semua siswa dan kelompok kelas justru akan mengakibatkan kurang maksimalnya proses pembelajaran semua siswa. Oleh karenanya salah satu tahap penting dalam proses perencanaan pembelajaran yang *urgent* adalah melakukan analisis karakteristik siswa. Dimana karakteristik siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah itu berbeda dengan mereka yang sudah menginjak tingkat sekolah menengah. Pola pikir, persepsi dan cara mengatasi masalah yang mereka lalui sangat berbeda. Pada masa anak-anak kecenderungan untuk melakukan imitasi kepada seseorang yang diidolakan sangat besar. Sementara para remaja hanya ingin sekali diakui *eksistensi* mereka sebagai manusia yang utuh, dewasa dan dapat menentukan jalan hidup sendiri (*mandiri*). Masa kanak-kanak adalah masa bermain dan belajar. Beban yang berat pada sekolah terkadang mengurangi hak-hak mereka untuk bermain. Sehingga yang terjadi mereka cenderung malas dan bosan pada saat belajar di dalam kelas, karena mereka menghadapi situasi pembelajaran yang hampir sama.³²

B. Bermain

Pengertian Bermain

Para ahli mempunyai cara pandang dan pemikiran yang berbeda tentang bermain. Hal ini memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain

³¹Sunarto&B.Agung Hartono, *Perkembangan Peserta.....*hlm. 5.

³²Alfin, Jauharoti. 2014. "Analisis karakteristik Siswa pada tingkat Sekolah Dasar". Jurnal. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, hlm 190.

bagi perkembangan siswa. Walaupun ada kelemahan pada teori tersebut, tetapi tiap teori bermanfaat dan memberikan sumbangan untuk memperdalam pengertian tentang bermain. Bermain bagi siswa adalah *eksplorasi, eksperimen, peniruan (imitation)* dan penyesuaian (*adaptasi*). Menurut Plato siswa-siswa akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada siswa-siswa. Dengan memberikan alat permainan *miniature* balok-balok kepada siswa usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar siswa tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Aristoteles dalam Teori *Katarsis*-nya memandang permainan itu sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan kearah yang baik. Aristoteles juga berpendapat bahwa siswa-siswa perlu di dorong untuk bermain dengan apa yang mereka tekuni di masa dewasa nanti. Plato, Aristoteles, dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada siswa.³³

Sedangkan menurut Diana Mutiah bermain adalah kegiatan sangat penting bagi perkembangan siswa. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada siswa. Siswa belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, siswa lain, dan dukungan orang dewasa membantu siswa-siswa berkembang secara optimal.³⁴

C. Game Online

1. Pengertian *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 juga ada pula yang menang.

³³Mutiah, Diana. 2010, *Psikologi Bermain Siswa Usia Dini*, (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP). hal. 92-93.

³⁴Mutiah, Diana. 2010, *Psikologi Bermain...*, hal. 91.

Game adalah aktifitas seseorang yang dilakukan untuk *fun* atau hiburan yang menyenangkan yang memiliki aturan untuk membuang rasa tidak bahagia menjadi bahagia. Selain itu *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Ketua Umum IeSPA (Indonesia Electronic Sport Association) Eddy Liem menjelaskan tentang *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.³⁵

Adapun menurut Wikipedia *game online* adalah sebuah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan seperti pada *digadget*. Jaringan yang biasa digunakan adalah jaringan *internet* dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti jaringan data seluler, modem, dan koneksi kabel. Biasanya permainan *daring* (dalam jaringan) disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat di akses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan *gadget* yang terhubung kedalam sebuah jaringan tertentu.³⁶

2. Sejarah Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi *gadget* dan jaringan *gadget* itu sendiri berupa *internet*. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi *internet* dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game online*. Lalu munculah komputer dengan kemampuan *time-*

³⁵ Pakpahan, Rianto. "Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Siswa di Kelurahan Helvetia Kota Medan". Skripsi. Medan: Universitas Sumatra Utara hlm. 11.

³⁶ Pakpahan, Rianto. 2018. "Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap". hlm 12.

sharing sehingga pemain yang bisa memainkan *game online* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Game Online*). Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan *computer* tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi *Internet*. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game online-game online* simulasi perang berupa pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game online-game online* ini kemudian menginspirasi *game online-game online* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam *dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. Menurut *Ligagame online* Indonesia (*ligagame onlines.com*), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*.³⁷

3. Jenis-Jenis *Game Online*

Game Online adalah jenis permainan yang dimainkan secara *daring* (dalam jaringan) yang terdapat pada *gadget* dan *konsol* lainnya yang fungsinya untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan suatu pola tertentu dalam permainan. Dalam permainan *game online* dapat di bedakan menjadi beberapa jenis yaitu :³⁸

a. *Massive Multiplayer Online First-Person Shooting Game Online* (MMOFPSG)

Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya pemain ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Dalam permainan ini, pemain *game* mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam tingkat reflex atau spontan.

³⁷Reviandika95. 2012. "Sejarah Perkembangan *Game Online*", <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/>., diakses pada tanggal 16 Agustus 2019 pukul 14.45 .

³⁸Pakpahan, Rianto.2018."Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap". hlm 12-14.

b. *Massively Multyplayer Online Role-Playing Game Online* (MMORPG)

Sebuah permainan dimana pemainnya memainkan tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok.

c. *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Game Online* (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan permainan strategi pemainnya. Permainan memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun.

d. *Cross-Platform Online Play* (CPOP)

Jenis permainan yang merupakan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. *Game online* ini dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* seperti *computer* yang dilengkapi dengan jaringan terbuka seperti *PC* maupun *Xbox 360* (*xbox360* merupakan *hardwere/console game online* yang memiliki konektivitas ke *internet* sehingga dapat bermain secara *online*).

e. *Simulation Game Online*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation game online*, *construction and manajemen simulation game online*, dan *vehicle simulation*. Pada *life simulation game online*, pemain akan bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi tokoh tersebut dan memenuhi kebutuhan pokok tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia *virtual* yang di penuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya.

f. *Massively Multiplayer Online Browser Game Online*(MMOBG)

Permainan yang di mainkan pada *browser* seperti *mozilla firefox, google chrome, atau internet explorer*. Sebuah permainan *online* sederhana dengan pemain tinggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui *hyper text markup language (HTML)* dan teknologi *scripting HTML (JavaScript, asp, php, mySQL)*. Perkembangan teknologi grafik berbasis website seperti *flash* dan *java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*lash game online*" atau "*java game online*" yang menjadi sangat populer saat ini. *Browser game online* yang baru menggunakan teknologi web dimana dalam hal ini yang digunakan adalah *interaksi multiplayer*.

4. Karakteristik dan Kriteria Siswa Pemain *Game Online*

Main *game online* bukan lagi dianggap sebagai hobi dan hiburan semata. Dan ternyata, tiap siswa pemain *game* ini punya tipikal yang berbeda-beda. Menurut Irvan Noor, *development team Indo gamers* yang ditemui di acara seminar *Game online* di Hotel Millenium, Rabu (14/11/2012), secara umum ada tiga karakteristik siswa pemain *game* di Indonesia, sebagai berikut 3 karakteristik pemain *game*:³⁹

a. Karakteristik Siswa *Game Online*

1) *Casual Game*

Casual game cenderung main *game online* dalam genre apapun, yang *game online play*-nya mudah. Dari segi waktu mereka biasanya tidak terlalu banyak nge-*game online*. Para *casual game* lebih peduli pada *chat-chat* dan pertemanan karena mereka lebih berfokus pada sosialisasinya khususnya dalam *game online*.

Bagi mereka, main *game online* hanya untuk sosialisasi saja. Keahlian bermain *game online* mereka pun biasa-biasa saja. Para pemain *casual game* bisa bermain *game online* di *computer* pribadi secara *online*, meskipun sekarang mereka juga mulai

³⁹Noor, Irvan. 2012. "3 Karakter *Game online* di Indonesia".
<https://www.liputan6.com/teknoread/453991/3-karakteristik-game-online-di-indonesia>., diakses pada tanggal 16 Agustus 2019 pukul 13.45.

bermain lewat *konsol game online* di *gadget*. Mereka cenderung peduli dengan grafis. Kebanyakan pemain *casual game* didominasi oleh perempuan.

2) *Hardcore Game*

Para pemain *hardcore game* cenderung lebih banyak konotasi *negatif* dari pada *positifnya*. Mereka bisa bermain *game online* berjam-jam. Dinamakan *hardcore* karena mereka menjadikan *game online* sebagai segala-galanya dan hobi utama. Mereka sampai ikut kompetisi, sering bersaing dalam turnamen yang terorganisir.

Ketika ada waktu luang, yang mereka pikirkan pasti langsung bermain *game online*. Contoh kasus pernah terjadi di China, ada seorang pemain *game* tidak pulang dua bulan kerumahnya, bahkan tidak mandi. "Makan tidur semuanya disitu", jelas Irvan.

Para pemain *hardcore game* umumnya tidak peduli dengan tampilan grafis, yang penting *game online play-nya* enak dimainkan. Pemain *hardcore game* ini kalau berkumpul biasanya tidak bisa membaur atau bersosialisasi, walaupun berbicara yang dibicarakan seputar *game online* dan perkembangannya. Mereka biasanya punya segala jenis konsol *game online* dari yang jaman dulu hingga yang terbaru.

3) *True Game*

Mereka ini adalah pemain *game* yang punya tingkat kedewasaan paling tinggi. Skill bermain *game online*-nya dibawah *hardcore*, tapi mereka bisa bersosialisasi. Mereka mau main *game online* karena memang ingin bermain. Main *game online* bagi mereka adalah *having fun*, mereka juga tidak pernah memilih-milih *genre*. Semua dimainkan saja.

b. Kriteria Siswa *Game Online*

Seseorang dikatakan *addicted* apabila memenuhi 7 kriteria yang diungkapkan Menurut Lemmens, 2009 (dalam Young,1998) yaitu:⁴⁰

- 1) *Slience*: Cenderung bermain *game online* setiap hari.
- 2) *Tolerance*: Waktu untuk bermain *game online* yang semakin lama.
- 3) *Mood Modifiction*: Memainkan *game online* untuk menjauhi dari masalah.
- 4) *Relapse*: Cenderung untuk memainkan *game online* kembali setelah tidak memainkannya.
- 5) *Withdrawal*: Gelisah ketika tidak bermain *game online*.
- 6) *Conflict*: Bertengkar dengan orang lain, bahkan diri sendiri karena bermain *game online* secara berlebihan bermainnya.
- 7) *Problems*: Acuh dengan kegiatan yang lainnya sehingga menimbulkan masalah dengan orang lain.

5. Faktor Pendorong Siswa Bermain *Game Online*

Setelah meneliti *game online-game online* ini, kami menemukan banyak alasan yang membuat siswa-siswa muda tertarik memainkannya di antaranya:⁴¹

- a. Grafik yang luar biasa: ini adalah hasil dari anggaran yang besar yang dimiliki oleh para perusahaan *game online* sehingga mereka dapat menarik profesional dan *innovator* dari seluruh bidang. Mereka memanfaatkan pada ahli dalam marketing yang mempelajari dan menganalisis isi dari *game online*. Perusahaan-perusahaan *game online* ini berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game online-game online* ini.

⁴⁰Tampubolon, Shancika. "Hubungan Pengguna *Game Online* dengan Konsep Diri pada Remaja", *Jurnal*. Medan: Universitas HKBP NOMMENSEN. Volume 3.Nomor 2.

⁴¹Al-Munajjid, Muhammad, Syekh. *Bahaya Game online*, hlm. 16-17.

- b. Faktor kesenangan: *Game online-game online* ini mencapai puncak kesenangan di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, dan persis dari grafik dan animasi.
- c. *Elemen kompetisi*: ini adalah jiwa dan *elemen atraksi* dalam *game online*, seperti balapan mobil dan motor. Beberapa *game online* menampilkan seorang pahlawan yang berusaha menyelamatkan orang-orang lain dari sekelompok orang jahat, seorang kriminal yang kabur dari polisi, atau peperangan pahlawan satu dengan pahlawan lainnya. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi melawan musuh dan elemen-elemennya, yang menjadi sebab mereka sangat terlarut-larut dalam skenario.
- d. *Realisme* atas dasar sugesti: Ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detail yang sangat tepat. Terkadang mereka hidup di dalam hutan, terkadang di tepi gunung, dan terkadang di luar angkasa. *Game online* ini membawa pemain dari realitasnya ke realitas *virtual*. *Game online* ini menggerakkan hati dan pikiran mereka, sehingga mereka kehilangan seluruh kesadaran mengenai siapa yang bersama mereka.
- e. Karakter pahlawan: *Game online* merepresentasikan pahlawan dalam bentuk cerita, sehingga pemain mempersamakan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama *game online* itu berlangsung, dan bahkan setelahnya. Dengan memberi mereka karakteristik pahlawan dan kekuatan, atau memberinya selera humor, para pemain akan berinteraksi dengan teman dalam *game online* dan tidak ingin meninggalkannya.

D. *Game Online Mobile Legend* dan *Game Online PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*

1. Pengertian *Game Online Mobile Legend*

Mobile Legend adalah *game online* untuk *Android* dan *iOS*, '*Mobile Legends: Bang Bang*', saat ini sedang banyak diminati oleh

pecinta *game online*. Dalam daftar *game online* di toko aplikasi *PlayStore* tersebut bahkan menempati posisi teratas di kategori *Top Grossing*. Di permainan ini anda akan membentuk *team* sebanyak 5 orang untuk bekerja sama mengalahkan musuh. *Game play*-nya sendiri terbilang cukup sederhana sehingga cukup berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*" lane. Seperti pada permainan MOBA lainnya, '*Mobile Legends: Bang Bang*' juga menawarkan beragam karakter atau *heroes* yang bisa dipilih. Meski demikian tak semuanya bisa dipilih secara gratis karena terdapat beberapa karakter yang perlu anda bayar.⁴²

Game Online Mobile Legends yang merupakan jenis permainan *action* atau lebih tepatnya termasuk permainan peperangan. Permainan yang cenderung pada segi kekerasan dapat memperubah perkembangan perilaku siswa. Walaupun siswa sudah tau bagaimana baik dan buruk segala sesuatu, tidak dipungkiri bahwa siswa dapat terbentuk perilaku sosialnya. Selain karakter-karakter dalam permainan *game online Mobile Legends* yang memiliki daya tarik bagi siswa yaitu *room chat* dalam permainan. *Room chat* merupakan sebuah wadah untuk berkomunikasi di dalam dunia digital kepada banyak orang. Dalam permainan *mobile legends* ini akan memunculkan sebuah komunikasi *Virtual*.

"Dalam komunikasi virtual, memungkinkan seseorang berinteraksi tetapi sebenarnya mereka tidak berada secara wujud di tempat itu. Komunikasi virtual adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) menggunakan (melalui) *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi."⁴³

⁴²Fauzi, Moch, Prima. 2017. " *Mobile Legend Tips dan Trik Bermain Mobile Legends: BangBang*".<https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang>, diakses tanggal 30 Oktober 2019 pukul 18:41.

⁴³Dhroe. 2009. "*Komunikasi Virtual*". Diakses dari <https://komunitasvirtual.wordpress.com/author/dhroe/>. Pada tanggal 18 November 2019 pukul 08:50.

2. Pengertian *Game Online PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*

Menurut Brendan Greene, *PUBG* adalah singkatan dari *PlayerUnknown's Battlegrounds*, yang merupakan sebuah permainan dengan jenis *battle royale*. Permainan ini bisa dimainkan dengan 100 orang sekaligus dengan cara *daring* (dalam jaringan). 100 orang tersebut akan berusaha bertahan hidup dengan saling membunuh satu sama lain di suatu pulau. Sampai saat ini, *game online* yang dirancang oleh pria asal Irlandia, Brendan Greene ini menjadi *game online* terfavorit kedua setelah *Garena Free Fire* yang jenis *game onlinenya* sama dengan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* di *google play store*. Pada awal perancangannya, Brendan Greene bekerja sama dengan perusahaan *game online* asal Korea Selatan, *Blue Hole Studio*. Berkat ambisi Brendan Greene, *game online* ini berhasil dirilis pada maret 2017. Jelang delapan bulan setelah dirilis *game online* ini meraup keuntungan sebesar 9.5 triliun. Dilansir dari *kompas.com*, menyebut bahwa jumlah pemain *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG) mobile* pada akhir 2018 sudah mencapai 200 juta pemain di seluruh dunia. Dalam satu hari ada sekitar 30 juta orang aktif bermain *game online* ini. Jumlah ini belum ditambah dengan angka pemain pada *platform* lain seperti ada di *gadget* yang baru saja diresmikan tahun lalu. Pada Juli 2018 angka pemain *game online PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* dari seluruh *platform* sudah mencapai 400 juta orang secara *global* (*tekno.kompas.com*). Sementara itu, Indonesia, Amerika Serikat, dan India menjadi tiga negara pengguna *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* terbanyak di dunia. Di tengah maraknya isu sosial budaya, politik, dan lain sebagainya hari-hari ini justru diabaikan oleh sebagian orang yang *adicted* (candu) bermain *game online* ini.⁴⁴ Dari sinilah sikap apatis tumbuh dan mulai mengabaikan keadaan sekitar hingga lupa dengan kegiatan yang prioritas. Seperti lupa belajar

⁴⁴Mensel, A, Johano. 2019. "Fenomena PUBG dan Kenikmatan Berimajinasi, Apakah itu Unfaedah?" <https://www.kompasiana.com/johanoarkiang4888/5c59bae36ddcae469c423075/katak-an-tidak-pada-pubg?page=all>. Diakses pada tanggal 23 Desember 2019 pukul 10.21.

berperilaku sosial yang baik dan mengembangkan diri pada dunia pendidikan.

PUBG (PlayerUnknown's BattleGrounds) adalah sebuah *game online multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai genre utama. *Battle-Royal* sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999. *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata *melee*, *bodyarmor* untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra *mobilitas*. Ini perlu bertahan hingga akhir dengan cara mempertahankan diri dengan membunuh dengan cara menembaki sampai mati pemain lain, dan menjadi satu-satunya *pemain* yang selamat ditengah pertempuran. Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana *player* bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain. Selain bermain *solo/duo* dalam format (2 orang), juga bisa bermain dalam format *squad* (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *Friend List*. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan.⁴⁵

Game online-game online ini sangat menipu, karena hal-hal yang merusak di dalamnya bercampur dengan isinya yang tampak tidak berbahaya, sehingga membuat sulit untuk memahami isu-isu ini dalam pikiran.

⁴⁵Fauzy, Ach. 2019. “Pengaruh *Game Online* PUBG (PlayerUnknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Science Edu*. Vol. II. No. 1.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan dengan sistematis dan logis untuk menghasilkan dan mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pengumpulan dan analisis data dengan menggunakan metode-metode secara ilmiah, baik bersifat kualitatif ataupun kuantitatif, eksperimental atau noneksperimental, interaktif ataupun noninteraktif.⁴⁶

Jenis penelitian ini adalah menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan di lapangan atau lokasi yang dipilih sebagai lokasi tujuannya untuk menyelidiki gejala objektif sebagaimana terjadi di lokasi tersebut yang dilakukan juga untuk menyusun laporan ilmiah.⁴⁷ Penulis melakukan penelitian di lapangan untuk memperoleh data dan informasi secara langsung dengan mendatangi lokasi yang diambil oleh peneliti yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, jadi penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dimana peneliti observasi langsung ke lokasi untuk memperoleh data dan informasi terkait dengan penelitian yang dilakukan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang beralamatkan di Jalan DPU No.5 Wirasaba. Kelurahan Wirasaba, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

Adapun alasan peneliti pemilihan lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁴⁶Sukmadinata, Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 5.

⁴⁷Fathoni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 46.

1. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga memiliki siswa yang sudah banyak mempunyai *gadget* sendiri di rumah.
2. Prestasi dibidang akademik di sekolah ini terbilang kurang baik. Salah satu prestasi dalam kelas kurang bagi para pemilik *gadget*.
3. Bentuk sikap perilaku sosial siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga kurang baik bagi pemilik *gadget*.

Dalam penelitian ini waktu yang dilakukan pada pagi dan siang hari, kecuali untuk observasi yang dilakukan di sore hari disesuaikan dengan jam istirahat.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

Berikut ini adalah gambaran sumber data yang akan digali oleh penulis yaitu meliputi:

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah Bapak Drs. Edy Soegiharto, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, guru kelas V bapak Ali Wardana, S.Pd.I, orangtua murid yang data pertanyaan wawancara dan hasilnya ditunjukkan pada lampiran II dan Lampiran III, dan 10 (Sepuluh) siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* sebagai informan utama.

2. Obyek Penelitian

Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi sasaran atau titik perhatian dalam penelitian. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga.

D. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antar dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.⁴⁸ Wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individu.⁴⁹

Dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara semi terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya.⁵⁰ Dalam hal ini mula-mula *interviewer* menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu per satu diperdalam dalam mengorek keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.⁵¹

Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari informan data dari pemain yang terbanyak dan paling senang memainkan *game online* yaitu siswa kelas V berjumlah 44 siswa dari seluruh siswa kelas V yang berjumlah 73 siswa yang senang bermain *game online*, dan siswa kelas V yang paling banyak, senang memainkan *game online* dari 84 siswa dari seluruh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, dan yang terpilih untuk difokuskan adalah siswa yang paling senang bermain *game online mobile legend & playerunknown's battlegrounds (PUBG)*

⁴⁸Mulyana, Dedy. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 226.

⁴⁹Sukmadinata, Syaodih, Nana. *Metode Penelitian...*, hlm.216.

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm.320.

⁵¹Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2017), hlm. 270.

jenis *game online* yang di fokuskan, Kepala Sekolah, guru walimurid di sekolahan Madrasah IbtidaiyahNegeri 3 Purbalingga, dan orangtua murid yang data pertanyaan wawancara dan hasilnya ditunjukkan pada lampiran II dan Lampiran III tentang perilaku sosial siswa di rumah.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan pada kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberi pengarahan, dsb.⁵² Dalam observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen.⁵³

Dalam penelitian ini jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah observasi dimana peneliti ikut serta atau terlibat dengan kegiatan sehari-hari siswa yang sedang di amati atau yang digunakan sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data.⁵⁴ Observasi ini dilakukan dengan mengamati secara langsung bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* yang dilakukan di luar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.

3. Studi Dokumenter

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.⁵⁵ Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, presasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan

⁵²Sukmadinata, Syaodih, Nana. *Metode Penelitian...*, hlm.220.

⁵³Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian...*, hlm.272.

⁵⁴Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm. 310.

⁵⁵Sukmadinata, Syaodih, Nana. *Metode Penelitian...*, hlm.221.

sebagainya.⁵⁶ Dokumen-dokumen yang telah dihimpun kemudian dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah.

Dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁵⁷ Teknik dokumentasi ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan memperoleh dokumen-dokumen yang berkaitan dengan bentuk perilaku sosial para siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* informan siswa kelas v di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.

E. Teknik Uji Keabsahan Data

Salah satu teknik uji keabsahan data, adalah dengan uji kredibilitas data. Dalam penelitian kualitatif uji kredibilitas data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.⁵⁸ Dengan demikian peneliti menggunakan teknik triangulasi data dengan pengertian, yaitu:

Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda.⁵⁹ Dalam penelitian ini data diperoleh dengan 3 teknik yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

⁵⁶Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian...*, hlm.274.

⁵⁷Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm. 329.

⁵⁸Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm.372.

⁵⁹Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm.373-374.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, terdapat beberapa model analisis yang dapat digunakan untuk menganalisis penelitian. Penulis menggunakan model analisis data yang dikembangkan oleh Miles and Huberman yaitu mulai dari reduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data.⁶⁰

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, kalau peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian penelitian dalam melakukan reduksi data. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.⁶¹

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, diagram dan sejenisnya.⁶² Dalam hal ini, penyajian data dalam penelitian kualitatif lebih sering menggunakan teks yang bersifat naratif.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.⁶³ Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah bisa menemukan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek

⁶⁰Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm.341.

⁶¹Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm.338.

⁶²Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm. 341.

⁶³Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm.345.

yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Teknik ini dapat digunakan peneliti untuk menarik kesimpulan dari data yang sudah diperoleh untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan judul. Teknik ini juga digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai bentuk-bentuk perilaku sosial apa saja pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* pada informan kelas V, yang di ambil 10 siswa informan kelas V dari 84 siswa di sekolahan yang suka bermain *game online* dan yang paling senang memainkan *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* adalah kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Bentuk perilaku pada siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* akan menyebabkan perilaku sosialnya *positif* (baik) bagi siswa berupa simpati, kerjasama, meningkatkan kerja otak. Akan tetapi bentuk perilaku *negatif* (buruk) siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds* bagi siswa yang senang memainkannya akan membentuk perilaku sosialnya menjadi *negatif* pada pemain *game online* tersebut. Bentuk perilakunya antara lain sebagai berikut: sikap agresi, menggoda, kerjasama bermain *game online*, tingkah laku berkuasa, egois, dan persaingan, berjiwa suka membangkang kepada teman, orangtua, dan guru disekolahan, dan menciptakan perselisihan/permasalahan antar teman.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga

1. Profil Sekolah

a. Kajian Geografis

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga mempunyai tempat yang sangat strategis karena berada di perbatasan desa, sehingga sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga amat sangat mudah di jangkau dari kedua desa. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga terletak di sekitar pemukiman penduduk, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga berada di perbatasan antara desa Wirasaba dan Klampok yang nantinya akan dekat dengan Lanud (Lapangan Udara) Wirasaba.

b. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.
NIS	: 111133030003100011
NSS	: 0042068549
Terakreditasi	: A
Tahun didirikan	: 31 Januari 1975
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl.DPU No 5 Wirasaba
Telepon-Fax	: +628112619654
Provinsi	: Jawa Tengah
Otonomi Daerah	: Bukateja
Kegiatan Belajar	: Pagi
Bangunan Sekolah	: Bukan Milik Sendiri (Milik Negara)
Organisasi Penyelenggara	: Negara

2. Visi, dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga

a. VISI:

Terwujudnya insan religius, jujur, disiplin, cerdas, dan peduli.

b. MISI:

- 1) Mewujudkan pembelajaran yang inovatif, berkarakter, religius, jujur, disiplin, cerdas, dan peduli.
- 2) Menjadikan kegiatan dan pembiasaan imtaq sebagai pembentuk kepribadian religius, jujur, disiplin, cerdas, serta peduli.
- 3) Menjadikan perangkat pembelajaran yang *implementatif* untuk mewujudkan insan yang religius, jujur, disiplin, cerdas, dan peduli.
- 4) Menemukan strategi pembelajaran yang afektif berdasarkan nilai religius, jujur, disiplin, cerdas, dan peduli.
- 5) Menjadikan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah menumbuh kembangkan bakat, minat, dan nilai-nilai religius, jujur, disiplin, cerdas, serta peduli.
- 6) Menciptakan lulusan yang taat beribadah dan bermanfaat bagi lingkungan serta berkarakter religius, jujur, disiplin, cerdas, serta peduli.
- 7) Mewujudkan SDM pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional serta berkarakter, religius, jujur, disiplin, cerdas, serta peduli.

3. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga Ajaran 2015-2016

- a. Pelindung : -Kementrian Agama Kabupaten Purbalingga.
-Lembaga Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga
-Komite Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga
- b. Kepala Sekolah : Drs. Edy Soegiharto, S. Pd. I.
- c. Waka Kurikulum : Anita, S. Pd.I, M.Pd.I

- d. Waka Kesiswaan : Aziz Wahyu Rakhmanto, S. Pd. I.
 e. Waka Saprasi : Ali Wardana, S.Pd.I

4. Data Guru

Guru yang ada pada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga sebagian besar lulusan sarjana PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang sesuai dengan keahlian masing-masing guru. Jumlah guru di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga adalah 18 orang, dan jumlah karyawan ada 2 orang. Rincian lebih lanjut tentang data guru dapat di lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1

Keadaan Nama Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga
 Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Tugas
1	Drs. Edy Soegiharto NIP. 196512112005011001	S1	Kepala Madrasah
2	Khaerin, S.Pd.I NIP. 196912052009011001	S1	Guru Kelas IV B
3	Muslimin, S.Pd.I NIP. 197905032007101001	S1	Guru Kelas III A
4	Nanang Khosim, S.Pd.I NIP. 197612232007101002	S1	Guru Kelas IV A
5	Aziz Wahyu Rakhmanto, S.Pd.I NIP. 197802082007101002	S1	Guru Kelas V A
6	Ali Wardana, S.Pd.I NIP. 198406042007101001	S1	Guru Kelas V C
7	Heru Purbowo, A.Ma.Pd NIP. 197906192007101002	D2	Guru PAI

8	Mugi Priatin, S.Ag, M.Pd.I NIP. 197303092003122001	S2	Guru Kelas V B
9	Sri Rejeki,S.Ag, M.Pd NIP. 197104162005012002	S2	Guru Kelas I A
10	Isti Muftiah, S.Pd.I NIP. 197706112007102005	S1	Guru Kelas I B
11	Anita, S.Pd.I NIP. 198109082005012008	S1	Guru Kelas VI A
12	Anifa Lestari, S.Pd.I NIP. 197906072007102001	S1	Guru Kelas I C
13	Laeli Nurfitriyanti, S.Pd.I NIP. 198103062007102004	S1	Guru Kelas II B
14	Arum Sapta Puspita, S.Pd.I NIP. 198509142009012007	S1	Guru Kelas II C
15	Pujiatun, S.Pd.I NIP. 196810242014112001	S1	Guru Kelas II A
16	Drs. Teguh Pramono, M.M NIP. 196708242005011003	S2	Guru Kelas III C
17	Bekti Nurftri, S.Pd.I NIP. 198406272007012002	S1	Guru Kelas VI B
18	Pujiyono, S.Ag NIP. 197107082000031005	S1	Guru Kelas III B
19	Agus Wahyono NIGNP. 111133030003070003	SLTA	Kebersihan
20	Emi Minarni, A.Ma.Perpus NIGNP. 111133030003020002	S1	Perpustakaan

5. Keadaan Siswa

Kondisi siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga sangat bermacam-macam, baik secara kemampuan akademis maupun menjalin hubungan sosial. Keragaman-keragaman tersebut dikarenakan siswa-siswa memiliki latar belakang atau bisa di sebut *background* keluarga yang berbeda.

6. Sarana dan Prasarana

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, selain ditentukan oleh sumber daya manusia, juga tidak akan terlepas dari fasilitas dan media belajar yang tersedia, termasuk bangunan dan fasilitas fisik. Sarana dan prasarana yang mendukung proses terjadinya belajar mengajar di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang akan di tunjukkan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2

Data Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran dan Lainnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga⁶⁴

Nomor	Jenis Sarpras	Baik	Buruk	Jumlah Sarpras	Status Kepemilikan
1.	Kursi Siswa	271	-	350	1
2.	Meja Siswa	164	-	350	1
3.	Loker Siswa	-	-	-	1
4.	Kursi Guru di Ruang Kelas	10	5	15	1
5.	Meja Guru di Ruang Kelas	15	-	15	1
6.	Papan Tulis	15		15	1
7.	Lemari di Ruang Kelas	6	2	15	1

⁶⁴Data Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Tahun Pelajaran 2018/2019.

8.	Komputer di LAB	-	-	-	1
9.	Alat Peraga PAI	-	-	-	1
10.	Alat Peraga IPA	1	-	5	1
11.	Bola Sepak	2	3	10	1
12.	Bola Voli	-	2	10	1
13.	Bola Basket		1	4	1
14.	Meja Tenis Meja	1	-	2	1
15.	Lapangan Futsal	-	-	-	1
16.	Lapangan Bulutangkis	-	-	-	1
17.	Lapangan Basket		1	1	1
18.	Lapangan Voli	-	-	-	-

Data Sarana Prasarana Lainnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga⁶⁵

Nomor	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras Menurut Kondisi	Baik	Rusak	Status Kepemilikan
1.	Laptop	9	7	2	1
2.	Komputer	-	-	-	1
3.	Printer	2	1	1	1
4.	Televisi	-	-	1	1
5.	Mesin Fotocopy	-	-	-	1
6.	Mesin Fax	-	-	-	1
7.	Mesin Scanner	1		1	1
8.	LCD Proyektor	3	2	1	1

⁶⁵Data Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga.

9.	Layar (Sreen)	3	2	1	1
10.	Meja Guru&Pegawai	16	10	6	1
11.	Kursi Guru&Pegawai	16	5	11	1
12.	Lemari Arsip	-	-	1	1
13.	Kotak Obat (P3K)	-	-		1
14.	Brankas	-	-	1	1
15.	Pengeras Suara	-	-	1	1
16.	Washtafle	-	-		
17.	Kendaraan Operasional (Motor)	-	-	-	-
18.	Kendaraan Operasional (Mobil)	-	-	-	-
19.	Mobil Ambulance	-	-	-	-
20	AC (Pendingin Ruangan)	-	-	-	-

B. Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang di pelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.⁶⁶ Analisis data yang dapat menggambarkan bentuk-bentuk perilaku sosial siswa Madrasah

⁶⁶J Moleong, Lexy. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 248.

Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)*.

Penulis menggunakan analisis data deskriptif, dengan teknik analisa model interaktif yang di kembangkan oleh Milles dan Huberman, yakni reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi data (*conclusting drawing*). Berikut analisis dari data yang telah disajikan peneliti dalam menggambarkan bentuk-bentuk perilaku sosial siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)*. Hal ini bisa terlihat dari hasil wawancara pada kesepuluh informan kelas V yang senang memainkannya dalam waktu yang berbeda.

Bentuk perilaku sosial para siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* sudah terlihat pada para siswa, karena berbagai faktor yang menjadikan alasan mengapa para siswa banyak waktunya untuk memainkan *game online* di rumah, di rumah teman, dan di warung yang berakseskan penyewaan *wifi*. Alasan yang mendasar adalah terkait untuk mengisi waktu luang di rumah, membuang rasa bosan, terinspirasi meniru pemain unggulan, dan untuk mendapatkan uang entah berjudi atau menjual akun *game online*.⁶⁷

Dalam menggambarkan bentuk-bentuk perilaku sosial siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* pada para informan, dalam analisis data ada sepuluh informan siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds* yang diwawancarai untuk digambarkan dan dianalisis bentuk perilaku sosial siswa yang terbentuk oleh peneliti, dalam proses menggambarkan bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* dari

⁶⁷Wawancara dengan YGA siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019.

pengambilan kesepuluh informan dengan cara mengambil kesimpulan wawancara.

1. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini diawali dengan hasil teknik observasi dan wawancara pada narasumber. Beberapa siswa yang bermain *game online* telah dipilih menjadi informan dalam penelitian. *Game online* yang dimainkan oleh siswa pun dengan banyak jenis *game online* yang berbeda-beda.

Pengambilan informan awal dalam penelitian ini ada 84 dari 347 seluruh siswa di madrasah yang bermain *game online* dan diambil siswa yang senang memainkan *game online* terbanyak adalah siswa kelas V ada 44 dari 84 siswa yang bermain *game online*, dan dari 44 siswa di fokuskan kepada kesepuluh informan siswa kelas V berdasarkan *game online* yang difokuskan, siswa kelas V yang paling banyak memainkan *game online* yang di fokuskan yaitu *mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds (PUBG)* berdasarkan wawancara. Daftar kehadiran objek pada lampiran I. Seluruh informan yang terpilih adalah siswa yang paling senang memainkan *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds*. Tempat yang sering digunakan untuk bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds* juga berbeda-beda, ada yang suka bermain *game online* dirumah dengan konsol *game onlinenya*, ada yang suka bermain dirumah temannya, dan ada juga yang suka bermain di warung penyedia jasa *wifi*. Konsol *game online* yang sering informan gunakan kebanyakan yaitu berupa *gadget* yang dimilikinya sendiri. Waktu yang siswa-siswa pergunakan untuk bermain *game online* tidak menentu, kebanyakan siswa-siswa bermain *game online* ketika sehabis pulang sekolah hingga sore hari, bahkan ada yang sampai malam, dan sampai ada yang menginap di tempat yang dijadikan untuk bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds*.

Waktu yang digunakan dalam mewawancarai seluruh informan siswa adalah pukul 08:45-selesai. Tempat yang dipilih untuk

berkumpulnya para informan yang terpilih yaitu di musholla madrasah, karena musholla tempat yang di anjurkan oleh guru di madrasah dan cukup efisien. Data pertanyaan wawancara ditunjukkan pada lampiran VIII dan hasil wawancara ditunjukkan pada lampiran IX.

Data informan akan digambarkan peneliti berdasarkan hasil bentuk perilaku dari setiap informan yang senang bermain *game online mobile legend* dan *playersunknown's battlegrounds*. Data informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bentuk perilaku Siswa yang Senang Bermain *Game Online Mobile Legends* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*

1) ZRA

ZRA adalah salah satu informan perempuan yang duduk di kelas V dengan alasan untuk mengisi waktu luang, menghilangkan rasa bosan dan jenuh, dan mengikuti *trand* masa kini. ZRA mulai mengenal *game online* sejak duduk di kelas V, dengan *game online* yang dimainkan adalah *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*. ZRA belum memahami perbedaan antara *game online* dan *game offline*. Menurut ZRA semua *game online* memiliki aturan yang sama. ZRA bermain *game online* pada hari sabtu sekitar dua jam dan hari minggu sekitar tiga jam. Kebiasaan bermain *game online* yang dimiliki oleh ZRA membentuk pada perilaku sosial ZRA yaitu: sikap cenderung membangkang, agresi, egois, kerjasama, simpati, tingkah laku berkuasa, dan berselisih. *Game online* dapat membentuk perilaku sosialnya dikarenakan jenis *game online* yang dimainkan oleh ZRA, seperti *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* merupakan jenis *game online* strategi *shoot and game online* peperangan *action*.⁶⁸

⁶⁸Wawancara dengan ZRA siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05November 2019 pukul 08.45.

2) HDR

HDR aktif bermain *game online* sejak berusia sepuluh tahun dan sampai sekarang duduk di kelas V dengan alasan menghilangkan rasa bosan dirumah jikalau sendirian. *Game online* yang sering HDR mainkan adalah *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* dan *Mobile Legend*. Jenis *game online* yang paling di sukai HDR merupakan *game online* yang berjenis strategi *shoot* dan peperangan *action*, karena menurut HDR *game online* tersebut memberikan sensasi yang berbeda dengan jenis *game online* yang lain. HDR bermain *game online* pada hari sabtu dan minggu. Waktu yang digunakan HDR untuk bermain *game online* sekitar tiga jam. Kebiasaan bermain *game online* yang dimiliki HDR membentuk perilaku sosial HDR, seperti halnya: pembangkangan, agresi, egois, simpati, persaingan, menggoda, tingkah laku berkuasa, kerjasama, dan berselisih. Jenis *game online* yang dimainkan oleh HDR juga membentuk perilaku sosial HDR, karena jenis *shooter&action game online* merupakan *game online* yang memiliki unsur kekerasan, antara lain: menembak, memukul, hingga membunuh.⁶⁹

3) BGS

BGS merupakan informan yang berusia 10 tahun. BGS mengenal *game online* sejak kelas III sampai sekarang kelas V dengan alasan menghilangkan rasa bosan, suka dan tertantang. Jenis *game online* yang sering BGS mainkan adalah *Mobile Legend*. BGS bermain *game online* kurang lebih sekitar empat jam setiap hari sabtu dan minggu. Menurut BGS bermain *game online* ini dapat menghilangkan rasa bosan dengan cepat.

Game online dapat membentuk perilaku *positif* dan *negatif* yang dapat membentuk pada perilaku sosial pemainnya.

⁶⁹Wawancara dengan HDR siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05November 2019 pukul 09.00.

pembentukan perilaku *negatif* yang dirasakan oleh BGS yaitu pada sikap cenderung membangkang, persaingan, egois, dan tidak terlalu agresi, kerjasama, dan simpati. Kebiasaan bermain *game online* dan jenis *game online* yang dimainkan BGS tidak menjadikan BGS memiliki bentuk perilaku sosial lainnya seperti: berselisih dan bertengkar.⁷⁰

4) NJH

NJH berusia 11 tahun dan duduk di kelas V. NJH mulai mengenal *game online* sejak usia 7 tahun dengan alasan membuang rasa bosan, menyukai tantangan dan mengisi waktu luang. NJH bermain *game online* setiap hari sabtu dan minggu dari pulang sekolah selama 3 jam. *Game online* yang sering NJH mainkan adalah *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* dan *Mobile Legend*, keduanya merupakan *game online* yang berjenis strategi *shoot* dan peperangan *action*. Menurutnya *game online* yang berjenis strategi memiliki tantangan. NJH dapat menentukan strategi yang akan mengalahkan musuhnya dalam *game online* ini, dan tantangan inilah salah satu alasan yang membuat NJH senang *game online* ini yang berjenis strategi dan peperangan. Kebiasaan bermain *game online* dan jenis *game online* yang dimainkan oleh NJH membentuk pada perilaku sosial NJH. Perilaku sosial yang terbentuk ketika bermain *game online* yaitu: Pembangkangan, agresi, tidak ada rasa simpati, egois, kerjasama, tingkah laku berkuasa dan berselisih.⁷¹

5) AKA

AKA berusia sebelas tahun yang sekarang duduk di kelas V yang bermain *game online* dengan alasan suka tantangan, AKA mengenal *game online* sejak kelas II. Jenis *game online* yang AKA

⁷⁰Wawancara dengan BGS siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05November 2019 pukul 09.15.

