PERSEPSI DAN PENGALAMAN SISWA TERHADA GAME ONLINE PADA PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS VIII MTSN 1 AGAM DI BUKIT BUNIAN BUKAREH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam

DISUSUN OLEH:

DHANNY NOFRY
NIM. 2119.021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJEH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

1445H/2023M

SURAT PERNYATAAN ORISINARITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama / NIM	:	Dhanny Nofry
Tempat / Tanggal Lahir	:	Gunung Sitoli / 25 November 1999
Fakultas / Program Studi	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	:	Persepsi Dan Pengalaman Siswa Terhadap Game Online Pada Perilaku Belajar Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Agam Bukit Bunian Bukareh

Menyatakan dengan seseungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) dengan judul diatas adalah benar asli karya penelitian, apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka peneliti bersedia diproses sesuai dengan hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan dicopot sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 24 Oktober 2023

DHANNY NOFRY
NIM. 2119021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PERSEPSI DAN PENGALAMAN SISWA TERHADA GAME ONLINE PADA PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS VIII MTSN 1 AGAM DI BUKIT BUNIAN BUKAREH**" yang disusun oleh **DHANNY NOFRY** dengan **NIM. 2119021,** telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti sidang munaqasah pada program study Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjeh M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan semestinya

Bukittinggi, 24 Oktober 2023

Bambang Trisno, M.Pd
NIP. 199310182020121009

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdilillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, Karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perspsi Dan Pengalaman Siswa Terhada Game Online Pada Perilaku Belajar Siswa Kelas Viii Mtsn 1 Agam Di Bukit Bunian Bukareh", shalawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mewariskan al-qur'an dan sunnah sebagai petunjuk kebenaran sampai akhir zaman.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mengikuti sidang munaqasah pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Penghargaan, penghormatan dan cinta terbesar penulis tujukan kepada kedua orang tua, Ayahanda Juprizal dan Ibunda Ermidarlis yang senantiasa memberikan kasih sayang, semangat, motivasi serta do'a kepada penulis. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, baik moril maupun materil. Berkenaan dengan itu, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Ibu Prof. Dr. Ridha Ahida, M. Hum** selaku rektor UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak Dr. Asyari, S.Ag. M.Si selaku wakil rektor I, Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd selaku wakil rektor II, dan Bapak Dr. Arman Husni, Lc., MA selaku wakil rektor III UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas kepada

penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukitinggi.

2. **Bapak Dr. Iswantir M,M.Ag** selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak Dr. Rusdi,M.Si selaku wakil dekan I, Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd selaku wakil dekan II dan Bapak Drs. H. Albaihaqi Anas, MA selaku wakil dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. **Ibu Nurhasnah, MA** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
4. **Bapak Dr. Iswantir M,M.Ag** selaku dosen pembibing akademik yang telah memberikan pengarahan serta bimbingan dari semester I sampai sekarang hingga penulis sampai pada tahap ini.
5. **Bapak Bambang Trisno, M.Pd** selaku dosen pembimbing terimakasih penulis ucapkan karena telah sabar meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberikan perhatian mendampingi penulis selama proses skripsi ini.

6. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama pengurusan skripsi ini.
7. **Bapak Ridha Albiy S.Pd.I, M.Pd** selaku kepala sekolah, ibu Yunesra, S.Sos selaku kepala TU, kepada guru mata pelajaran pendidikan agama islam dan siswa kelas VIII di MTsN 1 Agam yang telah ikut membantu dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Terima kasih kepada kakakku **Nisa Aulia Rahmi S.Pd** dan adik-adikku Dhina Febriza dan Syfa Najwa yang telah menyemangati penulis hingga sampai pada titik ini. Dan seluruh keluarga besar yaitu keluarga dari ibunda dan juga keluarga dari ayahanda, yang telah memberikan dorongan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Teman-teman seperjuangan PAI 2019, khususnya PAI A di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi penulis ucapkan terima kasih karena telah bekerja sama dengan penulis dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga amal kebaikan mereka dibalas dengan pahala yang setimpal oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penelitian ini, baik dari segi isi maupun cara penelitiannya.

Penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta penulis sendiri.

Bukittinggi, 24 Oktober 2023

DHANNY NOFRY
NIM. 2119021

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **"Persepsi Dan Pengalaman Siswa Terhadap Game Online Pada Perilaku Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Agam Bukit Bunian Bukareh"** yang ditulis oleh **Dhanny Nofry** dengan **NIM. 2119021** program study Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Wasty Soemanto mengatakan perilaku perilaku belajar merupakan suatu sikap yang muncul dari dalam diri siswa dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, sehingga menunjukkan sikapnya antusias dan bertanggung jawab dalam belajar. Dalam hal ini menunjukan bahwa perilaku siswa tidak sesuai dengan perilaku siswa yang memiliki antusia dan tanggung jawab. Sehingga siswa MTsN 1 Agam banyak yang tidur ketika jam pelajaran, tidak membuat tugas, mengobrol ketika guru menjelaskan pelajaran dan bahkan sering melamun saat belajar. dapat dilihat dari pandangan siswa terhadap game online dan pengalaman-pengalaman dari perilakunya.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan di MTsN 1 Agam Bukit Bunian Bukareh. Sumber kunci dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII dan sumber pendukung adalah semua guru yang dalam pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Data dianalisis dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil yang diperoleh di lapangan menunjukan bahwa siswa yang sering bermain game online merasakan dampak positif dan negativ yang dialami ketika melaksanakan proses belajar mengajar. Hal ini menunjukan orang tua harus banyak berperan kepada anaknya agar bisa memberikan batasan waktu menggunakan handphone android

Kata Kunci: Game Online, Perilaku Belajar, Dampak.

ABSTRACT

This thesis is entitled **"Students' Perceptions and Experiences of Online Games on the Learning Behavior of Class VIII Students at MTsN 1 Agam Bukit Bunian Bukareh"** written by **Dhanny Nofry** with **NIM. 2119021** Islamic Religious Education study program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Wasty Soemanto said that learning behavior is an attitude that emerges from within the student in responding to and responding to every teaching and learning activity that occurs, thus showing an enthusiastic and responsible attitude in learning. In this case, it shows that the student's behavior is not in accordance with the behavior of students who have enthusiasm and responsibility. So many MTsN 1 Agam students sleep during class time, don't make assignments, chat when the teacher explains the lesson and often daydream while studying. can be seen from students' views of online games and experiences of their behavior.

This research is a qualitative descriptive research conducted at MTsN 1 Agam Bukit Bunian Bukareh. The key sources in this research were all class VIII students and supporting sources were all teachers who collected data through observation and interviews. Data was analyzed by data collection, data reduction, data presentation and conclusions.

The results obtained in the field show that students who often play online games experience positive and negative impacts when carrying out the teaching and learning process. This shows that parents have to play a big role in helping their children to set time limits for using Android cellphones

Keywords: Online Games, Learning Behavior, Impact.

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berjalanya waktu, perkembangan teknologi di dunia juga semakin pesat, dimana dulu internet digunakan untuk melihat informasi secara global dengan mudah. Internet adalah suatu jaringan yang terhubung ke komputer. Internet dulu hanya bisa diakses melalui computer, dengan pembaharuan sekarang internet sudah bisa di akses melalui hanphone. Perusahaan hanephone berlomba lomba dalam membuat hanphone yang sekian hari semakin canggih. Hanphone digunakan untuk berkomunisi secara jarak jauh dengan orang lain dan juga digunakan untuk melihat informasih secara global dengan mudah. Akan tetapi handphone dilengkapi dengan sebuah game agar kelihatan lebih lengkap. Internet berasal jaringan komputer yang terhubung secara luas yang mencangkup dunia. Yang dapat menghubungkan komunikasi secara global. Secara fisikteknologi Internet merupakan bentuk perpaduan dari jaringan komputer didunia.disana internet tersebut dijadikan sebagai gudang informasi di seluruh dunia. Internet juga banyak melahirkan dunia baru yang di istilahkan dengan dunia maya. Dunia maya juga dikaitkan sebagai istilah nyata dalam kehidupan yang memiliki banyak kemiripan. Dimana setiap orang yang menggunakan internet selalu melakukan komunisi jarak jauh sehingga dalam melakukan segala aktifitas secara instan.baik itu dalam mengadakan pertemuan, pembelajaan dan permainan.[1]

[1] Febi Trafena Talika, *Manfaat Internet Sebagai Media Komumikasi Bagi Remaja*, JOURNAL ACTA DIURNA, *Vol. v No. 1 (2016)* hal. 2