⁷¹Wawancara dengan NJH siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05November 2019 pukul 11.00.

mainkan adalah *Mobile Legend*, dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*. AKA mengatakan bahwa jenis *game online* tersebut merupakan *game online* yang penuh tantangan. AKA bermain *game online* di rumah setiap hari sabtu dan minggu setelah pulang sekolah, sekitar pukul 10:00 hingga sore hari.

Perilaku sosial yang terbentuk ketika bermain *game online* sama dengan informan sebelumnya, kesamaan ini dapat terjadi karena jenis *game online* yang dimainkannya. Perilaku sosial yang terbentuk yaitu: pembangkangan, agresi, egois, persaingan yang kurang, kerjasama, simpati, dan berselisih.⁷²

6) YGA

YGA adalah salah satu informan penelitian yang duduk di kelas V Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga dengan alasan ingin meniru seperti pemain *game online* yang sudah populer yaitu *Jess no limited* dan ingin seperti ninja yang hebat seorang *heroes* dalam *game online*. YGA sering bermain *game* baik *on-line* maupun *off-line* di rumah. *Game online* yang sering ia mainkan adalah *Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*. *Game online* tersebut merupakan *game online* yang berjenis strategi *shoot*, dan peperangan *action* menurut informan. YGA bermain *game online on-line* sepuasnya setiap hari sabtu dan minggu. Kebiasaan bermain *game online* dan jenis *game online* yang dimainkan oleh YGA membentuk pada perilaku sosial YGA. Perilaku sosial yang sudah terbentuk ketika bermain *game online* ini yaitu: Pembangkangan, simpati, agresi, egois, persaingan, dan berselisih. Perilaku senangnya bermain *game online* yang tidak membentuk perilaku sosial lainnya seperti: bertengkar pada diri YGA, dikarenakan jenis *game online* yang dimainkan oleh YGA

⁷²Wawancara dengan AKA siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019 pukul 09.30.

merupakan *game online* strategi dan peperangan yang didesain untuk siswa muda zaman sekarang menurut informan.⁷³

7) WRA

WRA mulai mengenal *game online* ketika berusia 6 tahun dan sekarang berumur 11 tahun memainkan *game online*. *Game online* yang WRA mainkan adalah *Mobile Legend*, dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*. *Game online* tersebut merupakan jenis *game online* yang paling WRA selalu mainkan dan di sukainya. Menurutny jenis *game online* tersebut adalah *game online* yang mengasikan, sedang populer dan syukur dia bisa populer. WRA aktif bermain *game online* pada hari jum'at hingga minggu. WRA mulai bermain *game online* setelah pulang sekolah sampai WRA merasa puas untuk menyelesaikan *game online* yang di mainkannya.

WRA mengatakan bahwa bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosialnya. Perilaku sosial yang sudah terbentuk antara lain: pembangkangan, agresi, egois, kerjasama, persaingan, simpati, tingkah laku berkuasa, dan berselisih atau bertengkar. WRA sering meniru adegan-adegan kekerasan seperti memukul, menendang yang dilakukan oleh karakter tokoh dalam *game online* tersebut.⁷⁴

8) FAQ

FAQ adalah teman YGA. Berbeda dengan YGA, FAQ mulai mengenal *game online* dan memainkannya ketika berusia 11 tahun kelas V. FAQ bermain *game online* di rumah setelah pulang sekolah, sepuasnya setiap hari tanpa diketahui orangtuanya. *Game online* yang FAQ mainkan adalah *Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*, menurutnya *game*

⁷³Wawancara dengan YGA siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019 pukul 09.45.

⁷⁴Wawancara dengan WRA siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019 pukul 10.00.

online tersebut merupakan *game online* yang paling menantang dan paling asik dimainkan. Waktu bermain *game online* yang berjenis *fighting* dapat menjadikan FAQ dua kali lebih *agresi* dari sebelumnya, karena ketika bermain *game online* FAQ meniru adegan kekerasan yang ada pada *game online* yang dimainkannya. Kebiasaan bermain *game online* dan jenis *game online* yang dimainkan oleh FAQ membentuk pada perilaku sosialnya, seperti: pembangkangan, *agresi*, *egois*, menggoda, tingkah laku berkuasa, kurang simpati, persaingan, berselisih atau bertengkar.⁷⁵

9) AZR

AZR berusia 11 tahun kelas V. AZR adalah teman bermain FAQ, AZR bermain *game online* dengan alasan butuh hiburan, mengisi waktu luang untuk bersantai, dan untuk menenangkan jiwa. Berbeda dengan WRA, AZR mengenal *game online* jauh sebelum WRA mengenalnya. *Game online* yang sering AZR mainkan adalah *Mobile Legend*, dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*. AZR berpendapat bahwa permainan tersebut adalah permainan yang sangat menghibur dan santai. AZR bermain *game online* di rumah setiap hari selama 4 jam, setelah pulang sekolah pada pukul 14:30 hingga menjelang tidur.

Kebiasaan senangnya bermain *game online* pada AZR membentuk pada perilaku sosialnya, antara lain: Pembangkangan, *agresi*, *egois*, tingkah laku berkuasa, kurang simpati, persaingan, dan berselisih atau bertengkar.⁷⁶

10) NZF

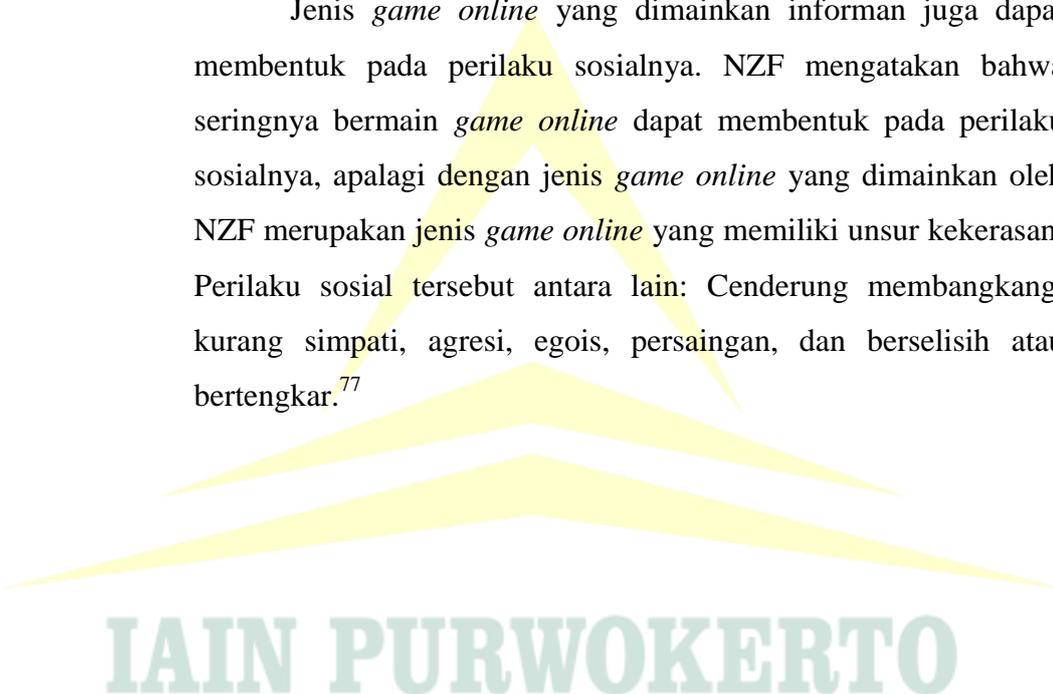
Informan penelitian terakhir berinisial NZF yang telah berusia 10 tahun kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, NZF menyukai bermain *game online* dengan alasan

⁷⁵Wawancara dengan FAQ siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019 pukul 10.15.

⁷⁶Wawancara dengan AZR siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019 pukul 10.30.

ingin mendapatkan uang dan mengisi waktu luang. NZF merupakan teman bermain WRA di rumah dan di sekolah. NZF mulai mengenal *game online* sejak berusia 3 tahun. Jenis *game online* yang sering NZF mainkan kini adalah *Mobile Legend*, dan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)*. *Game online* yang paling sering NZF mainkan dan disukai yaitu *Mobile Legend* dan *PUBG* yang dimainkan setiap hari sepuas diri NZF. Keduanya merupakan jenis *game online* yang berjenis strategi *shoot & peperangan action*.

Jenis *game online* yang dimainkan informan juga dapat membentuk pada perilaku sosialnya. NZF mengatakan bahwa seringnya bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosialnya, apalagi dengan jenis *game online* yang dimainkan oleh NZF merupakan jenis *game online* yang memiliki unsur kekerasan. Perilaku sosial tersebut antara lain: Cenderung membangkang, kurang simpati, agresi, egois, persaingan, dan berselisih atau bertengkar.⁷⁷



IAIN PURWOKERTO

⁷⁷Wawancara dengan NZF siswa Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019 pukul 10.45.

Tabel 4.3

Rekapitulasi lama waktu, jenis *game online* & bentuk perilaku sosial siswa kelas v di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019

No	LAMA WAKTU	NAMA	JENIS GAME ONLINE	BENTUK PERILAKU SOSIAL
1.	Sabtu: 4 jam & Minggu: 4 jam	BGS	<i>Mobile Legend</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cenderung Membangkang 2. Persaingan 3. Tidak Terlalu Agresi 4. Egois 5. Kerjasama 6. Simpati
2.	Sabtu Minggu : 3 jam	HDR	<i>PlayerUnknown's BattleGrounds & Mobile Legend</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembangkangan 2. Berselisih 3. Persaingan 4. Egois 5. Agresi 6. Kerjasama 7. Tingkah laku berkuasa 8. Menggoda 9. Simpati
3.	Sabtu 2 jam & Minggu: 3 jam	ZRA	<i>PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerjasama 2. Cenderung Pembangkangan 3. Berselisih 4. Egois 5. Agresi

				6. Tingkahlaku berkuasa 7. Simpati
4.	Sabtu & Minggu: 3 jam	NJH	<i>PlayerUnknown's BattleGrounds & Mobile Legend</i>	1. Pembangkangan 2. Berselisih/Bertengkar 3. Agresi 4. Tidak ada rasa simpati 5. Egois 6. Kerjasama 7. Tingkah laku berkuasa
5.	Sabtu & Minggu: Pukul 10:00 Hingga Sore hari	AKA	<i>PlayerUnnknown's BattleGrounds & Mobile Legend</i>	1. Pembangkangan 2. Agresi 3. Kerjasama 4. Egois 5. Kurang suka persaingan 6. Simpati 7. Berselisih
6.	Sabtu & Minggu : Sepuasnya	YGA	<i>Mobile Legend & PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	1. Pembangkangan 2. Agresi 3. Egois 4. Persaingan 5. Simpati 6. Berselisih
7.	Jum'at Sampai Minggu : Sepuasnya	WRA	<i>Mobile Legend & PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	1. Pembangkangan 2. Agresi 3. Simpati 4. Egois 5. Kerjasama 6. Tingkah Laku

				Berkuasa 7. Berselisih/Bertengkar 8. Persaingan
8.	Setiap hari: Sepuasnya	FAQ	<i>Mobile Legend & PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	1. Pembangkangan 2. Agresi 3. Egois 4. Tingkah laku berkuasa 5. Persaingan 6. Menggoda 7. Kurang Simpati 8. Berselisih/Bertengkar
9.	Setiap Hari: 4 Jam	AZR	<i>PlayerUnknown's BattleGrounds & Mobile Legend</i>	1. Pembangkangan 2. Agresi 3. Kurang Simpati 4. Egois 5. Tingkah laku berkuasa 6. Persaingan 7. Berselisih/Bertengkar
10.	Setiap Hari: Sepuasnya	NZF	<i>Mobile Legend & PlayerUnknown's BattleGrounds</i>	1. Membangkang 2. Agresi 3. Egois 4. Kurang Simpati 5. Berselisih/Bertengkar 6. Persaingan

2. Analisis Bentuk Perilaku Sosial Siswa yang Senang Bermain *Game Online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds*

Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dapat dianalisis secara rinci bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds*

informan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Jenis *game online* yang dimainkan oleh informan dan kebiasaan bermain yang dapat membentuk perilaku sosial bagi pemainnya, sebagai berikut :

- a. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku pembangkangan siswa.

Bermain *game online* dapat membentuk perilaku sosial siswa, seperti perilaku pembangkangan. Siswa ketika bermain *game online* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

Sembilan informan yang bermain *game online* memiliki kecenderungan untuk membangkang kepada teman, orangtua dan guru di sekolah. Pada saat siswa-siswa bermain *game online* dan orangtua melarang ataupun menasehatinya, ada salah satu dari informan siswa yang lebih memilih untuk tidak menurut pada orangtuanya dan ada yang menurut kepada orangtuanya.

Beberapa dari siswa-siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga menghabiskan hampir seluruh harinya di depan *konsol*. Mereka tidak suka bersama orang-orang yang suka menjauhkan mereka dengan *konsole game onlinenya*, dan mereka lebih memilih *game online* yang sedang dimainkannya.⁷⁸ Ini membuat mereka membangkang kepada teman baik dan orangtua sampai tidak menuruti perintahnya, supaya mereka tidak perlu meninggalkan *game online* yang mereka mainkan.

Akibatnya teman menjauhinya dan orangtua menjadi marah karena siswa apabila di suruh kebaikan seperti mandi, shalat, belajar, dan tidur, siswa membangkang dan melawan perintahnya, sehingga membuat emosi orangtua.

Hasil wawancara dari WRA dan NZF mereka mengatakan mereka lebih memilih bermain *game online* karena mengasikan dan

⁷⁸Al-Munajjid. Muhammad, Syekh. *Bahaya Game online*. hlm. 49-50.

menginginkan apa yang mereka lihat di iklan TV berupa tayangan untuk mendapatkan uang, pahlawan dan *diamond* secara gratis dalam *game online* yang mereka mainkan. Ketika mereka bermain di rumah seringkali jikalau di suruh mereka berpura-pura tidur bagi WRA. Dan bagi NZF jikalau di suruh orangtua, terkadang dia melakukan perintah orangtua, akan tetapi tidak sampai dengan tujuan, dia memilih bermain di warung penyedia *wifi* di depan rumahnya.⁷⁹

Sebagian dari mereka berkata ada siswa yang mendengarkan nasehat orangtuanya, seperti ZRA dan BGS. ZRA dan BGS mengatakan ketika orangtuanya menasehatinya mereka selalu mendengarkan nasehatnya. Dan mereka menghapus *game online* kekerasan dan di ganti dengan *game online* dan *game offline* yang mengasah otak seperti *catur*, *teka-teki*, dan *how wants to be millionere* kata ZRA dan BGS.⁸⁰

- b. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku agresi siswa.

Game online yang dimainkan oleh informan memberikan efek *negatif* yang dapat membentuk tingkat agresifitas siswa. Beberapa jenis *game online* seperti: *fighting*, *strategy*, *adventure*, *shooter*, dan *role playing game online* memiliki karakteristik yang berbeda dalam memainkannya, namun setiap jenis *game online* memiliki persamaan. Persamaan dari setiap jenis *game online* tersebut adalah cara untuk memenangkan permainan, yaitu dengan memukul, menendang, menembak, bahkan membunuh lawan, dengan tujuan memenangkan permainan.

Kesepuluh informan terdapat sembilan informan kelas lima di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga aktif bermain *game online*

⁷⁹Hasil wawancara dari WRA dan NZF siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 16 November 2019 pukul 11.00.

⁸⁰Hasil wawancara dengan ZRA dan BGS siswa informan di Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019 pukul 11.15.

dengan jenis *game online* kekerasan yang menumbuhkan sikap agresi. Informan terkadang secara tidak langsung meniru karakter tokoh dalam *game online* yang dimainkan, seperti marah, memukul dan menendang, apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online* kata beberapa siswa pemain *game*.⁸¹ Bentuk utama dari perilaku agresi ini adalah siswa tidak diterima oleh teman-temannya. Apabila hal ini di acuhkan tanpa adanya penanganan dengan serius akan berpengaruh pada perilaku sosial siswa. Upaya yang dilakukan oleh orangtua dan guru sangat diperlukan, karena kelemahan siswa agresi adalah ketidak mampuan menguasai ketrampilan sosial, maka diharapkan orangtua dan guru dapat mengajarkan bagaimana cara menanggapi perasaan orang lain dan perasaan dirinya sendiri serta perilaku yang tepat dalam berperilaku pada suatu lingkungan, misalnya dengan cara melatih mengungkapkan perasaan yang dirasakan seperti, senang, sedih, marah, dan perilaku seperti apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengambil barang tanpa minta izin, selain itu, orangtua dapat mengontrol jenis *game online* dan mengarahkan siswa untuk memilih *game online* yang sesuai dengan perkembangan siswa, agar siswa tidak meniru adegan kekerasan yang ada pada karakter tokoh dalam *game online* tersebut.

- c. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku berselisih/bertengkar siswa.

Hal yang sering sekali terjadi dari jenis *game online* ini, yaitu menciptakan pembentukan perilaku sosial berupa perselisihan dan masalah antar teman. Mereka yang bermain dengan teman-teman mereka di warung yang menyediakan akses *wifi* memainkan *game online* dan mengobarkan amarah, kegelisahan, dan temperamen,

⁸¹Hasil wawancara dengan sepuluh siswainformandi Madrasah Ibtidaiyah 3 Purbalingga pada tanggal 05November 2019 pukul 11:30.

hingga seorang teman memutuskan hubungan dengan cara bertengkar.⁸²

Seperti hasil wawancara dengan NJH dari 9 informan siswa, ketika NJH memainkan *game online* dengan kawan lain dalam sebuah pertandingan, dan mereka bekerjasama, akan tetapi kawan yang bekerjasama dengan NJH itu membuat *prank* yang pada zaman sekarang sedang *booming*, akibatnya NJH pernah berkata kasar dan kotor disebuah *chat virtual game online*, dan NJH mengajak ribut kawan yang sedang bekerjasama dengannya dalam permainan dan mengajaknya untuk bertemu di suatu tempat untuk menyelesaikan secara jantan pemikiran para pemain *game* dan yang lainnya berselisih/bertengkar dalam hal keisengan teman, persaingan, dan yang lainnya.⁸³

Siswa bertengkar merupakan proses belajar dalam ketrampilan sosial, namun apabila terlalu sering siswa bertengkar atau berselisih, maka akan merubah buruk pada pembentukan perilaku sosial. Siswa bertengkar pada teman, adik atau kakak sering sekali terjadi ketika siswa merasa tidak nyaman dengan perlakuan teman, adik atau kakaknya, seperti yang dialami oleh sembilan informan yaitu, ZRA, NJH, AKA, YGA, WRA, FAQ, AZR, NZF, dan HDR. Mereka akan berselisih dengan teman apabila temannya mengganggu pada saat informan bermain *game online*. Informan juga akan membela diri dan bertengkar atau berselisih dengan kakak/adik ketika kakak/adik merebut konsol *game online* yang dimainkan.⁸⁴

Bermain *game online* dengan waktu yang relatif lama akan menyebabkan efek *adicted* atau candu yang berakibat pada perilaku sosial. Siswa yang ketagihan bermain *game online*, dan ketika siswa

⁸²Al-Munajjid, Muhammad, Syekh. *Bahaya.....* hlm. 53.

⁸³Wawancara dari NJH&9 informan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 16 November 2019pukul 14:45.

⁸⁴Wawancara dengan ZRA, NJH, AKA, YGA, WRA, FAQ, AZR, NZF, dan HDR siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 05 November 2019pukul 11:45.

diganggu atau direbut konsol yang di mainkan oleh informan, siswa akan benar-benar marah, karena tidak dapat mengendalikan emosi, maka siswa tersebut dapat berselisih atau bertengkar satu sama lain.

Sikap yang tepat menghadapi siswa bertengkar atau berselisih dapat dilakukan oleh orangtua dengan cara: pertama, hindari memihak salah satu siswa. Tunjukkan sikap *neutral*, orangtua harus mencari tahu apa penyebab dari pertengkaran siswa, apabila sudah mengetahui siswa yang memulai pertengkaran, ajarkan pada siswa cara meminjam konsol *game online* dengan sopan, yaitu tidak dengan merebut paksa bila masih dimainkan oleh adik/kakak. Kedua, membantu siswa untuk mencari solusi. Memaksa siswa saling berbagi bukan satu-satunya cara mendamaikan siswa. Orangtua membantu siswa untuk memutuskan keputusannya sendiri. Ciptakanlah permainan bersama, apabila siswa ingin bermain *game online* dengan permainan yang sama. Ketiga, Biasakan siswa untuk segera bermaaf-maafan. Bermaaf-maafan dapat dilakukan ketika emosi masing-masing siswa telah mereda, setelah bermaaf-maafan tak perlu membahas siapa yang salah terlebih dahulu. Menumbuhkan motivasi meminta maaf terlebih dahulu adalah hal terpenting yang harus diajarkan kepada siswa.⁸⁵

- d. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku menggoda siswa.