Game adalah sesuatu permainan yang dimana memiliki aturan aturan yang sudah ditentukan, dalam games terdapat tujuan untuk dicapai sehingga dalam games ada yang menang ada juga yang kalah. Biasanya dalam games tersebut sebagai refresing dan menghilangkan kejenuhan. Game online adalah permainan yang terhubung ke seluruh permainan meskipun permainan tersebut dilakukan secara individu atau pun kelompok. Game online merupakan permainan yang dimainkan secara global di waktu yang sama tetapi tempat yang berbeda baik itu jarak jauh maupun dekat. Peminat game online meningkat sangat pesat dari waktu ke waktu. Pemain nya juga beragam baik itu dikangan tua maupun muda.[2]

Game terbagi kepada dua yaiu game online dan game offline. Game offline merupakan game yang dimaikan secara perorangan melawan system computer dari game tersebut. Sedangkan game offline adalah suatu permainan yang dapat dimainkan secara global dengan waktu yang sama melalui jaringan internet.[3] Dalam permainan game online pada umumnya permainan tersebut berupa pertarungan melawan satu lawan satu dan berkelompok. Dimana para pemain di berikan peraturan untuk menyelesaikan misi terlebih dahulu, dan memenangkan permainan. Imbalan dari pemenang akan mendapatkan poin atau bntang untuk menaikn pangkat agar dapat gelar pro player.

Pada zaman milenial sekarng game dijadikan suatu perlombaan yang dinamakan esports (electronic sport). Bahkan esports ini sudah mendunia dan dijadikan perlombaan antar Negara. Dan anak anak muda sekarang berlomba

---

[2] Krista Surbakti, *Pengaruh Game Onine Terhadap Remaja*, Jurnal Cuere, Vol. 01 No. 01 (2017). Hal. 30

[3]Devita Rani, Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa, jurnal perspektif, vol.8 no.1 hal 7

lomba dalam bermain game online ini. Anak anak bahkan remaja juga memiliki panutan nya sendiri sebagai motivasi dalam bermain game supaya menjadi ahli dalam permainana (proplayer).

Bermain game online akan membuat seseoranng akan berlama lama dalam bermain game sampai kecanduan, sehingga membuat mereka membuang buang waktu untuk melakukan aktifitas diluar, dan bahkan melupakan aktifitasnya seperti seperti tugas sekolah bagi pelajar, kesehatan diri, ibadah dan sosialisasi di luar. Game online pada umumnya dimaikan oleh seseorang di suatu ruangan secara pribadi dengan waktu yang lama dan menyebabkan mereka kecanduan.[4]

Kelebihan dari game online ini adalah game online dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi, karena seseorang dalam bermain game akan serius dan fokus dalam menyelesaikan misi dan mencapai tujuan dalam peraturan game tersebut, semakin sulit peraturan permainan maka tingkat konsentrasi semakin tinggi. Dengan kebiasaan-kebiasaan tersebut, secara tak lansung konsentrasi seseorang akan meningkat. Meningkatnya keseimbangan otak kanan dan kiri, dalam permainan game mata dan tangan akan bergerak secara bersamaan dengan efektif dan efesien. Meningkatkan kemampuan membaca seseorang, karena dalam permainan game online mencantumkan tulisan berupa peratura dalam memulai game. Kemampuan berbahasa ingris akan meningkat, karena game pada umumnya menggunakan bahasa ingris. Dapat membentuk kerja sama, dalam permainan game online pemain dibentuk kedalam kelompok, dengan berkelompok tersebut pemain akan bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan

[4] Maria Agustina Lebho, *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja,* Journal of Health and Behavioral Science, Vol.2, No.2, (2020) hal 203

yang ingin dicapai. Game online juga memiliki kelemahan Menimbulkan hal hal negatif, karena tidak jarang kita dengar seseorang berusaha mencuri akun akun yang terkait dengan game online supaya bisa dijadikan uang. Bahasa bahasa yang tidak sopan dan tidak enak ddengar, dikalangan para pemain apabila kalah atau tidak sesuai dengan keinginan, seseorang akan spontan menggunakan bahasa bahasa yang kotor dan kasar. Lalai terhadap waktu, karena keasikan bermain game sampai lupa waktu sehingga lupa dengan kegiatan kegiatan dan tugas tugas penting. Mengganggu kesehatan, orang yang sudah kecanduan dengan game online mereka cenderung lebih banyak bermain game smpai larut malam, sehingga tidak makan dan minum dan menjadi boros, uang yang ada atau dikasih selalu digunakan untuk membeli kuota dan bermain game sampai uang itu habis.[5]

Setiap manusia yang dilahirkan kedunia ini diberikan kemampuan untuk berfikir, agar mereka dapat belajar untuk menambah pengertahuanya. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang sehingga mengalami perubahan perubahan dari perbuatan, sikap, pola fikir dan pandangan setelah memperoleh ilmu dan pengetahuan baru.[6] dalam al quran perintah yang pertama adalah belajar sebagai mana yang terdapat dalam (Q.S Al Alaq 1-5).

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ١ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ٣ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ٤ عَلَّمَ

الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ ٥

[5] Rischa pramudia trisnani, *Stop Kecanduan Game Online*, (jawa timur : UNIPMA PRESS) 2018 hal 76

[6] Ahdar Djamaluddin, Wardana, "*Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis"* (Sulawesi Selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER 2019) hal 6

Artinya *“ bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dan telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan tuhanmu yang maha mulia, yang mengajarkan manusia dengan pene, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

Ayat diatas memerintahkan kepada manusia untuk belajar, yaitu dengan membaca, dengan membaca manusia dapat menambah ilmu pengetahuan, sehingga manusia mengetahui apa yang tidak diketahuinya, sehingga mendapatkan pengetahuan yang semakin maju.dengan kata lain belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapat kan suatu informasi baru guna untuk menambah pengetahuanya.

Siswa yang memperhatikan penbelajaran disekolah akan serius dalam belajar. Walaupun ada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dan mengobrol ketika guru menerangkan pembelajaran dikelas. itu akan berpengaruh kepada perilaku dan sikap siswa dalam belajar. Perilaku belajar akan berpengaruh kepada proses belajar siswa di kelas. Perilaku belajar merupakan suatu reaksi seseorang dalam melakukan proses belajar. Perilaku tidak jauh dari kata sikap, perilaku merupakan suatu perbuatan seseorang dalam menanggapi sesuatu. Sedangkan belajar adalah suatu proses seseorang dalam mencari pengetahuan. Dengan kata lain perilaku adalah reaksi seseorang sedangkan belajar adalah prosesnya. Perilaku belajar bisa datang dari dalam maupun dari luar. Perilaku merupakan suatu sikap respon atau reaksi seseorang dalam menanggapi lingkungan terhadap dirinya sendiri. Perilaku dapat dipengaruhi dari berbagai faktor baik itu dari luar dan dari dalam diri seseorang. Faktor dari luar biasanya terjadi akibat lingkungan tempat tinggal, faktor dari luar terjadi pada bawaan diri sendiri maksutnya kemampuan yang sudah ada dalam dirinya sendiri. Perilaku adalah aktifitas

seseorang yang dilihat secara lansung dan dari pengamatan orang lain[7]

Faktor yang mempenaruhi perilaku belajar dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu pengamatan, perhatian, fantasi, memori, tanggapan, berfikir dan asosiasi. Aspek perilaku dari dalam kelas, dengan memperhatikan sikiap, kebiasaan, dan minat. Dengan melihat beberapa aspek tersebut maka dengan mudah melihat perubahan perilaku siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi sementara yang dilakukan pada tanggal 1 maret 2023. Di beberapa mtsn yang ada di agam. peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MTsN 1 Agam yang berlokasi di Bukik Bunian Bukareh. Dimana MTsN tersebut termasuk ke dalam sekolah unggul, yang memiliki akreditasi A dan juga siswa dan siswi berprestasi dalam berbagai bidang diantaranya dalam cabang olahraga, kepramukaan dan dibidang mata pelajaran dan sering mengikuti olimpiade. Akan tetapi berdasarkan wawancara dengan guru guru di MTsN tersebut salah satunya guru wali kelas yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu bapak Zainal S,Pd mengatakan ada dua aspek kepribadian siswa di dalam kelas, sebagian siswa meperhatikan pembelajaran dengan serius dan rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Dan proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan ada juga siswa dikelas sering tidak konsentrasi dalam belajar, banyak melamun ketika mengikuti pelajaran, tidak menyambung ketika ditanya, bahkan sering dimarahi akibat tidur di dalam kelas. Dan diantara guru yang lainya menjawab hal yang sama ketika mengajukan pertanyaan tentang kebiasaan siswa dikelas. Dan peneliti juga melakukan wawancara dengan

[7] Kadek Hengki Primayana, *Pengaruh Project Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Perilaku Belajar Anak Di Paud*, : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (2020) Vol. 5 No. 2 hal 136

beberapa siswa siswi kelas VIII, dan dari wawancara tersebut kebanyakan mereka sering tidur larut malam, ketika ditanya kenapa tidur larut malam pada umumnya menjawab bermain hp setelah bikin tugas sekolah. Dan siswa siswi yang bermain hp tersebut banyak yang bermain game online.