Menggoda sebagai bentuk lain dari perilaku agresif. Menggoda terjadi ketika konflik atau ketidaksukaan pada teman, menganggap siswa lain aneh, lucu, atau berbeda dengan dirinya. Fisik merupakan bahan ejekan yang biasa dilakukan oleh siswa, misalnya siswa gendut, atau cara berjalan yang berbeda, penampilan yang berbeda, serta kondisi keluarga atau saudara.⁸⁶ Penyebab siswa suka menggoda

⁸⁵Istiqomah. Kholifah, 2016, *Dampak Game online Pada Kepribadian Sosial Siswa*.....Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, hlm. 76.

⁸⁶Istiqomah. Kholifah, 2016, *Dampak Game online Pada Kepribadian Sosial Siswa*.....Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, hlm. 76-77.

teman, salah satunya adalah pembentukan perilaku karena senang bermain *game online* yang berlebihan pada siswa, serta jenis *game online* yang dimainkan siswa. Siswa cenderung meniru apa yang dilihat, atau didengar. Hal ini dapat membentuk pada perilaku sosial siswa yang buruk seperti mengejek. Siswa yang diejek akan merasa *down*, malu, minder dan dapat merubah pada kepercayaan dirinya, agar tidak terjadi pada siswa, orangtua harus membekali siswa dengan kemampuan bersosialisasi yang baik. Siswa perlu diajarkan untuk menolak, bukan berarti dengan kekerasan secara fisik, melainkan dibekali kemampuan untuk *survive* atau dapat mempertahankan diri dengan sabar apabila diejek teman-temannya. Siswa yang suka menggoda atau mengejek juga berakibat pada kehidupan sosialnya. Siswa akan dijauhi oleh teman-teman karena tidak nyaman setiap kali berteman dengan siswa yang suka menggoda atau mengejek.

Perilaku menggoda atau mengejek teman dilakukan oleh kedua informan dalam penelitian ini, seperti: HDR, dan FAQ. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, informan sering menggoda teman-temannya di madrasah dengan kata-kata yang tidak pantas. Tak jarang informan mendapatkan teguran dari guru bahkan hukuman dengan menulis surat *Al-Waaqi'ah* dan meminta maaf kepada teman yang diejeknya, dengan tujuan memberikan efek jera pada informan.

e. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku persaingan siswa.

Dari kesepuluh informan terpilih delapan informan yang suka persaingan seperti BGS, HDR, YGA, WRA, FAQ, AZR, NZF dan AKA memiliki jiwa kompetitif dalam bermain *game online*. Informan berlomba dalam bermain *game online* untuk mencapai level tertinggi dan bertarung. Beberapa diantara informan berfikir bahwa dengan bermain *game online* tidak dapat melatihnya dalam prestasi. Menurut AKA bersaing dalam bermain *game online* tidak ada hubungannya

dengan bersaing dalam prestasi di madrasah, sedangkan kedua informan seperti FAQ dan NZF lebih suka bermain *solo digame online* sendirian di rumah dibandingkan bersaing bersama dengan teman-temannya jikalau tidak taruhan kata NZF. NZF dan FAQ mengatakan bahwa bersaing dalam prestasi di kelas tidak mereka lakukan.⁸⁷

Membangun jiwa kompetisi pada siswa sangat penting dan harus ditanamkan sejak usia dini, terutama pada usia sekolah dasar. Siswa harus belajar bahwa dalam sebuah kompetisi atau persaingan terdapat kemenangan dan kekalahan. Menerima kekalahan umumnya belum bisa dilakukan oleh siswa-siswa dengan lapang dada. Siswa-siswa akan cenderung menangis atau mengambek ketika mengalami kekalahan dalam kompetisi atau persaingan.

Siswa-siswa yang tidak dapat menerima kekalahan akan membuat siswa frustrasi dan tertekan setiap kali gagal melakukan sesuatu. Peran orangtua sangat penting ketika siswa tidak dapat menerima kekalahan. Orangtua dapat membantu siswa untuk memahami sikap sportif, baik dalam berbicara maupun bertindak.

- f. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku kerjasama siswa.

Bentuk perilaku sosial yang dilakukan siswa salah satunya adalah sikap kerjasama pada siswa. Kerjasama merupakan aktifitas dua siswa atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Pekerjaan atau kegiatan yang ditugaskan dengan cara kerjasama akan lebih ringan dari pada melakukan pekerjaan individu. Tugas akan cepat terselesaikan bersama-sama ketika siswa bekerjasama menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru, namun apabila salah satu dari anggota kelompok

⁸⁷Wawancara dengan BGS,HDR, YGA, WRA, FAQ, AZR, NZF dan AKA siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 09 November 2019 pukul 09:45.

bermain *game online*, maka tugas kelompok pun akan membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya.

Enam informan dari kesepuluh informan yaitu ZRA, NJH, BGS, AKA, WRA dan HDR yang sering menjadi anggota yang tegas dalam tugas kelompok mengatakan dalam penelitian ini, bahwa ketika informan menerima tugas kelompok dari guru dan dikerjakan di rumah bersama dengan teman-teman terkadang ada dari beberapa siswa yang menegur siswa yang sembari dan lebih memilih dengan bermain *game online*. Siswa yang bermain *game online* dapat mengganggu konsentrasi anggota kelompok lainnya yang melakukan tugas kelompok dengannya, karena pikirannya pasti akan terganggu pada siswa yang sedang main *game online*, bukan kepada tugas kelompok. Siswa yang bermain *game online* juga terkadang dapat mengganggu atau mempengaruhi pikiran teman yang sedang fokus mengerjakan tugas, teman yang diganggu dan dipengaruhi pikirannya justru mengingatkannya akan tugas kelompok ini di ibaratkan *mission* dalam permainan *online* kata keenam informan siswa.⁸⁸ Upaya yang tepat untuk dilakukan ketika mendapati teman yang selalu bermain *game online* pada saat mengerjakan tugas kelompok yaitu: *pertama*, membentuk susunan kelompok, seperti ketua, sekretaris, dan anggota kelompok. Tugas ketua memantau seluruh anggotanya. Kekompakan setiap anggota sangat penting untuk menyelesaikan tugas kelompok. *Kedua*, membuat aturan dengan disepakati setiap anggota kelompok. *Ketiga*, mengumpulkan *konsol* bermain *game online* supaya masing-masing siswa terfokuskan oleh tugas mereka bagi yang membawa *gadget*. *Keempat*, menegur anggota kelompok yang bermain *game online*, ketika tidak menghiraukan tegurannya, ketua kelompok

⁸⁸Hasil wawancara dengan kesepuluh informan dan dipilih keenam anggota informan siswa lumayan aktif & aktif ZRA, NJH, BGS, AKA, WRA dan HDR siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 10 Juli 2019.

mencatat namanya dan melaporkan kepada guru, agar hal tersebut tidak terulang kembali.

- g. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku berkuasa siswa.

Tingkah laku/perilaku berkuasa merupakan jenis perilaku menguasai situasi sosial. Siswa suka memerintah, meminta dengan memaksa, bahkan mengancam seseorang. Kebiasaan siswa yang berkuasa dikarenakan meniru apa yang didengar ataupun dilihat. Keberhasilan pemain dalam bermain *game online* ketika meraih skor tertinggi dapat menjadikan pemain *superior*. Pemain akan merasa paling hebat dan tidak ada yang dapat mengalahkannya. Beberapa informan seperti HDR, ZRA, WRA, NJH, FAQ, dan AZR secara tidak langsung meniru karakter tokoh pada *game online* yaitu sikap berkuasa, seperti menyuruh teman dengan memaksa dan meminta uang jajan dengan paksa yang biasa disebut memalak.⁸⁹ Akibat pada siswa yang dipalak atau disuruh oleh teman yang memiliki perilaku berkuasa akan merasa cemas saat berangkat ke madrasah, siswa menjadi takut dan malas untuk berangkat ke madrasah, bahkan akan memperubah pada hasil prestasi belajar nantinya.

Penanganan yang tepat dalam menangani permasalahan tingkah laku berkuasa pada siswa, perlu adanya kerjasama yang baik antara pihak madrasah, siswa, dan orangtua, serta lingkungan sekitar. Komunikasikan dengan baik kepada siswa yang memiliki tingkah laku berkuasa, bahwa yang dilakukannya itu tidak benar. Guru dapat memantau siswa saat jam istirahat. Orangtua harus rajin mengamati dan bertanya apa yang dia dapatkan di madrasah.

⁸⁹Wawancara dengan HDR, ZRA, WRA, NJH, FAQ, dan AZR siswa informan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 10 Juli 2019.

- h. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku mementingkan diri sendiri/egois siswa.

Sepuluh informan tidak memiliki kecenderungan untuk mementingkan diri sendiri atau egois pada saat mereka bermain *game online*, ada beberapa siswa yang egois akan tetapi memiliki sikap kerjasama untuk kepentingan yang lebih penting. Sikap mementingkan diri sendiri merupakan salah satu dari bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online* kepada perilaku sosial siswa. *Game online* dapat memupuk rasa egois yang tinggi. Informan yang memiliki tingkat senang bermain *game online* cenderung cuek atau acuh pada lingkungan sekitar, bahkan informan ingin selalu dipenuhi segala keinginannya, salah satunya untuk bermain *game online*, apabila ditolak maka informan akan protes dengan menangis atau marah-marah.⁹⁰ Siswa-siswa yang terkesan mementingkan diri sendiri disebabkan oleh pemikiran yang mendasari pola pikirnya. Mementingkan diri sendiri atau egoisme pada siswa, terjadi bila siswa lebih peduli pada dirinya sendiri daripada orang lain.⁹¹

Game online ini terkadang membuat seseorang siswa menjadi egois dan mengajarkan mereka untuk tidak memikirkan yang lain selain memenuhi keinginan mereka untuk memainkan *game online* yang mereka mainkan ini. Ini secara terus menerus menyebabkan masalah di dalam keluarga, antara kakak adik, dilingkup madrasah, antara teman dengan teman, mengenai cara bermain yang kurang di senangi oleh satu sama lain. Ini bertolak belakang dengan permainan lokal yang dilakukan siswa-siswa bersama dengan teman-teman mereka.⁹²

⁹⁰Wawancara dengan sepuluh siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 10 November 2019 pukul 10:30.

⁹¹Istiqomah. Kholifah, 2016, *Dampak Game online Pada Kepribadian Sosial Siswa.....* Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, hlm. 83.

⁹²Al-Munajjid. Muhammad, Syekh, *Bahaya Game online*, hlm. 60.

Dan dari hasil wawancara keempat informan siswa NZF, BGS, HDR, dan YGA dari kesepuluh informan yang memiliki perilaku egois yang berbeda-beda, mereka saling mementingkan egonya masing-masing tanpa memperdulikan lingkup di sekitarnya baik di madrasah maupun di rumah, di madrasah mereka terlalu memikirkan bagaimana caranya menang di dalam sebuah *game online* nanti sepulang sekolah yang akan dimainkan dan di rumah mereka bermain di sebuah kamar dan mengunci kamar tanpa memperdulikan perintah orangtua disaat ada orangtuanya.⁹³

Faktor yang terjadi pada informan yaitu orangtua yang memberikan sedikit waktu pada mereka karena orangtua informan lebih mementingkan bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Informan mengatakan bahwa kedua orangtuanya sering pulang larut malam, terkadang ketika orangtuanya pulang mereka sudah tidur, sesampainya di rumah orangtua akan kelelahan, karena kegiatan yang mengurus tenaga, akibatnya adalah orangtua tidak memberikan waktu yang lebih dan memberikan perhatian kepada siswa. Bermain *game online* dijadikan sebagai usaha pelampiasan informan atas ketidakpuasannya itu karena kurangnya perhatian. Peran keluarga atau orangtua untuk memperhatikan informan sangat penting agar siswa tidak menjadi egois. Orangtua harus memberikan teladan bagi siswa dengan perlakuan sehari-hari dengan toleran dan peduli pada lingkungan sekitar, serta menjaga komunikasi dengan baik, walaupun jarak orangtua dan siswa berjauhan.⁹⁴

⁹³Hasil wawancara dengan NZF, BGS, HDR, dan YGA di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga, pada tanggal 20 November 2019 pukul 15:35.

⁹⁴Istiqomah. Kholifah, 2016, *Dampak Game online Pada Kepribadian Sosial Siswa.....* Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, hlm. 83.

- i. Analisis bentuk perilaku sosial siswa yang senang bermain *game online Mobile Legend* dan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pada perilaku simpati siswa.

Simpati sering disebut sebagai bentuk perilaku kepedulian ke sesama, yaitu suatu proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain, sehingga mampu merasakan apa yang dialami, dilakukan, dan diderita orang lain.⁹⁵ Seseorang merasa simpati kepada orang lain karena sikap, penampilan, wibawa, atau perbuatannya, seperti mengucapkan selamat ulang tahun, menjenguk orang sakit, menolong orang yang sedang kesusahan, dan membantu orang yang tertimpa musibah.

Kesembilan informan siswa memiliki rasa simpati, akan tetapi ada beberapa siswa yang rasa simpatinya kurang bahkan tidak memiliki rasa simpati saat bermain *game online* akan fokus dengan apa yang ada di dalam permainan. Siswa-siswa terobsesi untuk memenangkan *game online* yang dimainkan, akibatnya adalah ada yang kurang peka pada lingkungan sekitar. NJH mengatakan bahwa ketika bermain *game online* dan melihat teman yang sedang membutuhkan bantuan, NJH tidak peduli dengan teman yang membutuhkan bantuan karena sedang kesusahan, NJH tetap fokus bermain *game online*.⁹⁶ Beberapa dari kesembilan informan siswa yang tingkat simpatinya berbeda seperti FAQ, AZR, dan NZF mengatakan ketika mereka melihat teman yang sedang kesusahan, mereka akan memilih teman untuk dibantunya, apabila teman yang kesusahan tersebut merupakan siswa yang baik kepada dirinya atau teman yang bermain jenis *game online* yang sama, maka mereka akan membantu, begitupun sebaliknya, mereka tidak akan membantu kepada teman yang tidak baik, dan yang tidak bermain jenis *game online* yang sama,

⁹⁵Hasan Alwi, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. ..., hlm.1001.

⁹⁶Wawancara dengan NJH siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 12 Juli 2019.

mereka akan tetap fokus pada *game online* yang dimainkannya dan ada selain mereka sangat simpati.⁹⁷

Sikap acuh tak acuh pada saat bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial siswa, terutama sikap perilaku simpati siswa yang kurang. Sikap simpati pada siswa harus diajarkan sejak usia dini. Orangtua harus mendidik anaknya agar memiliki sikap simpati kepada sesama. Mengajak anak untuk berkunjung menjenguk kerumah saudara atau teman yang sakit, tanamkan sikap saling menyayangi pada sesama, serta mendidik anak untuk tidak membedakan teman, hal ini dapat mengembangkan sikap simpati siswa.

Dalam melakukan pencegahan siswa supaya tidak senang bermain *game online* secara lama waktunya untuk bermain *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds* dan mendapatkan pembentukan perilaku berupa pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, egois, dan simpati yang kurang. Memang ada upaya termudah, yaitu tidak membelikan *gadget* lebih awal kepada siswa, ganti dengan memberikan perhatian lebih pada siswa bagi orangtua, dan bagi guru peserta didik persempit lagi waktu luang mereka. Misalnya, mengadakan les untuk mempersiapkan siswa kelas V yang akan masuk kelas VI dan menghadapi UN sekolah nantinya, dimulai les dari kelas V sepulang sekolah sampai sore hari, memberikan PR yang banyak, dan selalu memberikan perhatian yang lebih kepada siswa.

Perlu adanya kerjasama dari orangtua dengan guru untuk turut andil dalam mengatasi siswa yang senang bermain *game online*. Artinya, tidak mungkin hanya seorang guru yang dapat menangani para siswa yang senang bermain *game online*, perlu adanya pantauan dari orangtua dirumah. Karena memang guru sifatnya sebagai orangtua, akan tetapi orangtua di sekolahan saja yang hanya bisa mengawasi dan memperhatikan di sekolahan, akan tetapi orangtua yang mendarah daging dengan siswa yang harus lebih menjaga siswa

⁹⁷Wawancara dengan NJH, FAQ, AZR, NZF dari kesembilan informansiswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga pada tanggal 12 juli 2019.

di rumah. Menangani hal tersebut kalau tidak bekerjasama, akan terjadi kehancuran bagi masa depan siswa.

Akibat siswa yang terlalu senangnya bermain *game online* tidak menutup kemungkinan ada siswa yang sampai tidak lulus sekolah, merasa malu dan malas dan tidak melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi, dan bagi kesehatan yaitu cacadnya salah satu organ yang bersangkutan yang dipergunakan bermain *game online*. Semestinya guru dan orangtua harus lebih bisa menangani siswa supaya tidak sampai terbentuk perilaku sosialnya karena senangnya bermain *game online*. Karena bagaimanapun, pembentukan perilaku sosial bagi anak yang senang bermain *game online* sangat mengerikan sekarang ini, salah satunya bisa membentuk baik atau buruknya pada hasil akademik siswa bagi yang bersekolah dan membentuk pada perilaku sosial siswa.

Berdasarkan paparan diatas, menurut penulis sebenarnya ini menyangkut masalah penggunaan media *gadget* yang berakseskan jaringan *internet*. Waktu yang terbuang untuk menggunakan media *gadget* yang berakseskan *internet* untuk bermain *game online* belum bisa dimanfaatkan sebaik mungkin penggunaan jaringan *internet*, ditambah peran pemerintah untuk meniadakan dua *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds*, maupun meniadakan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dirasa belum maksimal. Bukti kongkritnya adalah ada banyak iklan di TV yang mengiklankan terkait judul *game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds* tanpa ada larangan mengiklankannya, dan banyaknya kompetisi *tournament game online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds* di berbagai daerah tanpa adanya larangan untuk diadakannya sistem perlombaan itu. Perlu adanya peran penuh dari orangtua dalam hal mengontrol siswa supaya tidak salah asuh. Dalam arti, orangtua harusnya masih bisa menilai untuk apa membelikan *gadget* lebih awal untuk anak dan jangan mengasuh anak dengan membelikannya *gadget*, dan berfikir tentang pembentukan perilaku *negatif* dan *positifnya* itu lebih banyak mana dari hasil senangnya bermain *game online* yang dimainkan, dan jangan membelikan anak *gadget* di umur yang belum semestinya.

Dan menghasilkan penelitian yang dilakukan oleh Fahmie Anwar Hartanto (2019) dengan judul “Perilaku Sosial Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga yang Senang Bermain *Game Online*” menunjukkan adanya hubungan antara kebiasaan senang bermain *game online* (*Mobile Legend* dan *PlayerUnknown’s BattleGrounds*) dengan pembentukan perilaku sosial pada siswa di bangku sekolah kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan senang bermain *game online* (*Mobile Legend* dan *PlayerUnknown’s BattleGrounds*) pada informan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga menghasilkan 2 perilaku, yaitu perilaku *positif* pada beberapa siswa lebih sedikit daripada perilaku *negatif* kepada siswa yang yang lebih banyak, dan akan tetapi bentuk perilaku *negatif* kepada perilaku sosial siswa tersebut tergolong semua tipe (kategori sama untuk setiap siswa) yang senang memainkan *game online* jenis MMOFPSG dan MMORPG, dan para siswa menjadi berkarakteristik pemain *casual game*, pemain *hardcore game*, dan pemain *true game* dimana siswa berkriteria tidak *addicted* karena tidak memenuhi 7 kriteria dimana mereka senang bermain *game online* karena hanya mempunyai kriteria *silience, relapse, conflict, dan problems*.

Dan ada beberapa faktor yang membuat siswa senang bermain *game online*, salah satunya yaitu karena: grafik yang memuaskan, kesenangan, elemen kompetisi, dan elemen kepahlawanan yang berakibatkan perilakunya tergolong tipe sanguin, flegmatik, kolerik, dan asertif. Kebanyakan siswa senang bermain *game online* karena 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dan menyebabkan siswa mempunyai bentuk-bentuk perilaku sosial *negatif* seperti: pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda siswa, persaingan, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri/egois, dan perilaku *positif* seperti halnya kerjasama, simpati. Saya simpulkan berdasarkan hasil wawancara dan penggambaran peneliti, yaitu bentuk perilaku para siswa kelas V yang senang bermain *game online* tergolong kategori wajar, tidak terlalu parah perilakunya sosialnya.

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.

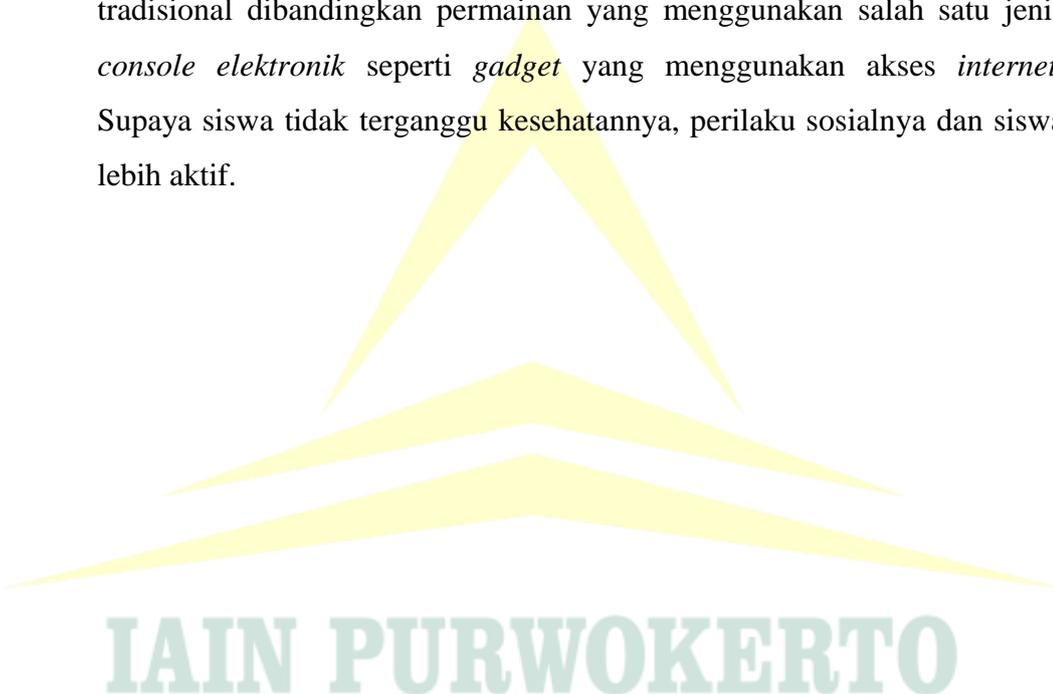
B. SARAN

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 dikutip Rahman Fathur. M dalam, <https://www.coursehero.com/file/46038627/PROPOSAL-1-1docx/>..



LAMPIRAN

IAIN PURWOKERTO

Lampiran II

INSTRUMEN PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER WALI MURID INFORMAN

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

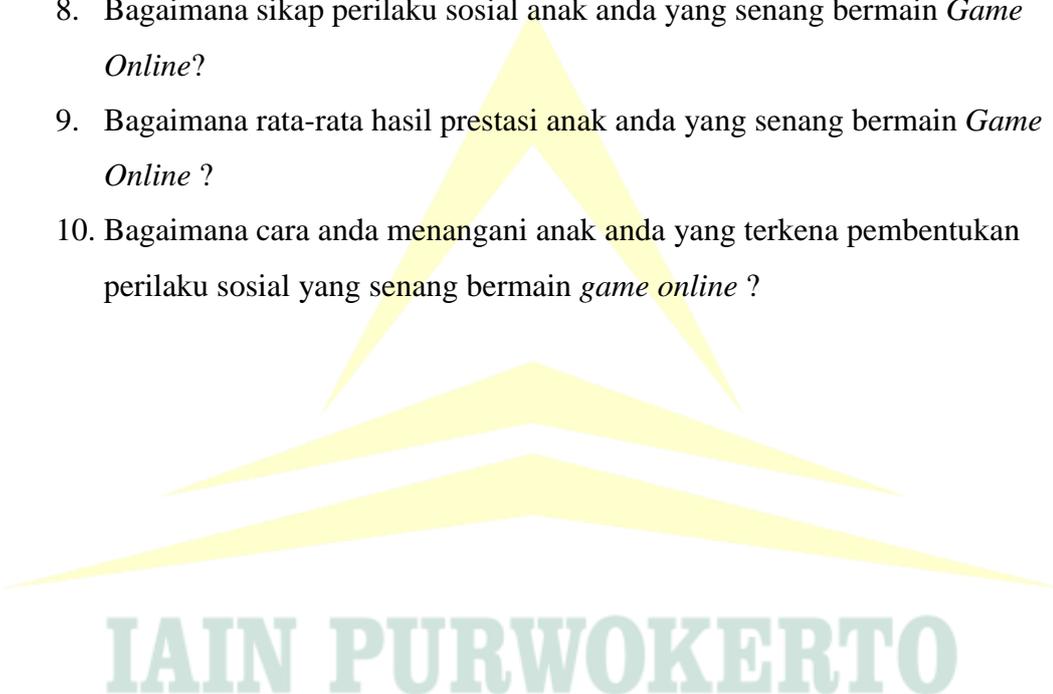
Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?

4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah ?
6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?
7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman, penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?
8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?
9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?
10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena pembentukan perilaku sosial yang senang bermain *game online* ?



IAIN PURWOKERTO

Lampiran III

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (BGS)**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Engga si Mas, tapi terkadang kasar kalo di nakalin dia.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Kalo dirumah si jarang bilang, ngga tau di sekolahan/di tempat umum.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Saya kurang paham itu sikapnya nirunya bagaimana.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Engga si, hp saya suruh tinggal dan ditaruh di lemari dekat tv.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Kalo masalah melamun saya belum pernah melihatnya siswa saya melamun sendiri.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?

“Kalo masalah acuh si dia engga acuh deh, dia peduli si mas.”

2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?

“Kalo berkuasa si engga dia.”

3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?

“Kalo masalah ngantuk dia jarang, tapi kalo di saat jamnya tidur waktu libur sekolah si ya tidur di kamar.”

4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?

“Kalo kesekolahan jarang telat lah, saya antar senang kalo sempet, kalo tidak ya nyuruh orang untuk mengantarkannya sampai ke sekolahan.”

5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?

“Kalo masalah berantem si tidak. “

6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?

“Alhamdulillah si nurut dia kalo di suruh apa, tapi terkadang kalo dia lagi mood kata dia mas hehe.”

7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman ,penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?

“Nah kalo itu saya ngga tau mas, soalnya saya kerja si mas.”

8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?

“Sikap perilaku sosialnya si menurut saya wajar saja, masih normal lah sikapnya.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?

“Rata-rata hasil prestasi anak saya si ya menurut saya masih standard lah ya.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena pembentukan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* ?

“Ya bagi saya waktu hari libur kerja dan dia libur sekolah kalo main saya bilangin jangan kelamaan, kadangnya si saya bilangin si mas.”



Nama Walimurid

(Ibu Nurjanah)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (HDR)**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Iya si kadang-kadang saja nakal.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Kalo itu saya belum pernah mendengarkannya.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Iya kadang si saya melihatnya agak aneh saja tapi si terkadang ya.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Engga si, hp saya saya pegang dulu dan saya bawa kerja, tapi terkadang.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Kalo masalah melamun si pernah tapi kadang ya, setiap saya tanya kata anak saya dia lagi mikirin pelajaran, entah benar atau tidak ya saya ngga tau, kalo benar ya Alhamdulillah kalo engga ya ngga tau deh hehe”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?

“Kalo masalah ini si di rumah jarang tapi kalo di sekolahan si pernah dengar dari guru dan orang lingkup tempat dia bermain katanya si HDR senang acuh sama temannya.”

2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?

“Kalo berkuasa si engga, tapi kalo sang anak saya meminta apa harus di belikan, kalo tidak dia ngga mau pergi untuk sekolah.”

3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?

“Kalo masalah ngantuk si dia yang ngrasain ya, kalo waktunya tidur ya tidur dia.”

4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?

“Kalo kesekolahan jarang telat, kan sudah pakai sistem antar jemput.”

5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?

“Kalo masalah berantem si jarang dia, palingan ya bercanda dengan teman mainnya aja kalo di saat di rumah.”

6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?

“Iya itu si kadang saja kalo di suruhnya tidak sambil tak bentak ya dia nolak.”

7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman ,penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?

“Itu saya belum tau dan belum pernah dengar dari orang-orang si.”

8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?

“Sikap perilaku sosialnya si menurut saya wajar sikapnya.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?

“Standar lah menurut saya itu.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena pembentukan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* ?

“Cukup saya bilangin, kalo ngga nurut saya bentak dan saya sita *handphonenya*.”



Wali Murid

(Bapak Sahrudin)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (ZRA)**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Kadang saja si itu.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Saya tidak pernah mendengar kata-kata itu kalo di rumah ya.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Saya tidak tau itu sikapnya bagaimana.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Engga juga si, kan di larang membawa *handphone* ke sekolahan.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Melamun si tidak pernah, tapi ya ngga tau kalo di luar ya.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?
“Kalo masalah acuh si dia tidak acuh ya, malah keliatannya peduli dia.”

2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?
“Berkuasa dalam rumah kalo meminta sesuatu harus di belikan, kalo di luar rumah saya tidak tau.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?
“Ngantuk kalo abis pulang sekolah katanya si capek ya sudah saya biarkan saja untuk tidur di kamar.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?
“Telat si tidak, dia seringnya di antar bapaknya ke sekolahan sekalian pergi ke sawah bapaknya buat bertani di sawah.”
5. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?
“Kalo masalah berantem si tidak kalo dirumah, siswa cewe si soalnya.”
6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?
“Ya kadang nurut kadang tidak dia.”
7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman, penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?
“Berkata kasar si tidak, soalnya sudah saya bilangin harus sopan kepada orang lain baik itu teman, orangtua dari teman, dan guru, dll lah, dan saya buat perjanjian jikalau sampai dia berkata kasar akan saya ambil *handphonenya* yang saya belikan itu.”
8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?
“Sikap perilaku sosialnya si menurut saya baik kok.”
9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?
“Rata-rata hasil prestasi siswa saya ya baik kok.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* ?

“Kalo saya cukup membatasi jam memegang *handphonenya*.”



Wali Murid

(Ibu Nurwiatun)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (NJH)**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Kalo di lingkup rumah jarang saya melihatnya kasar ya sama temannya, tapi kalo di luar rumah itu yang katanya dan saya pernah liat dia agak iseng dan nakal ke temannya.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Kadang-kadang saja si saya pernah denger itu kata-kata di rumah.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Terkadang meniru seperti orang perang, padahal lagi main sendiri di rumah tapi ceritanya kaya lagi perang gitu.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Kalo masalah *handphone* itu si pokoknya dia beli dari hasil dia khitan ya saya tidak bisa mengaturnya, saya cuma bisa mbilangin saja kalo kesekolah jangan bawa *handphone* takut kena sita gitu aja si.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Kalo masalah melamun terkadang, tapi karena apa saya tidak tau.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?
“Kalo ini masalah acuh si seringnya dia tidak memperdulikan perintah baik kaya suruh shalat di kala waktunya, tidur, makan, belajar dikala sudah waktunya.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?
“Berkuasa si terkadang kalo sama kakak dan adiknya suka nyuruh gitu.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang mengantuk di rumah?
“Malah dia meleak terus sambil pegangin *handphonenya* dia.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?
“Kan anda tau sendiri, dulu juga pernah anda antar jemput kan waktu kelas 4 kalo ngga salah, saya menggunakan sistem antar jemput, soalnya saya dan istri saya sibuk buat berangkat kerja.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?
“Berkelahi kalo dia diganggu sama kakaknya di saat lagi megang *handphone* posisi miring.”
6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?
“Ya juga si itu.”
7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman, penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?
“Berkata kasar si kalo bersama saya atau di rumah engga, kalo berkata kasar dan saya mengetahuinya saya marahin dia, dan entah kalo di sekolahan/tempat dia bermain.”

8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?

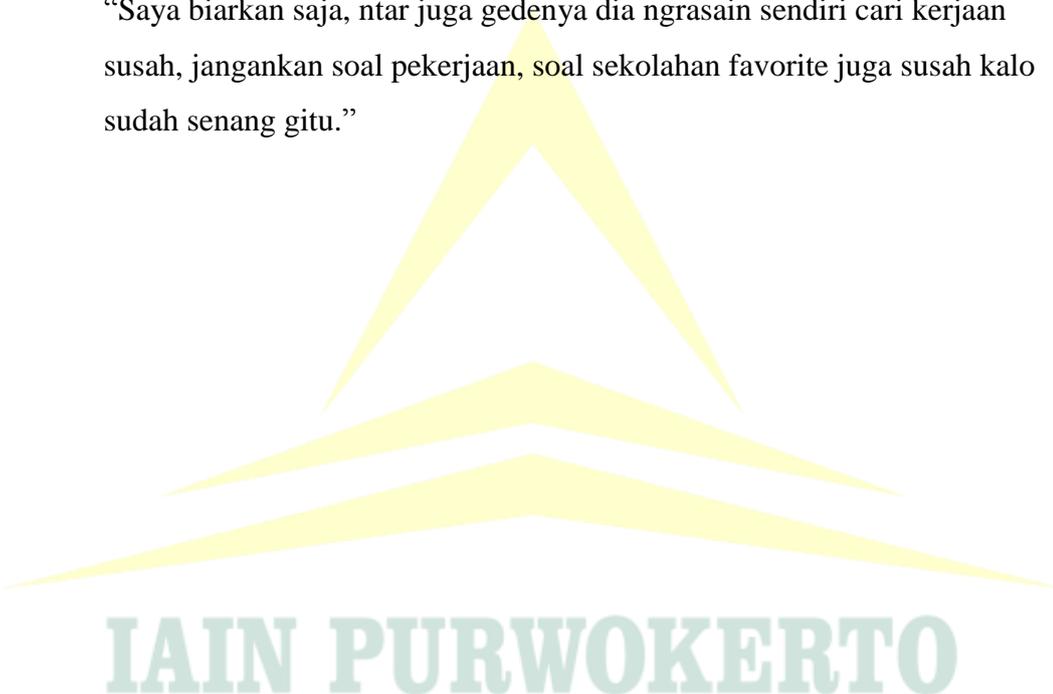
“Sikap perilaku sosialnya si saya kurang tau ya, soalnya saya bekerja si dan waktu pulangny itu tidak pasti kalo ada rapat/ dinas luar.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?

“Prestasi rata-rata anak saya ya kadang naik turun-naik turun si.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena pembentukan perilaku sosial akibat senang bermain *game online*?

“Saya biarkan saja, ntar juga gedanya dia ngrasain sendiri cari kerjaan susah, jangankan soal pekerjaan, soal sekolahan favorite juga susah kalo sudah senang gitu.”



IAIN PURWOKERTO

Wali Murid

(Bapak Muhdir)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (AKA)
“PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH
NEGERI 3 PURBALINGGA YANG SENANG BERMAIN GAME
ONLINE”**

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Bertindak kasarnya si menurut saya itu hanya bercandaan dia saja.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Ya terkadang dia ngucapin kaya gitu ke teman bermainnya si.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Saya saja ngga tau sikap di *game online* yang biasa dimainkannya seperti apa ngga tau saya.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Nah kalo itu saya tidak tau, tapi kalo membawa dan sampai kesita ya saya ngga mau mengambilnya biar tau rasa dan biar latian supaya mematuhi aturan yang berlaku saja menurut saya seperti itu bagus si dari pada saya menyita *handphonenya* dia.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Kalo masalah di rumah melamun atau tidaknya saya tidak tau, yang tau harusnya rewang saya.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?
“Terkadang saja si itu.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?
“Kalo berkuasa di rumah ngga pernah si, mungkin di luar rumah. Tapi si semoga aja tidak lah.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?
“Masalah ngantuk malah dia jarang tidur, kalo malem dia sampe tengah malem tidurnya ngga tau ngapain katanya *push rank-push rank* apaan saya ngga tau.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?
“Di antar jemput sama Bapak Ali Wardana selaku guru kelasnya, soalnya anda sudah tidak bekerja di situ lagi si mas.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?
“Kalo masalah berkelahi paling ya eyel-eyelan sama adik/kakanya saja si, ngga pernah sampai kontak fisik.”
6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?
“Ya kalo disuruh saat dia lagi main itu apa entah *game online* apa *offline* diperintah itu susah, tapi si terkadang dia menurut.”
7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman, penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?
“Ngga tau itu saya kerja si soalnya.”
8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?

“Sikap perilaku sosialnya si keliatannya baik saja.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?

“Rata-ratanya si ya begitulah.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena pembentukan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* yang senang bermain *Game Online* ?

“Saya hanya bisa bilangin ke dia, dia yang menentukannya.”



Wali Murid

(Ibu Suminah)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (YGA)
“PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH
NEGERI 3 PURBALINGGA YANG SENANG BERMAIN GAME
ONLINE”**

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Ya terkadang si kalo dia dinakalin.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Kalo itu biasanya ngomong sama teman yang biasa main kerumah, ngobrol kata-kata itu kadang senang di ucapkan.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Lah kalo ini saya di rumah belum pernah liat ya.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Engga, saya larang takutnya nanti kesita minta beli lagi kan sayang banget, kalo di suruh ambil ya saya waktunya yang ngga ada.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Kalo melamun si pernah, akan tetapi si ngga sering saya melihatnya melamun.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?

“Ya kadang kalo ada teman yang kesusahan dia hanya melihat saja, kalo saya suruh untuk menolongnya baru dia menolongnya.”

2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?

“Kalo masalah berkuasa si engga deh kalo di rumah.”

3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?

“Kalo ini terkadang.”

4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?

“Menggunakan antar jemput kalo masih telat ya ngga bener itu lah.”

5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?

“Kalo dirumah senangnya cuman diledekin sama kaka/adiknya bahkan saudaranya.”

6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?

“Iya senang banget tuh, sampai saya bingung cara mengatasinya bagaimana.”

7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman, penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?

“Tidak tau saya.”

8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?

“Sikap perilaku sosialnya si saya tidak tau menahu, soalnya dia main kemana dan sama siapa saya tidak tau.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?

“Hasilnya seringnya mrosot naik-mrosot naik, ngga standar lah.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* yang senang bermain *Game Online* ?

“Saya biarin terkadang, dan saya omongin, dan saya marahin terkadang kalo susah di bilangin.”



Wali Murid

(Bu Harni)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (WRA)
“PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH
NEGERI 3 PURBALINGGA YANG SENANG BERMAIN GAME
ONLINE”**

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Ya ngga selalu si kalo bertindak kasar di rumah, tapi kalo di luar rumah kata teman-temannya pernah dia bertindak kasar.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Ngga terlalu sering dengar dia ngucapin kata seperti itu si saya.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* kadang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Kalo menirukan bisa iya bisa engga, soalnya terkadang dia pernah melakukan sikap yang aneh kepada teman bermainnya di rumah/disekolah.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Kalo membawa *handphone* saya tidak tau itu, soalnya terkadang saya berangkat kerjanya pas dia lagi siap-siap mau di jemput dari sekolahan.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Melamun si ya tidak senang lah, tapi ya terkadang seperti itu si kadang-kadang tapi dia ya melamunnya.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?
“Nah ini yang senang di lakukan anak saya, kadang dia kalo di suruh ini itu membangkang dia, dan beralasan banyak mas.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?
“Kalo sikap perilaku berkuasa itu yang gimana dulu ? kalo sikap suka menyuruh si pernah dia lakukan suruh buatin ini itu, ambilin ini itu, dll lah mas.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?
“Kalo masalah ngantuk dia abis bermain dengan temannya dimana gitu, kadang malah sampai tidur di rumah temannya dia.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?
“Kalo masalah telat jelas tidak, soalnya dia di antar jemput dari kendaraan sekolah si mas.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?
“Berkelahi di rumah itu kalo dia merasa ngga nyaman aja sama perintah suruh ngapain baik dari kakak/adiknya mas.”
6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?
“Engga si, tapi senangnya dia nurut kalo di suruh ngapain gitu kaya Shalat, belajar, makan, minum, mandi, dll lah, dia nurut, tapi ya terkadang di suruh bantuin ini itu dia menolak ketika lagi bermain dengan *handphonenya* jadi saya bingung dan juga kasian kalo sampe *handphone* yang saya belikan itu saya sita mas, akibatnya ya karena dia senang si main *game* entah *online/offline*.”

7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman,penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?

“Kalo berkata kasar si ya belum pernah dengar si saya.”

8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang sering bermain *Game Online*?