Berdasarkan dampak dan fenomena yang terjadi kepada siswa dan siswi di MTsN 1 Agam, berdasarkan wawancara sementara diatas dikhawatirkan pengaruh tersebut berdampak kepada siswa yang rajin dan tekun akibat dari siswa yang tidak serius dan konsentrasi dalam belajar, dan mengakibatkan rendahnya nilai dan prestasi siswa dan siswi tersebut. Akibat nilai yang turun merka akan tinggal kelas, dan tidak mau melanjutkan pendidikan karena tinggal kelas dan putus di tengah dan tidak memiliki masa depan. Bahkan bisa menjadi frustsi dengan dirinya sendiri.

Dengan ke khawatiran tersebut, dan dari fenomena yang terjadi pada pelajar seakarang ini maka peneliti mengangkat judul penelitian dengan judul **"PERSEPSI DAN PENGALAMAN SISWA TENTANG GAME ONLINE PADA PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTSN 1 AGAM DI BUKIT BUNIAN BUKAREH"**

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana latar belakang di atas, adapun identifikasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh sering tidur dalam jam pelajaran.
2. Sebagian siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh sering

mengobrol ketika jam pelajaran berlangsung.

3. Sebagian siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh sering tidak bikin tugas sekolah.
4. Sebagian siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh banyak berkata kasar
5. Sebagian siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh malas ketika disuruh bikin tugas.
6. Sebagian siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh sering kurang berkonsentrasi ketika belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas maka peneliti perlu adanya batasan masalah agar berfokus kepada satu penelitian dan tidak menyimpang maka penulis membatasi dengan:

1. Persepsi siswa tentang game online Di MTsN 1 Agam Di Bukit Bunian Bukareh.
2. Pengalaman siswa terhadap game online pada perilaku belajar siswa di MTsN 1 Agam Di Bukit Bunian Bukareh.
3. Dampak game online terhadap perilaku belajar siswa di MTsN 1 Agam Di Bukit Bunian Bukareh.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah dipaparkan dapat diketahui rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana persepsi siswa tentang dampak game online terhadap perilaku siswa di MTsN 1 Agam Di Bukit Bunian Bukareh?
2. Bagaimana pengalaman siswa terhadap dampak game online pada perilaku siswa di MTsN 1 Agam Di Bukit Bunian Bukareh?
3. Bagaimana dampak game online pada perilaku belajar siswa di MTsN 1 Agam Di Bukit Bunian Bukareh?

E. Tujuan Penelitian

Dari pokok permasalahan diatas penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang persepsi dan pengalaman siswa tentang dampak game online terhadap perilaku siswa di MTsN 1 Agam.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi peneliti

   Pertama sebagai penambah wawasan dan pengetahuan baru tentang game online dengan perilaku belajar dan yang kedua Sebagai syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dari pendidikan agama islam di UIN Bukittinggi,

2. Bagi pendidikan

   Berdsarkan hasil kesimpulan dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk dunia pendidikan sebagai evaluasi dan solusi untuk anak yang kecanduan bermain game online, dan juga sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi pembaca umum

Untuk memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat terutam orang yang mengalami masalah berdasarkan dampak dari pengaruh game online.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dan memudahkan pembaca dalam memahami judul proposal ini maka peneliti akan menjelaskan poin poin penting dari judul penelitian ini:

Persepsi merupakan tindakan Menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan

Pengalaman merupakan pengamatan yang merupakan kombinasi penglihatan, penciuman, pendengaran serta pengalaman masa lalu

Dampak merupakan suatu pengaruh yang tampak jelas terhadap perubahan dari perubahan yang mendatangkan kabat negative atau positif.

Game online merupakan suatu permainan yang dimaikan melalui jaringan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang atau lebih yang dapat dimainkan dalam satu waktu dan tempat yang berbeda.

Perilaku belajar merupakan perbuatan atau karakter individu dalam menjalankan proses belajar untuk memahami pengetahuan baru.