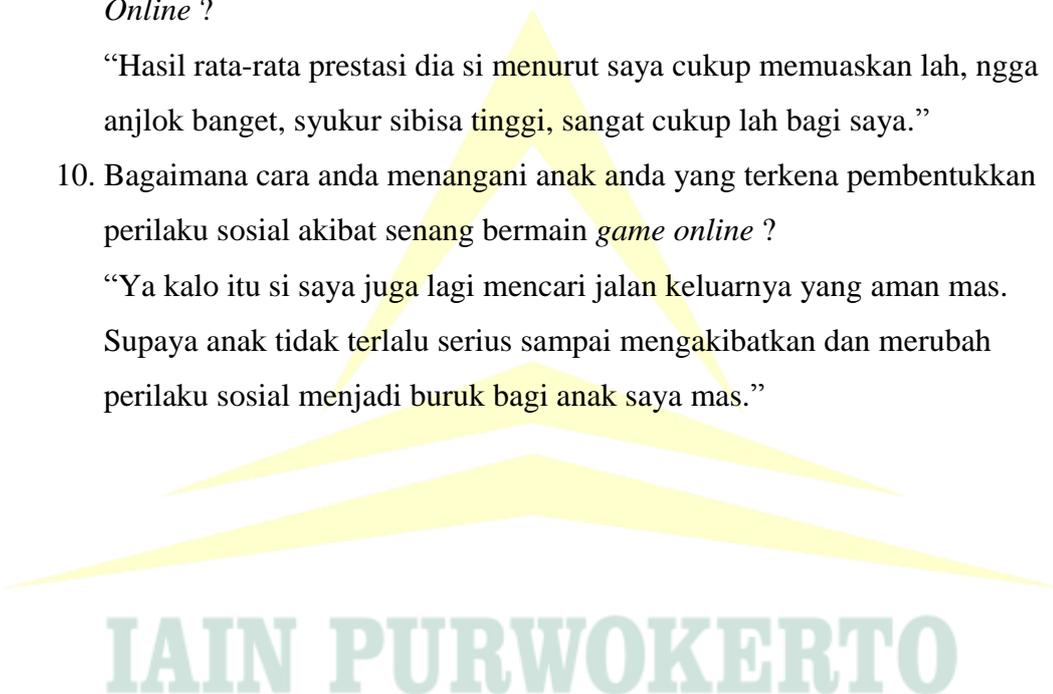
“Perilaku sosialnya menurut saya si baik aja dia, ngga pernah membuat kerusuhan dsb.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang sering bermain *Game Online* ?

“Hasil rata-rata prestasi dia si menurut saya cukup memuaskan lah, ngga anjlok banget, syukur sibisa tinggi, sangat cukup lah bagi saya.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena pembentukan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* ?

“Ya kalo itu si saya juga lagi mencari jalan keluarnya yang aman mas. Supaya anak tidak terlalu serius sampai mengakibatkan dan merubah perilaku sosial menjadi buruk bagi anak saya mas.”



IAIN PURWOKERTO

Wali Murid

(Ibu Nani)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (FAQ)**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* kadang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Iya, saya liat dia agak *agresi* dengan lingkungan di sekitarnya.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* kadang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Betul, bahkan terkadang nama binatang juga di sebut contohnya anjing, babi, dan lain-lain.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Iya betul, terkadang saya sampai bingung anak saya sedang bersikap apa dan tujuannya untuk apa.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Tidak, karena di sekolah ada peraturan yang melarang anak anda membawa *handphone* ke sekolah.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Iya, tapi saya tidak tau anak saya melamun karena sedang berfikir apa.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua ?

“Iya betul, sikapnya egois tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya saya liat.”

2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?

“Iya, karena terbawa karakter dalam *game online* yang biasa dia mainkan.”

3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?

“Betul, malam buat begadang, pagi sampai siangnya buat tidur di saat pas liburan sekolah, saya liatnya dia seperti itu.”

4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?

“Tidak, soalnya kalo berangkat sekolah anak saya ikut antar jemput dari pihak sekolah.”

5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?

“anak saya senang terbawa emosi dalam permainan, jadi saudara yang ada di rumah sebagai sasarannya.”

6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?

“Iya benar sekali, anak saya seringnya mengabaikan perintah saya salah satunya.”

7. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman, penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?

“Iya, karena anak saya menganggap orang yang dilihatnya seperti musuh dalam *game online*.”

8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?

“Perilaku sosialnya kurang sekali.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?

“Ya jadi hasil prestasinya menurun, karena waktu yang seharusnya untuk belajar digunakan untuk bermain *game online*.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena pembentukan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* yang senang bermain *Game Online* ?

“Sering-sering bawa keluar ke tempat wisata, kerumah saudara, dan di ajak melakukan kegiatan yang positif, contohnya seperti menyapu halaman rumah, mengepel, membersihkan kebun, merawat tanaman, dll.”



Wali Murid

(Ibu Sulis)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (AZR)**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Iya benar, terkadang sampai ada teman yang di nakalin sampai menangis dan pulang kerumah untuk melapor kepada orangtuanya.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Kalo itu ya benar, terkadang sampai berteriak sendiri dan membodohi teman yang bersamanya disaat sedang bermain dengan temannya dirumah.”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Iya dia terkadang menirukan seperti pahlawan yang membawa pedang dan pohon pisang sampai di serangin dan di tusukin, sebenarnya dia membawa sebuah pisau saja bukan pedang ketika saya liat.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Dia tidak membawa HP ke sekolahan, dia takut membawa HP ke sekolahan takut kena sita dan jikalau di sita dia ngga bisa bermain dengan HPnya.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Kalo masalah melamun si sering, akan tetapi saya tidak tau dia melamun karena memikirkan apa ya.”

Perilaku Sosial

1. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua?
“Kalo masalah acuh tidaknya si itu tergantung siapa yang sedang dalam kesusahan, dan perintah dari kami ya hanya terkadang saja di responnya dengan baik.”
2. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?
“Tingkah laku berkuasanya si wajar menurut saya, layaknya masih bocah (anak kecil).”
3. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?
“Sebenarnya si ngga senang, akan tetapi kalo di waktu liburan sekolah ya dia main *handphone* sampai tengah malam, terkadang sampai tidak tidur.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?
“Tidak senang telat, tetapi pernah terlambat karena di bangunin susah, karena malamnya digunakan untuk bermain *game online*.”
5. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?
“Tidak senang juga si.”
6. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?
“Kalo ini tidak juga, karena jika mengabaikan perintah orang dalam rumah sang anak tidak akan di kasih uang jajan jikalau meminta.”
7. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman, penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?
“Ya seringnya seperti itu, akan tetapi ke teman bermainnya dengan mengatakan NOB, Nobers, Ez, dan Pz seperti itu.”

8. Bagaimana sikap perilaku sosial anak anda yang senang bermain *Game Online*?

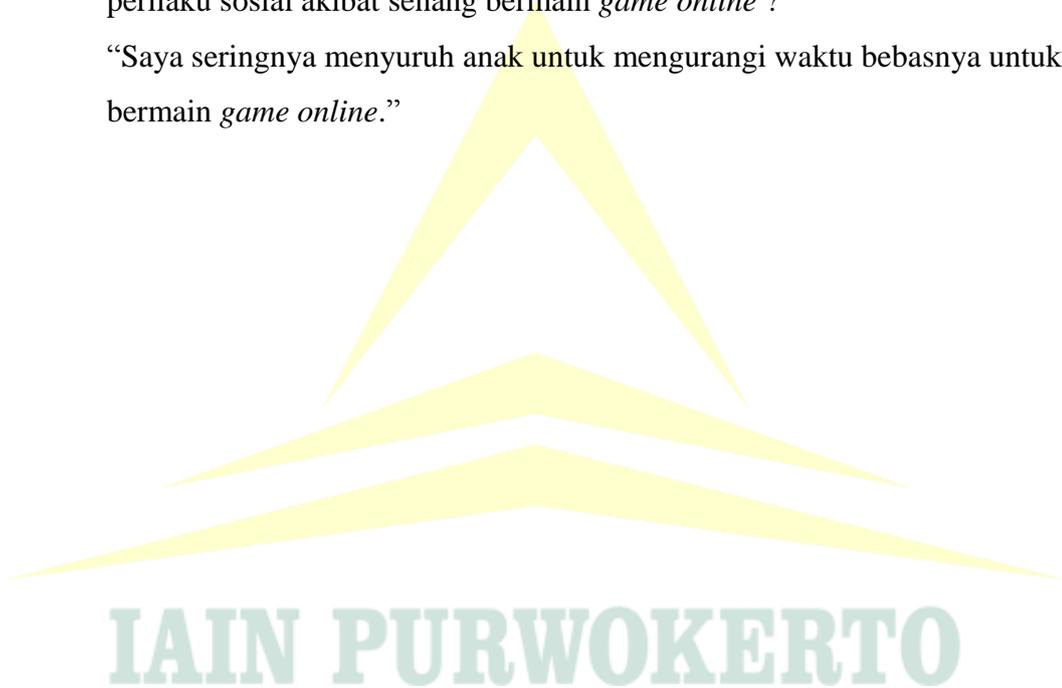
“Nah kalo soal sikap perilaku sosialnya baik si menurut saya, walaupun anak saya seringnya memainkan *game online/offline*.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi anak anda yang senang bermain *Game Online* ?

“Kalo masalah prestasi anak saya susah untuk meningkatkan hasil prestasinya karena dia lebih suka main *game online*.”

10. Bagaimana cara anda menangani anak anda yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* ?

“Saya seringnya menyuruh anak untuk mengurangi waktu bebasnya untuk bermain *game online*.”



Wali Murid

(Ibu Rohyati)

**INSTRUMEN HASIL PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER
WALI MURID INFORMAN (NZF)**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang bertindak kasar dengan teman rumahnya ?
“Berindak kasar sering dia, apalagi kalau sampai di ganggu saat dia memegang *handphone* dirumah, di tempat dia bermain dia. Itu kata teman-temannya yang sering di kasar.”
2. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Anda ?
“Kalo kata ini saya belum pernah mendengar anak saya berkata seperti ini.”
3. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang menirukan sikap para *hero* dalam *Game Online* ?
“Kalo masalah menirukan itu si iya, tapi seringnya menirukan sikap perkataan yang dalam *game online*, soal sikap tindakan itu belum kelihatan.”
4. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang membawa *gadget* ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Tidak, di sekolahan itu di larang membawa *handphone*, kalo membawa dan ada yang mengetahuinya bakal di laporkan yang membawa *handphone* ke gurunya.”
5. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang melamun di rumah memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Melamun pernah, bahkan pernah melamun sampai tidur. Tapi terkadang si anak saya melamunnya.”

Perilaku Sosial

1. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan perintah orangtua?
“Iya dia entah apa yang dalam pikirannya sikapnya jadi acuh sekali.”
2. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang berperilaku berkuasa dalam rumah ?
“Tidak si dia ngga pernah berperilaku berkuasa dalam rumah.”
3. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang ngantuk di rumah?
“Terkadang kalo dia di waktunya main *handphone* entah dia main *game* atau sedang telfon, atau ngapain dia ngobrol sendiri sampai tengah pagi.”
4. Apakah anak anda yang senang bermain *Game Online* senang telat berangkat ke sekolah ?
“Kalo ini si pernah beberapa kali dia telat karena dia bangunnya kesiangan karena malamnya dia gunakan buat bangun dan paginya buat tidur, seperti kelelawar saja.”
5. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang berkelahi di rumah?
“Kalo masalah berkelahi tidak sering si, akan tetapi pernah dengan teman sekolahnya.”
6. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang tidak memperhatikan perintah di dalam rumah ?
“Seringnya dia mengabaikan perintah dari kami untuk membelikan ini itu dengan uang kami.”
7. Apakah siswa yang senang bermain *Game Online* senang berkata kasar pada orang lingkup rumah seperti teman ,penjual jajan, orang lain, dan bahkan orang rumah ?
“Berkata kasarnya itu seperti yang tadi di tanyakan oleh anda seperti Nob, Ez, Pz, dll lah saya ngga tau itu apa artinya.”
8. Bagaimana sikap perilaku sosial para siswa yang senang bermain *Game Online*?

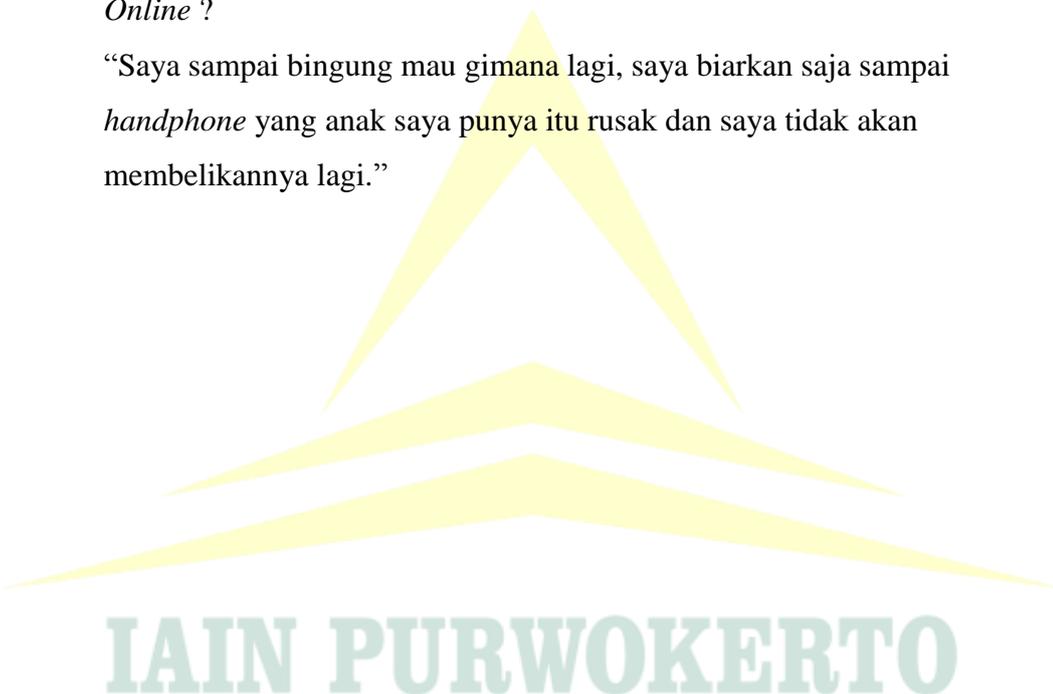
“Sikap perilaku sosialnya si kurang menurut saya.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi siswa-siswa yang senang bermain *Game Online* ?

“Hasil prestasi siswa saya yang senang memainkan *handphone* entah untuk bermain *game online, offline*, atau apa itu jadi hasilnya merosot terus dan susah untuk dinaikan, karena tidak ada kemauan dari anak saya untuk belajar.”

10. Bagaimana cara anda menangani siswa yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermaingame *online* yang senang bermain *Game Online* ?

“Saya sampai bingung mau gimana lagi, saya biarkan saja sampai *handphone* yang anak saya punya itu rusak dan saya tidak akan membelikannya lagi.”



IAIN PURWOKERTO

Wali Murid

(Ibu Usi)

Lampiran IV

**INSTRUMEN PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER GURU
KEPALA SEKOLAH**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

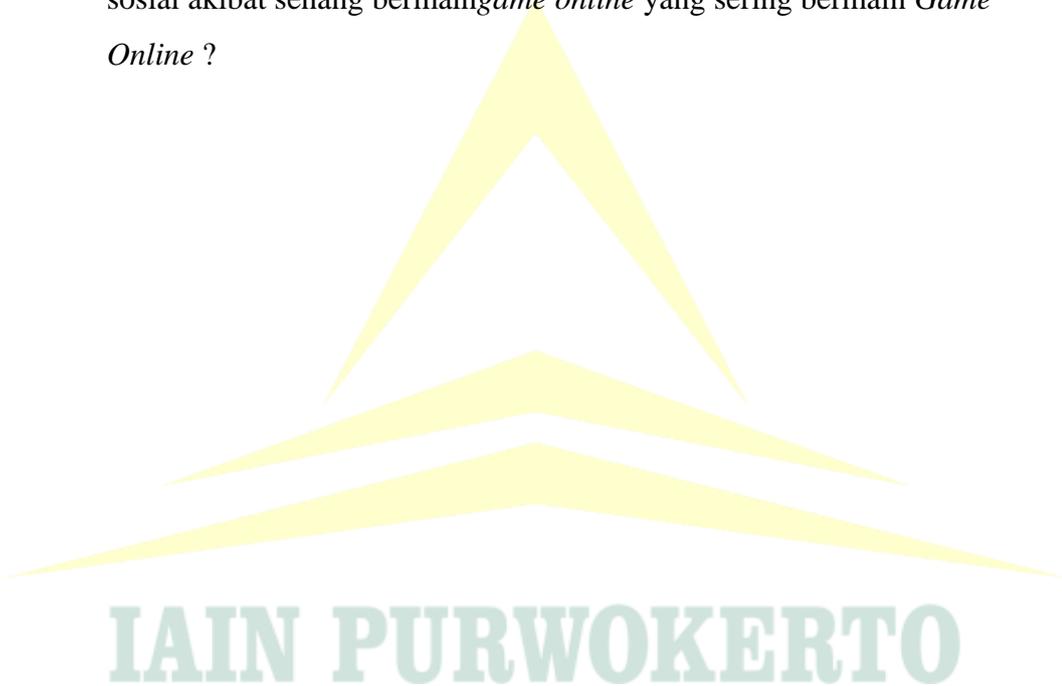
Game Online

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering bertindak kasar dengan teman kelasnya ?
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Pak Guru?
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering menirukan sikap para hero dalam *Game Online*?
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering membawa gadget ke sekolah dan bermain *Game Online*?
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering melamun di kelas memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?

Perilaku Sosial

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan program sekolah seperti salah satunya *ekstrakurikuler* ?
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku berkuasa dalam kelas ?
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering mengantuk di kelas?
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering telat berangkat ke sekolah ?
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkelahi di kelas?

6. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering tidak memperhatikan pelajaran di dalam kelas ?
7. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkata kasar pada orang lingkup sekolah seperti teman, penjual kantin, satpam, dan guru kelas ?
8. Bagaimana sikap sosial para siswa yang sering bermain *Game Online*?
9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi siswa-siswa yang sering bermain *Game Online* ?
10. Bagaimana cara guru menangani siswa yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermain *game online* yang sering bermain *Game Online* ?



Lampiran V

INSTRUMEN HASIL WAWANCARA NARASUMBER GURU KEPALA SEKOLAH

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Game Online

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering bertindak kasar dengan teman kelasnya ?
“Ada sebagian, tapi tidak semua. Itu bagi siswa yang sering bermain *game online* saja yang bertindak seperti itu ke teman lain, yang lain tidak.”
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Pak Guru?
”Tidak sering si, dan saya tidak tau apa yang di bicarakan siswa yang berkata seperti itu”
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering menirukan sikap para hero dalam *Game Online* ?
“Masih wajar saja, para siswa saya bermain tidak terlalu jauh ke dalam kekerasan sekalipun.”
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering membawa gadget ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Alkhamdulillah tidak pernah, saya sudah melarang jikalau ke sekolah dilarang membawa gadget.”
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering melamun di kelas memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Tidak sering si ada laporan ada siswa seperti itu dari para guru, dan pas ditanya alasannya pasti diam. ”

Perilaku Sosial

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan program sekolah seperti salah satunya *ekstrakurikuler* ?
“Siswa di kelas V si saya lihat tidak pernah acuh pada program *ekstrakurikuler* karena siswa bermain hanya ingin tahu, belum sampai maniac dan candu, jikalau acuh pada teman yang lagi kesusahan, ada beberapa siswa yang sikapnya seperti itu.”
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku berkuasa dalam kelas ?
“Iya ada laporan seperti itu, tapi entah itu efek karena senang *game online* atau watak karakternya seperti itu.”
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering mengantuk di kelas?
“Terkadang ada laporan seperti itu, menurut saya para siswa malah seringnya bermain di luar kelas sampai *over acting* sampai para gurunya kewalahan menghadapinya.”
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering telat berangkat ke sekolah ?
“Alhamdulillah tidak, karena rata-rata siswa berangkat sekolah di antar oleh orangtua ke sekolah dan ada yang di jemput oleh pihak sekolah.”
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkelahi di kelas?
“Tidak sering si saya lihat, siswa-siswa hanya bercanda seperti biasa saja akan tetapi ada yang sampai bercanda berlebihan dan tidak tahu saya itu akibat dari senang *game online*/ tidak, kemungkinan besar akibat senang *game online* yang mereka mainkan.”
6. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering tidak memperhatikan pelajaran di dalam kelas ?
“Ya ada laporan seperti itu dari pihak guru, alasannya karena siswa itu terkadang sibuk bermain dan mengobrol sendiri dengan temannya di kelas.”

7. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkata kasar pada orang lingkup sekolah seperti teman, penjual kantin, satpam, dan guru kelas ?
“Iya kalao ini belum pernah terlihat dan belum adanya laporan”
8. Bagaimana sikap perilaku sosial para siswa yang sering bermain *Game Online*?
“Ya menurut saya masih biasa-biasa saja, akan tetapi ada sebagian siswa yang sikap perilaku sosialnya kurang saya amati si.”
9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi siswa-siswa yang sering bermain *Game Online* ?
“Hasil prestasinya saya lihat ada yang senang menurun dan saya tanyakan ke gurunya alasannya kenapa, karena baik itu siswa yang sering bermain *game online/ game offline* hasil prestasinya kurang.”
10. Bagaimana cara guru menangani siswa yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermain *game online*?
“Saya sarankan untuk para guru hanya sifatnya memberi nasihat, himbauan, orangtua kami datangkan dan memberi tahu bentuk perilaku sosialnya apa saja yang terbentuk terkait senangnya bermain *game online.*”

IAIN PURWOKERTO

Lampiran VI

**INSTRUMEN PERTANYAAN WAWANCARA NARASUMBER GURU
KELAS V**

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

(Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

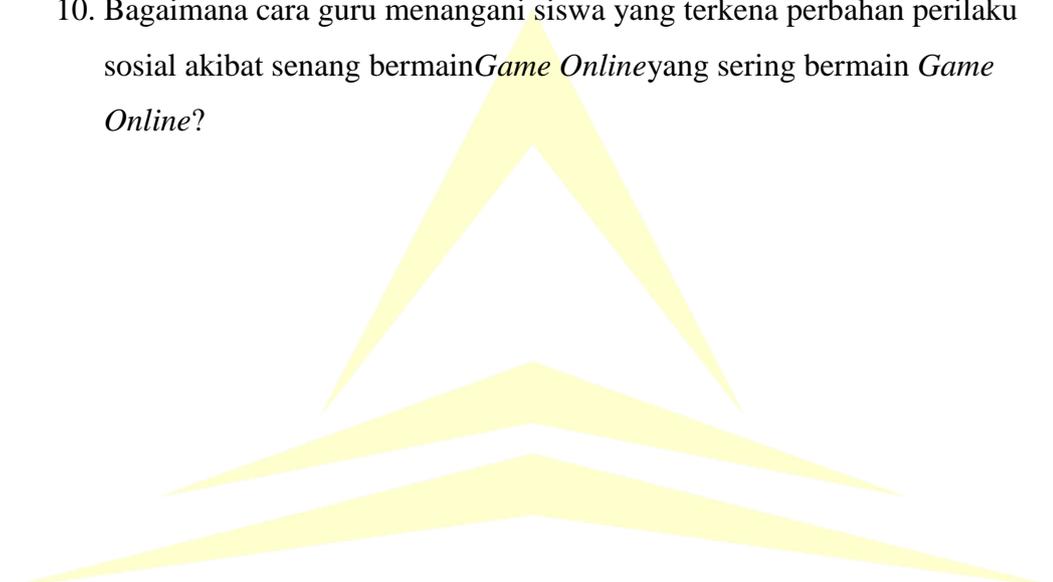
Game Online

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering bertindak kasar dengan teman kelasnya ?
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Pak Guru?
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering menirukan sikap para hero dalam *Game Online*?
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering membawa gadget ke sekolah dan bermain *Game Online*?
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering melamun di kelas memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?

Perilaku Sosial

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan program sekolah seperti salah satunya *ekstrakurikuler* ?
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku berkuasa dalam kelas ?
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering mengantuk di kelas?
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering telat berangkat ke sekolah ?
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkelahi di kelas?

6. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering tidak memperhatikan pelajaran di dalam kelas ?
7. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkata kasar pada orang lingkup sekolah seperti teman ,penjual kantin, satpam, dan guru kelas ?
8. Bagaimana sikap perilaku sosial para siswa yang sering bermain *Game Online*?
9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi siswa-siswa yang sering bermain *Game Online*?
10. Bagaimana cara guru menangani siswa yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermain *Game Online* yang sering bermain *Game Online*?



IAIN PURWOKERTO

Lampiran VII

**INSTRUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN NARASUMBER GURU
KELAS V**

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

(Guru Informan Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

Ali Wardana, S.Pd.I

Game Online

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering bertindak kasar dengan teman kelasnya ?
“Terkadang di kelas ada siswa yang bertindak kasar dalam kelas, sampai membuat teman yang di kasarin menangis.”
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berbahasa dalam *Game Online* seperti Easy Pizi, Nob, GG, LOL, dan lain-lain yang kurang di pahami oleh Pak Guru?
“Ya, para siswa sering menggunakan kata seperti itu dalam kelas yang saya tidak paham bahasa apa itu.”
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering menirukan sikap para hero dalam *Game Online* ?
“Ya, kadang-kadang siswa menirukan sikap pemain dalam *Game Online* di kelas maupun di luar kelas.”
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering membawa gadget ke sekolah dan bermain *Game Online* ?
“Tidak, karena tidak boleh membawa *gadget* ke sekolahan. Jikalau ketahuan membawa *gadget* akan disita dan di ambil orangtua siswa”
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering melamun di kelas memikirkan *Game Online* yang nantinya akan di mainkan?
“Tidak banyak yang seperti itu, saya tidak tau jikalau mereka sudah di rumah bermain *gadget* untuk bermain *Game Online* atau tidak”

Perilaku Sosial

1. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku acuh dan tak acuh pada teman yang kesusahan dan program sekolah seperti salah satunya *ekstrakurikuler* ?
“Ya, siswa yang sering bermain *Game Online* sikap pada teman yang sedang dalam kesusahan mereka acuh, dan program di sekolah seperti *ekstrakurikuler* tidak mereka hiraukan bahkan di ikuti siswa”
2. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berperilaku berkuasa dalam kelas ?
“Ya, mereka sering berperilaku berkuasa dalam kelas sering menyuruh nyuruh temannya di kelas untuk membelikan jajan dan yang lain-lain”
3. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering ngantuk di kelas?
“Tidak sering si kalau dalam kelas saya, kemungkinan siswa bermainnya ingat waktu dan di awasi oleh orangtua mereka menggunakan *gadgetnya*”
4. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering telat berangkat ke sekolah ?
“Tidak, siswa tidak sering telat pergi ke sekolah karena mereka berangkat ke sekolah itu di antar orangtua mereka dan saya jemput”
5. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkelahi di kelas?
“Ya, siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkelahi di dalam kelas maupun di luar kelas karena efek kekerasan dalam *Game Online* yang mereka tirukan.”
6. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering tidak memperhatikan pelajaran di dalam kelas ?
“Ya, setiap saya kasih pertanyaan kepada siswa yang sering bermain *Game Online*, mereka kurang paham karena tidak memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung dalam kelas”
7. Apakah siswa yang sering bermain *Game Online* sering berkata kasar pada orang lingkup sekolah seperti teman, penjual di kantin, satpam, dan guru kelas ?

“Ya, siswa seringnya bertingkah dan berkata kasar pada teman kelasnya, penjual di kantin, satpam, dan kami selaku guru.”

8. Bagaimana sikap sosial para siswa yang sering bermain *Game Online*?

“Siswa yang sering bermain *Game Online* sering kurang bersosialisasi dengan baik dengan siswa yang tidak sejalan bermain *Game Online* dengannya, jikalau sesama pemain satu jenis *game* akan tetapi tidak sama memainkan *game onlinenya* mereka juga kurang bersosialisasinya.”

9. Bagaimana rata-rata hasil prestasi siswa-siswa yang sering bermain *Game Online* ?

“Prestasinya kurang bagi siswa yang sering bermain *Game Online*, dan sering mendapat teguran dari kami selaku guru dan kedua orangtuanya”

10. Bagaimana cara guru menangani siswa yang terkena perubahan perilaku sosial akibat senang bermain *game onlinenya* yang sering bermain *Game Online* ?

“Cara kami menangani siswa yang sering bermain *Game Online*nya antara lain itu dengan memberikan PR dan tugas setiap hari, berkordinasi dengan wali siswa melalui grup Whatss App, dan paguyuban wali siswa, melarang siswa membawa *gadget*, dan pemberian dan pengertian kepada siswa secara terus menerus.”

IAIN PURWOKERTO

Lampiran VIII

**INSTRUMEN WAWANCARA PERTANYAAN NARASUMBER
INFORMAN**

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

*(Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga untuk kelas V
Sebagai Informan)*

Game Online

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?
3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?
4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?
5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?
6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?
7. Dimana anda memainkan *game online*?
8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?
9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentukkan perilaku sosial akibat senang bermain *negatif* dan *positif*?
10. Apa saja pembentukkan perilaku sosial dari bermain *game online*?
11. Apakah bermain *game online* dapat merubahpadaperilaku sosial anda?

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?
2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermian *game online*?
3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?
4. Bagaiman sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?
5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?
7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?
8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?
9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?
10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?
11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?
12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?
13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?
14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?
15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* anda akan meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?
16. Apakah anda sering bersaing bermain *game online* dengan teman-teman anda?
17. Apakah dengan bersaing dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?
18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan, apakah anda akan menirunya?
19. Apa yang akan dilakukan anda apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?
20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang dimainkan anda?

Lampiran IX

**TRANSKIP HASIL WAWANCARA NARASUMBER INFORMAN
“PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 3 PURBALINGGA YANG SENANG
BERMAIN GAME ONLINE”**

(Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga)

A. BGS

Game Online

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online*?

“*Game online* adalah permainan yang sangat menyenangkan. *Game online* yang menggunakan situs internet”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Pada saat kelas III dan sampai kelas V sudah kenal dan memainkan *game online*.”

3. Jenis *game online* eapa saja yang sering anda mainkan?

“Mobile Legend.”

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Tidak, biasanya setiap hari sabtu dan minggu saya bermaian *game online*.”

5. Berapa lamakah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Bermain *game online* kadang 2 jam 4 jaman lah, paling banyak si 4 jaman.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Waktunya si tidak menentu, kalo lagi jenuh saja”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di rumah, di kamar, di ruang keluarga, seringnya dikamar sampe pintu aku kunci.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Untuk mengisi waktu luang jauh dari orangtua, menghilangkan rasa bosan dan jenuh, terus tantangan si, abisnya suka si.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentukan perilaku sosial negatif dan positif?

“Iya.”

10. Apa saja pembentukan perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Dapat melatih ingatan itu positifnya, jika negatifnya membuat siswa tidak sering menjalankan ibadah, males belajar, membangkang, agresi, egois, dan berselisih.”

11. Apakah bermain *Game Online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Iya.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Tergantung, kalo orangtua lagi dirumah ya tau, tpi kalo lagi kerja ya tidak tau.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Kalo maennya sesuai dengan batasan waktu yang ditentukan sama orangtua ya tidak marah, kecuali kalo diluar waktu yang ditentukan baru marah dan mainnya di kamar pintu di kunci deh hehe.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Terkadang menurut sama orangtua, terkadang banget membangkang kalo lagi asik.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Mendengarkan nasehat orangtua kadang.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Berhenti dan belajar, abis itu main lagi deh hehe.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya, kalo sibuk dengan *game onlinenya* sangat mengganggu lah.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Terkadang sekali marah kalo tidak dipenuhi main *game onlinenya*, terkadang loh ya.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“Tidak suka niru-niru adegan yang dimainkan dalam permainan.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Saya bantu lah kak, kasian.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Tidak juga si.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *Game Online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Terkadang meminjamkannya, terkadang saya biarkan saja kak.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Ngga pernah lah, ngapain juga kak.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Iya sering kalo di ajak, tapi sekarang jarang banget di ajak.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Iya mungkin, soalnya bisa aja deh melatih otak saya kak hehe.”

18. Apabila dalam permainan *game onlineter* dapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

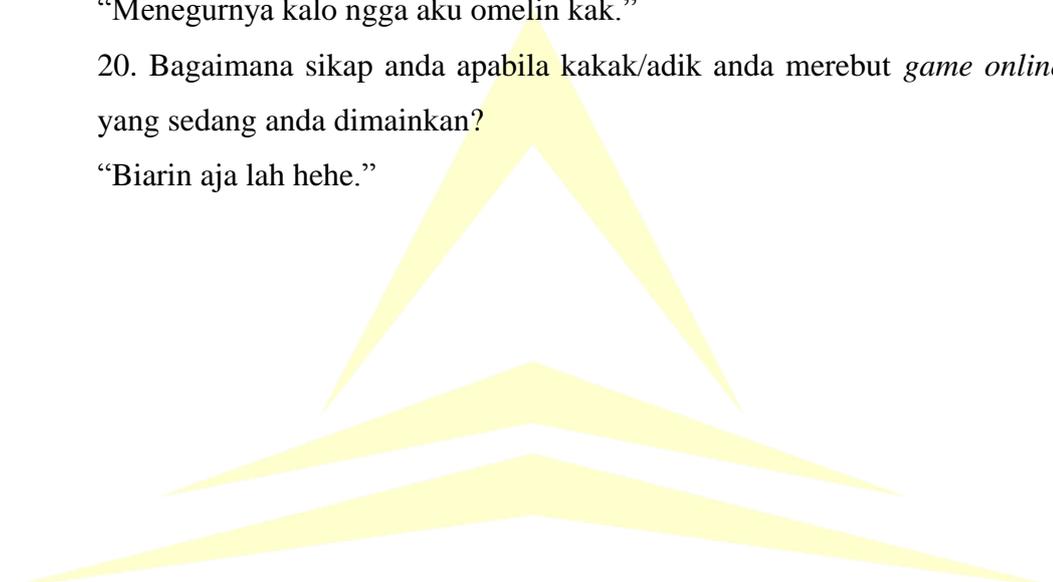
“Di *game online* yang aku mainkan terkadang ada kata-kata hinaan, tapi aku tidak suka menirunya si, hehehe”.

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Menegurnya kalo ngga aku omelin kak.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Biarin aja lah hehe.”



IAIN PURWOKERTO

B. HDR

Game Online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* itu yang pake internet.”

2. Kapan anda mulai mengenal *Game Online*?

“Mulai kenal tuh pas umur sebelas tahun, kelas lima”.

3. Jenis *Game Online* apa saja yang sering anda mainkan?

“*PUBG* dan *MOBA ML* kak.”

4. Apakah anda bermain *Game Online* setiap hari?

“Tidak, biasanya setiap hari sabtu dan minggu”

5. Berapa lama kah anda memainkan *Game Online* dalam sehari?

“Dari pulang sekolah sampe sore, 3 jam an lah kalo ngga salah hehe.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *Game Online*?

“Tidak menentu.”

7. Dimana anda memainkan *Game Online*?

“kadang di warnet bareng temen, kadang juga di rumah, tapi seringnya di rumah dan aku kunci pintu kamarnya hehe.”

8. Apa manfaat setelah bermain *Game Online*?

“Menghilangkan rasa bosan dirumah jikalau sendirian nunggu orangtua.”

9. Apakah menurut anda *Game Online* memiliki pembentukan perilaku sosial negatif dan positif?

“Iya, *Game Online* memiliki pembentukan perilaku sosial positif dan negatif”

10. Apa saja pembentukan perilaku sosial dari bermain *Game Online*?

“Negatifnya jadi males belajar, positifnya menyenangkan.”

11. Apakah bermain *Game Online* dapat memperubah pada perilaku sosial anda?

“Ya ada lah, tapi ngga tau apa aja hehe.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *Game Online*?

“Iya tau kalo pas dirumah, dia yang membelikan gadgetnya.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermian *Game Online*?

“Biasa saja, kan hiburan biar ngga bosan.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Kadang-kadang si membangkang.”

4. Bagaiman sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Mendengarkan nasehatnya bentar.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“iya nurut untuk belajar, tapi terkadang.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Kadang-kadang mengganggu banget tuh buat ngerjain tugas kelompok.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Kadang marah, kadang ngambek, kan jarang bermainnya.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“Kadang-kadang saja si.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermian *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Di bantu lah kasian.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Ya Peduli lah.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting si, tapi yaaa hehe.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Bilang ke kakak/adik untuk menunggu sampai aku selesai main *game online* hehe.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya si, tapi terkadang hehe.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Kadang-kadang saja main *game onlinenya* di bikin perlombaan bareng teman-teman, biar makin seru.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak, tidak tau hehe.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Kadang-kadang saya tiru kak.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah dan saya omelin mereka.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda mainkan?

“Rebut balik.”

C. ZRA

Game Online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* apa yaaa, pokoknya internet, pakai kuota.”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Pas kelas V”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

“Main *PUBG* yang sekarang lagi musim mas”.

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Tidak, biasanya setiap hari sabtu dan minggu.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Kalo hari sabtu 2 jaman dan minggu ya 3 jaman lah.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Nggak liat jam, suntuk ya main lah hehehe.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di rumah dong, tapi diem-diem.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Manfaatnya jadi gaul mengikuti trend masa kini, mengisi waktu luang, menghilangkan rasa bosan dan suka aja lah”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentukan perilaku sosial negatif dan positif?

“Ada lah mas pastinya.”

10. Apa saja pembentukan perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Jika negatif nanti suka mukul, menendang, suka membangkang, egois, tingkah laku berkuasa, berselisih atau bertengkar. Sedangkan bentuk perilaku positif itu yang tidak melakukan itu semua.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Ada juga si pembentukannya.”

Perilaku Sosial siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang tau, kadang tidak hehehe.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Biasa saja si, yang penting aku ngga rewel.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“kadang ngambek kalo tidak ya marah, hehe”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Kadang mendengarkan nasehatnya, kadang juga tidak mas hehe.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya lah, kalo engga ya setiap hari mainan lah.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Berhenti main *game online*, terus belajar.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya mengganggu banget, kadang aku omelinhehe.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Kadang marah, kadang ngambek.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“Kadang menirunya, kadang tidak, tapi seringnya si niru hehe.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Membantunya pasti.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang Peduli, kadang engga kalo seingatku hehehe.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting si.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Gantian nunggu aku selesai main dulu.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Ya kadang gitu mas nyuruh sana sini hehehe.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Tidak, biasanya maen *game onlinenya* sendirian si, tapi ngga inget si mas hehe.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak kayaknya loh”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Aku mah liat dan baca saja, kadang ya menirunya kalo ngatain ke aku hehe.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah sama teman yang ganggu tadi, marahnya ya paling diem aja.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Kadang tak laporin ke bunda.”



D. AKA

Game online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game online* yg membutuhkan internet, jaringan internet pokoknya.”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Dari dulu kelas II, sampai kelas V kenal dan main mas.”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

“*PUBG* dan *Mobile Legend* mas.”

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Iya setiap hari, hari sabtu dan minggu tapi hehehe.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Pokoknya dari jam 10.00 sampai sore hari.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Dari pulang sekolah dan kalo engga jam 10.00 sampe sore hari.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di rumah dong nyantai di kamar sendirian, kan ada wifi.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Bisa buat refreshing otak kalo misi/tantangan udah terselesaikan.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki perubahan perilaku sosial negatif dan positif?

“Iya kayanya loh mas.”

10. Apa saja perubahan perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Perubahan perilaku negatif ya bisa meniru gaya orang yang ada di *game online*, contohnya menendang, memukul. Positif ya melatih otak.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Ada mas.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang tau, kadang tidak.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Biasa saja, dia yang membelikan gadget biar aku ngga kluyuran mulu.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Tetap main biasanya, tapi ngumpet-ngumpet.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Dengerin lah ya, abis itu main *game online* lagi hehe.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“ada, tapi aku kalo ada PR sama mau ulangan aja belajarnya, hehe.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Kadang ya berhenti trus belajar, tapi belajarnya sambil main itu si terkadang hehehe.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya si, tapi mendukung kalo buat mabar-mabar kata yang memainkan dan saya menegurnya.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Ngambek dan marah.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“Menirunya cuman 1X doang si hehe.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Aku bantu.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang aja si.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Ada yang penting ada yang tidak, kalo orang gila tidak penting lah hehe.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Meminjamkannya kalo aku kalah, tapi terkadang.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya, iya tidak lah buat apa.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Kayanya engga loh, tapi ya pernah si beberapa kali di ajak *by one*.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Iya tidak ada hubungannya sama sekali lah ya.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Kadang suka liat dan baca saja si”.

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Ngadu ke ayah atau bunda.”

E. YGA

Game online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* yang membutuhkan jaringan internet.”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Mulai dari kelas lima lah.”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

“Aku paling suka main *Mobile Legend* dan *PUBG*”.

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Nggak, cuma hari sabtu&minggu.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Dari pulang sekolah ya sekiranya sepuasnya dong mainnya hehehe.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“pokoknya kalo udah di rumah ya main lah.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di kamar, kadang di ruang keluarga, tapi seringnya di kamar dan dikunci pintunya hehe.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Buat buang rasa bosan nunggu orangtua pulang kerjadan buat niru si pemain *game online* yang sudah populer yaitu Jess no limited&ingin seperti ninja yang hebat.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentuk perilaku sosial negatif dan positif?

“Iya kayanya deh.”

10. Apa saja pembentuk perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Tapi tidak tau pembentuk perilaku sosialnya apa.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Iya kayaknya membentuk deh.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang iya, kadang tidak si, seringnya tidak, soalnya jarang dirumah.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Kalo waktunya belajar melarang untuk main *game online* kalo malam, tapi kalo bukan waktunya ya biasa saja dari pagi sampe menjelang malam.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Kadang nurut, kadang tidak, tapi kebanyakan tidaknya si hehe”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Mendengarkan kalo mau lah.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Iya kalo mau.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya tuh lah.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Ada yang main *game online* aku omelin kalo aku ngga di ajak hehehe.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Marah lah,”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“Kadang-kadang mas, tapi seringnya tidak.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Membantunya lah.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Iya lah, iya tidak begitu hehe.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Tidak si, tidak kaya gitu lah hehe.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Kabuuuurrrr.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Terkadang si, terkadang iya loh ya mas hehehe”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Iya dong, tapi sudah tidak sering si, biasanya sering banget.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Iya, prestasi menjadi juara dong.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Kadang aja si, tapi seringnya tidak.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Aku ajak ribut untuk *by one* 1 vs 1 di *game online*.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Marah, tapi kalo mintanya baik-baik ya boleh, tidak apa-apa.”