H. Sistematika Penulisan

Supaya penulisan lebih mudah dipahami maka peneliti membuat sistematika atau urutan dalam penulisan dibagi dalam beberapa bab diantaranya :

BAB I, Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat peneiltian dan penjelasan judul.

BAB II, Tinjauan Pustaka yang berisikan pembahasan tentang teori-teori dari persepsi, pengalaman, game online dan perilaku belajar.

BAB III, Metodologi Penelitian yang dimana menentukan cara cara dalam pelaksanakan penelitian ini yang bersikan jenis penelitian, lokasi penelitian, informasi penelitian, tekdik pengumpulan data, indtrumen penelitian, dan keabsahan data.

BAB IV, Hasil penelitian yang dimana berisi tentang penjelasan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan.

BAB V, Kesimpulan berisi tentang akhir dari penguraian yang telah dijelaskan pada bab iv sebelumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Teori

1. Persepsi dan Pengalaman

a. Pengertian Persepsi

Persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan mengumpulkan informasi dan manafsirkan pesan. Persepsi adalah memberikan makna pada stimuli atau merangasang indrawi. Menurut Slameto Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat,pendengar, peraba, perasa, pencium. Menurut Leavitt membedakan persepsi menjadi dua pandangan, yaitu pandangan secara sempit dan luas. Pandangan yang sempit mengartikan persepsi sebagaipenglihatan, bagaimana seseorang melihat sesuatu. Sedangkan pandangan yang luasmengartikannya sebagai bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu.

Sebagian besar dari individu menyadari bahwa dunia yang sebagaimana dilihat tidak selalu sama dengan kenyataan, jadi berbeda dengan pendekatan sempit, tidak hanya sekedar melihat sesuatu tapi lebih pada pengertiannya terhadap sesuatu tersebut. Persepsi berarti analisis mengenai cara mengintegrasikan penerapan kita terhadap hal-hal di sekeliling individu dengan kesan-kesan atau konsep yang sudah ada, dan selanjutnya mengenali benda tersebut. Thoha berpendapat bahwa: ”persepsi pada umumnya terjadi karena dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, misalnya sikap, kebiasaan, dan kemauan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi stimulus itu sendiri, baik social maupun fisik.

Dijelaskan oleh Robbins bahwa meskipun individu-individu memandang pada satu benda yang sama, mereka dapat mempersepsikannya

berbeda-beda. Ada sejumlah faktor yang bekerja untuk membentuk dan terkadang memutar-balikkan persepsi. Faktor-faktor ini dari:

1) Pelaku persepsi (perceiver),

2) Objek atau yang dipersepsikan, dan

3) Konteks dari situasi dimana persepsi itu dilakukan.

Gilmer menyatakan bahwa: ”persepsi dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor belajar, motivasi, dan pemerhati perseptor atau pemersepsi ketika proses persepsi terjadi”. Dan karena ada beberapa faktor yang bersifat yang bersifat subyektif yang mempengaruhi, maka kesan yang diperoleh masing-masing individu akan berbeda satu sama lain. Oskamp membagi empat karakteristik penting dari faktor-faktor pribadi dan sosial yang terdapat dalam persepsi, yaitu:

1) Faktor-faktor ciri dari objek stimulus,

2) Faktor-faktor pribadi seperti intelegensi, minat,

3)Faktor-faktor pengaruh kelompok, dan 4) Faktor-faktor perbedaan latar belakang kultural.

Persepsi individu dipengaruhi oleh faktor fungsional dan struktural.

Faktor fungsional ialah faktor-faktor yang bersifat personal. Misalnya kebutuhan individu, usia, pengalaman masa lalu, kepribadian,jenis kelamin, dan hal-hal lain yang bersifat subjektif. Faktor struktural adalah faktor di luar individu, misalnya lingkungan, budaya, dan norma sosial sangat berpengaruh terhadap seseorang dalam mempresepsikan sesuatu. Dari uraian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan, bahwa persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal, yaitu faktor pemersepsi (perceiver), obyek yang dipersepsi dan konteks situasi persepsi dilakukan.[8]

b. Pengertian Pengalaman

[8] Lambok Simamora,*Pengaruh persepsi siswa tentang kompetensi pedagogik guru dan kebiasaan belajar siswa tentang kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar*,Jurnal formatif,2014, h.25

2. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online terdiri dari dua kata yaitu game dan online, dalam bahasa ingris game berate permainan sedangkan online berarti dalam jaringan atau terhubung. Dengan kata lain game online adalah suatu permainan yang dimainkan oleh beberapa orang atau lebih dalam satu jaringan yang disebut dengan internet.[9] Menurut kim dan kawan-kawan game online adalah suatu game atau permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam waktu yang sama memlalui jaringan computer.Menurut burhan game online adalah game computer yang dimainkan lebih dari satu orang secara online.[10]Salah satunya game online yang dimainkan oleh banyak orang adalah mobile lagen, free fire dan PUBG. Game ini dimainkan oleh banyak orang dalam satu permainan melalui jaringan internet atau paket data.