F. WRA

Game online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* itu *game online* yang pake paketan data”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Mulai umur 6 tahun sampai sekarang umur 11 tahun kelas 5 sudah *play*.”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

“*PUBG* dan *Mobile Legend* aja udah cukup, soalnya seru banget permainannya”

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Setiap hari jum’at&minggu.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Dari pulang sekolah hingga puas maininnya.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Tidak tentu, pokoknya kalo hari jum’at&minggu mulai main *game online*.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Bersama teman lebih enak.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Agar selalu senang, dan tidak bosan, syukur jadi populer hehe.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentukkan perilaku sosial negatif dan positif?

“Ada apa tidak ya.”

10. Apa saja pembentukkan perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Banyak lah mas hehe.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Ada si.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang tau, kadang tidak si.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Tetap main *game online* biasanya dikamar tanpa diketahui.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Berhenti main *game online*, dan mendengarkan nasihatnya dahulu dan abis itu main lagi deh hehe.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya ada si.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Iya, langsung belajar, walaupun kadang males.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya sering banget tuh.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya ngga saya pikirkan deh.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Ngambek.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“ya menirunya pada temen yang nakal hehehe.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“kalo teman mabar aku langsung bantu, kalo bukan ya tidak aku langsung bantu si hehe.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang si.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Terkadang penting, terkadang tidak.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Gantian maennya kadang-kadang.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya, kadang-kadang tapi sering.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Iya sering, biar nggak bosan dan ada tantangannya.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak tau kalo saya fikir, tapi ada itu untuk melatih kekompakan hehe.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Iya, tapi kadang-kadang aku tiru.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Gantian mengganggu kalo teman lagi maen *game online* sampe pengen nangis dia.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik saja lah.”

G. FAQ

Game online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* itu *game online* yang pake jaringan internet”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Mulai umur lupa dan sekarang udah suka main aja kelas 5.”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

“*Moba ML* sama *PUBG*, soalnya seru banget permainannya”

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Setiap hari.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Dari pulang sekolah hingga puas maininnya.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Tidak tentu, pokoknya kalo setiap hari ya mulai main *game online* sampe merasa puas deh.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di rumah dan di warnet kadang.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Agar hati tenang kalo tantangan sudah selesai soalnya keliatanya menantang banget si, dan tidak bosan karena asik sih.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentukkan perilaku sosial negatif dan positif?

“Ada kayanya.”

10. Apa saja pembentukkan perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Banyak lah mas hehe.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Ada si.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang tau, kadang tidak si mas.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Biasa saja lah mereka.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Tetap main *game online* biasanya di kamar.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Berhenti main *game online*, dan mendengarkan nasihatnya dan bermain lagi mas.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya tuh ada.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Iya, langsung belajar, walaupun kadang males.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya sering banget.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya, terkadang mengganggu banget, terkadang ya engga si hehe.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Ngambek marah.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“ya menirunya si hehehe.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Membantunya si, tapi aku pilih temen bermain *game online*ku bukan loh ya.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Terkadang penting, terkadang ada yang tidak.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Gantian maennya tapi kadang-kadang banget.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya, kadang-kadang tapi sering.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Iya sering, biar nggak bosan dan ada tantangannya, tapi seringnya si main dirumah hehehe.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak tau si, mungkin iya mungkin tidak.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaan apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Iya, menirukannya membalas.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Gantian mengganggu kalo teman lagi main *game online*.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik lah ya.”

H. AZR

Game online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* itu *game online* yang pake kuota”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Intinya ya udah main dari kelas 5 sekarang.”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

Mobile Legend dan *PUBG*.”

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Setiap hari, pokoknya setiap hari.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Dari pulang sekolah hingga mau tidur ya kisaran 4jam.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Tidak tentu, pokoknya paling sering pukul 14.30 sampai mau tidur.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di rumah dan di warnet.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Agar selalu terhibur, mengisi waktu luang menenangkan pikiran, senang karena menyenangkan, dan tidak bosan karena menghibur.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentukkan perilaku sosial negatif dan positif?

“Ya ada kalo ngga salah deh”

10. Apa saja pembentukkan perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Banyak lah mas sekiranya hehe.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Ada si kayanya.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang mereka tau, kadang tidak tau.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Kadang biasa saja, kadang marah.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Tetap main *game online* biasanya tapi ngumpet.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Berhenti sebentar, dan mendengarkan nasihatnya dan abis itu bermain lagi dah hehe.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya si ada.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Iya tergantung nyuruhnya si”.

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya sering banget.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya, ngga terlalu lah menurutku, tapi aku biarin aja lah hehe.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Ngambek, marah, dan mengunci diri di kamar.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“ya menirunya dong, tapi kadang-kadang juga si hehehe.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Membantunya si, tapi kadang aku pilih teman mabar atau bukan dan kalo mau hehehe.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang cuek kadang kadang engga.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Terkadang penting, terkadang tidak lah.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Nggak boleh, udah punya hp sendiri.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya sering banget, tapi kadang-kadang juga si hehe.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Iya sering, biar dapet makanan gratis, biar nggak bosan dan ada tantangannya.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak deh, tidak tau hehe.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Iya, meniru seperti EZ (easy) PZ (pisan).”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Gantian mengganggu kalo teman lagi maen *game online* pokoknya.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik pokoknya.”

I. NZF

Game online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* itu *game online* yang pake jaringan internet yang make kuota dan wifi”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Mulai umur tiga tahun sampai sekarang umur sepuluh tahun kelas 5.”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

“*Mobile Legend* dan *PUBG*”

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Setiap hari dari senin hingga minggu.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Dari pulang sekolah hingga bener-bener puas maininnya.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Tidak tentu, pokoknya kalo hari senin hingga minggu mulai main *game online* setelah pulang sekolah sampe merasa puas pokoknya.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di rumah yang gadget dan di warnet kalo pake komputer.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Agar selalu mendapat uang dan mengisi waktu luang aja di tinggal kerja orangtua si biar tidak bosan.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pembentuk perilaku sosial negatif dan positif?

“Ada lah.”

10. Apa saja pembentuk perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Banyak lah, males nyebutinnya.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Ada.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang tau, kadang tidak lah orang mereka sibuk.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Biasa saja si, ngertiin kok mereka.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Tetap main *game online* biasanya di kamar pintu kunci, kalo ngga ya di wc.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Mendengarkan nasihatnya aja.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya tidak si.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Iya, langsung masuk kamar kunci pintu dan main *game online* lagi, males belajar, terkadang tapi hehehe.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya sering banget itu.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya, bagiku tidak mas. Malah pernah ikut mabar aja hehehe”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Ngambek, marah pokoknya.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“ya tidak juga si hehehe.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Terkadang sangat aku membantu.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang cuek aja si.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting, bagi yang main sama jenis *game onlinenya*.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Aku password hpnya aku kasih ke adek hehehehe.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya tidak lah, udah kaya boss aja mas.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Iya sering, tapi seringnya dirumah *solo* kalo sama temen ya taruhan lah.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Latihannya ada kalo ngga salah, latihan jadi juara *game online* hehe.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Ngga si.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Gantian mengganggu kalo teman lagi maen *game online* secara diam-diam.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik lah, *gadget gadget* saya.”

J. NJH

Game online

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online*?

“*Game Online* itu *game online* yang pake jaringan internet yang pake kuota”

2. Kapan anda mulai mengenal *game online*?

“Mulai umur tujuh tahun sampai sekarang kelas V berumur sebelas tahun.”

3. Jenis *game online* apa saja yang sering anda mainkan?

“*PUBG* dan *Mobile Legend* saja dah cukup”

4. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?

“Setiap hari sabtu & minggu.”

5. Berapa lama kah anda memainkan *game online* dalam sehari?

“Dari pulang sekolah hingga larut malam 3 jam pokoknya.”

6. Pada pukul berapa anda bermain *game online*?

“Pokoknya kalo hari sabtu & minggu mulai main *game online* setelah pulang sekolah lah.”

7. Dimana anda memainkan *game online*?

“Di rumah dan di warnet.”

8. Apa manfaat setelah bermain *game online*?

“Agar mengisi waktu luang, merasa puas setelah menyelesaikan tantangan, dan membuang rasa bosan.”

9. Apakah menurut anda *game online* memiliki pepembentukan perilaku sosial negatif dan positif?

“Ada lah ya.”

10. Apa saja pembentukan perilaku sosial dari bermain *game online*?

“Banyak si mas hehe.”

11. Apakah bermain *game online* dapat membentuk pada perilaku sosial anda?

“Ada si.”

Perilaku Sosial Siswa

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game online*?

“Kadang tau kalo ngga ngumpet mainnya, kadang tidak kalo main ngumpet di kamar/ruang tamu.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game online*?

“Kadang biasa saja, kadang marah.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game online*?

“Tetap main *game online* biasanya sambil ngumpet kemana gitu.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game online*?

“Berhenti main *game online*, dan mendengarkan nasihatnya dan bermain lagi.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya ada si.”

6. Apabila pada saat bermain *game online* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game online*?

“Iya, terkadang langsung belajar, kadang males. Tergantung mood si lah mas hehehe”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya sering, sering banget malah.”

8. Apakah dengan bermain *game online* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya lah, aku omelin dan aku jambak siswanya yang main *game online*.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game online*?

“Ngambek.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang anda mainkan?

“ya menirunya ke teman yang suka usil lain hehehe.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game online*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Aku biarin aja kadang.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang si.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game online*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting bagi yang sering bermain *game online* sama aku.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game online* kakak/adik anda ingin bermain *game online* yang sedang anda mainkan?

“Kabur.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game online* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya, udah kaya boss malah hehehe.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game online* dengan teman-teman anda?

“Iya seringnya si tidak.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game online* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak ada, apa ada hubungannya ya, bingung jadinya hehehe.”

18. Apabila dalam permainan *game online* terdapat kata-kata hinaaan apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Iya meniru, kadang mbales juga aku ikut ngatain.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game online* ada teman yang mengganggu anda?

“Gantian mengganggu kalo teman lagi maen *game online* sampe nangis.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game online* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik lah ya.”

Lampiran X

DAFTAR OBSERVASI
PERILAKU SOSIAL SISWA YANG SENANG BERMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND DAN PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)

(Kesepuluh siswa Informan kelas V yang mempunyai perilaku negatif)

NO	Perilaku Sosial	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1	Pembangkangan	√		Tidak mendengarkan nasihat orangtua.
2	Agresi	√		Memukul & menendang teman saat bermain bersama.
3	Berselisih/bertengkar (Berselisih)	√		Dengan sikapnya yang agresif, memusuhi teman yang nakal kepada dirinya.
4	Menggoda	√		Sering mengejek/menjelekkkan teman 1 permainan <i>Game Online</i> .
5	Persaingan	√		Menciptakan persaingan di dalam <i>Game Online</i> yang dimainkan.
6	Kerjasama		√	Lebih mementingkan <i>Game Online</i> yang di mainkan dari pada kerja kelompok.
7	Tingkah laku berkuasa	√		Menyuruh teman untuk membelikan jajan di kantin.
8	Egois	√		Lebih mementingkan <i>game online</i> dari pada teman yang sering nakal.
9	Simpati		√	Tidak memperdulikan lingkungan sekitar yang sedang kesusahan.
10	Meninggalkan shalat	√		Terkadang, meninggalkan shalat demi selesaikan <i>Game Online</i> yang dimainkan
11	Memutuskan hub. Persaudaraan	√		Terkadang, memutuskan hubungan persaudaraan demi <i>Game Online</i> yang disenangi.
12	Menganggap biasa hal di kharamkan	√		Terkadang, memainkan <i>Game Online</i> dengan cara taruhan jajanan kantin.
13	Mengajarkan fenomena kekerasan	√		Meniru para <i>hero</i> dalam <i>game online</i> dan bertengkar di kelas/diluar kelas.

DAFTAR OBSERVASI
PERILAKU SOSIAL SISWA YANG SENANG BERMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND DAN PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)

(Kesepuluh siswa Informan kelas V yang mempunyai perilaku positif)

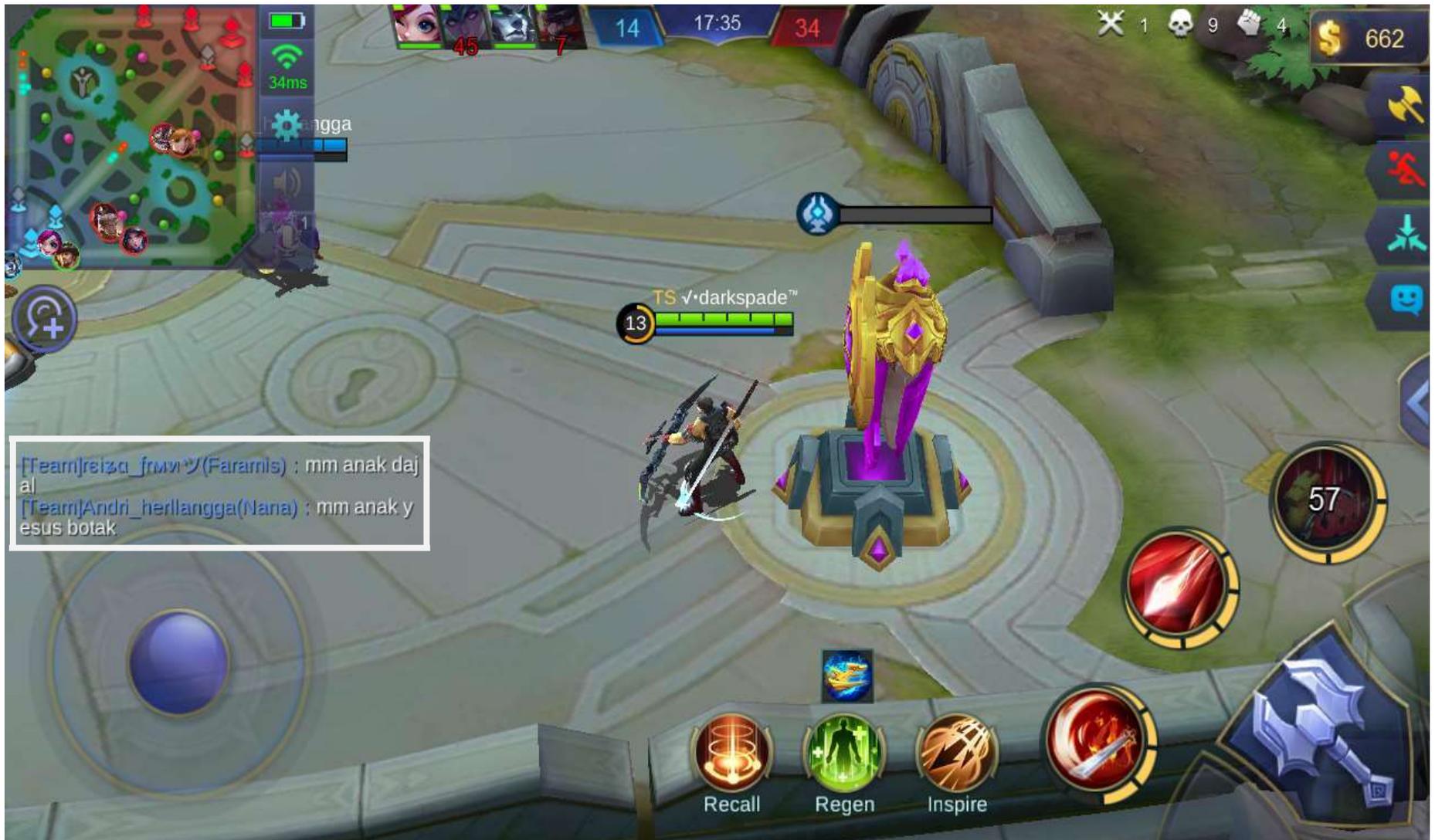
NO	Perilaku Sosial	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1	Pembangkangan		√	Tidak suka membangkang, karena dosa.
2	Agresi		√	Tidak ada gunanya bersikap agresi.
3	Berselisih/bertengkar		√	Tidak suka bertengkar, akan memecahkan hubungan persaudaraan.
4	Menggoda		√	Tidak suka di goda dan menggoda.
5	Persaingan		√	Bersaing tidak penting untuk dirinya
6	Kerjasama	√		Bekerja sama dalam kerja kelompok yang di berikan guru kelas.
7	Tingkah laku berkuasa		√	Masih sekolah dan tidak menjadi boss di sekolahan.
8	Egois		√	Egois ke teman, teman juga akan melakukannya kepada yang egois.
9	Simpati	√		Membantu teman yang sedang dalam masalah/kesusahan.
10	Meninggalkan shalat		√	Tidak ada yang meninggalkan shalat jika di sekolahan.
11	Memutuskan hub. Persaudaraan		√	Tidak mau memutuskan persaudaraan sama saja memutuskan rejeki.
12	Menganggap biasa hal di kharamkan		√	Berjudi itu dosa.
13	Mengajarkan fenomena kekerasan		√	Tidak suka hal kekerasan.

Lampiran XI

Contoh Perilaku Sosial Siswa Yang Senang Bermain Game Online Mobile Legend, di ambil pada 04 Mei 2019 pukul 14:30



Contoh Perilaku Sosial Siswa Yang Senang Bermain Game Online Mobile Legend bagian kedua, di ambil pada 04 Mei 2019 pukul 14:32



Contoh Perilaku Sosial Siswa Yang Senang Bermain Game Online PUBG bagian pertama sampai keempat, di ambil pada 04 Mei 2019 pukul 17:25









Lampiran XIV

Catatan Lapangan

Metode pengumpulan data: dokumentasi

1. Peneliti wawancara pada tanggal 17 Juli 2020 pukul 10:30-15:30 dirumah wali murid informan.



2. Peneliti wawancara pada tanggal 18 Juli 2020 pukul 19:00-20:00 dirumah wali murid informan.



3. Peneliti wawancara pada tanggal 19 Juli 2020 pukul 08:00-13:30 dirumah wali murid informan.



4. Peneliti wawancara pada tanggal 20 Juli 2020 pukul 07:00-08:00 di rumah wali murid informan.



5. Meminta izin riset dan wawancara tanggal 02 November 2019 pukul 09:45 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga dengan Kepala Sekolah.



IAIN PURWOKERTO

6. Peneliti wawancara pada tanggal 02 November 2019 pukul 10:28 di ruang klas V dengan guru kelas V



7. Peneliti wawancara pada tanggal 05 November 2019 pukul 12:52 dirumah warga dengan beberapa informan kelas V.





IAIN PURWOKERTO

8. Peneliti mengamati dan mendokumentasi pada tanggal 08 Oktober 2019 dirumah warga dengan para siswa pemain game memainkan *Game Online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds*



9. Peneliti mengamati dan mendokumentasi hukuman yang di atur informan yang bermain *Game Online* dan informan yang kalah saat memainkan *Game Online* dihukum menggendong yang menang pada tanggal 08 Oktober 2019 di halaman warga dengan para informan yang terkena hukuman akibat kalah memainkan *Game Online mobile legend* dan *playerunknown's battlegrounds*



10. Peneliti mengamati dan mendokumentasi sikap agresi dan berkuasa informan yang tak sabar menunggu *gadget untuk* memainkan *Game Online* dengan adu mulut pada tanggal 08 Oktober 2019 dilingkungan warga dengan para informan kelas V



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Fahmie Anwar Hartanto
2. NIM : 1522405011
3. Tempat/Tgl. Lahir : Purbalingga, 04 Agustus 1996
4. Alamat Rumah : Senon RT 004/002, Kec. Kemangkon, Kab.
Purbalingga
5. Nama Ayah : Timbul Prihastanto Yuwono
6. Nama Ibu : Agussetiani

B. Riwayat Pendidikan

1. SD/MI, tahun lulus : SDN 1 Senon, 2008
2. SMP/MTS, tahun lulus : SMP Negeri 1 Kemangkon, 2011
3. SMA/MA, tahun lulus : SMA BPS&K Jakarta Timur, 2014
4. S1, tahun masuk : Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Purwokerto, 2015

C. Organisasi

1. Toyota Kijang Super Community Indonesia (TKSCI) Purbalingga.
2. Team Futsal The Shange Club (TSC) Purbalingga, Kec. Kemangkon, Kab.
Purbalingga.
- 3.

D. Prestasi

1. Masuk 10 besar foto terbaik Peksimida (Pekan Seni Mahasiswa Daerah) Jawa Tengah
2017

Purwokerto, 30 Agustus 2020

Yang menyatakan,

Fahmie Anwar Hartanto

NIM. 1522405011