Games online adalah sebuah permainan video yang dimainkan melalui jaringan komputer (internet) menggunakan komputer atau konsol video game adalah jenis permainan yang banyak orang mainkan secara online melalui internet. Permainan online melalui internet memberikan manfaat tambahan karena pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh dunia melalui media obrolan.[11] Dengan banyaknya permainan menggunakan internet sehingga banyaknya pengguna dalam memainkan game tersebut, yang memunkinkan seseorang untuk lebih nyaman dan senang dalam permainan game. Karena computer atau media lainya menggunakan garfik yang bagus sehingga orang yang memainkanya tidak bosan dalam bermain game.

Di zaman digital yang semakin manju dan perkembangan teknologi semakin canggih seperti handphone yang sudah bisa menggunakan

[9] Dewi, Nila Vania Utami, *Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha Cv Pemberi Kerja*, Jurist-Diction (2019) Vol.2 No. 1 hal 258

[10] Andri Arif Kustiawan, Andy Widhya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV.AE Media Grafika Cet 1, 2019) hal. 3

[11] Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01, No.01 (2017) hal 30

jaringan internet dan mengakses berita bahkan informasi sampai keluar negri. Sehingga juga sudah berkembangnya suatu permainan yang dahulunya permainan tersebut hanya bisa dimainkan oleh satu orang saja (game offline) dan sekarang dengan perkembangan tersebut sudah banyak game game yang dimainkan secara bersama melalui jaringan (game online).

Dalam permainan tersebut tidak hanya bermain saja akan tetapi juga bisa berkomunikasi secara jarak jauh secara global melalui permainan tersebut, bahkan juga bisa chatingan. Sehingga game online membuat seseorang bahagia dalam memainkannya.

b. Sejarah Game Online

Awal mulamya game online tidak jauh dari perkembangan internet yaitu jaringan computer. Tidak jauh dari perkembangan teknologi computer game online juga di rilis di kalangan pengguna pada masa itu. Perkembangan game online semakit pesat karena peminat atau pengguna game online tersebut bertambah naik. Pada tahun 69 game online dapat digunakan dengan jumlah terbatas yaitu dua orang dalam permainan.

Kemudian dengan kedatangan komputer dengan kemampuan internetnya maka game online dapat dimainkan dengan jumlah yang banyak di waktu yang sama dengan lokasi yang berbeda. Game online yang pertama kali muncul adalah game yang bertema simulasi simulasi untuk kepentingan perang seperti pesawat tempur untuk kepentingan militer. Game simulasi tersebut menjadi inovasi untuk dikembangkan dan muncul lah game lain dan berkembang hingga saat ini.[12]

a. Jenis Jenis Game Online

Pada saat ini begitu banyak game online yang dapat dimaikan oleh orang yang suka bermain game online, akan tetapi ada beberapa game yang

[12] Rischa pramudia trisnani, *Stop Kecanduan Game Online*, (jawa timur : UNIPMA PRESS) 2018 hal 5

sangat viral atau bangyak peminat game tersebut baik itu dikalangan anak anak hingga dewasa diantaranya diantaranya game yang viral saat ini yaitu:

1) Mobile Legend

   Mobile legend adalah game online yang yang dimainkan oleh 10 orang pemain dalam satu pertandingan yang dimana dari 10 pemain itu dibagi menjadi 2 tim, dari setiap tim terdiri dari 5 pemain. Dalam permainan ini yang dinyatakan menang adalah tim yang sanggup bertahan menjaga wilayahnya atau dalam bahasa mobile legennya yaitu *tower(*menara*)*[13]

2) Playeruknows Battlegrounds (PUBG)

   PUBG adalah permainan batle royale. Yang terdiri dari 100 permain dalam satu pertandingan, dimana pemenang dari permainan ini adalah pemain yang sanggu bertahan hingga akhir baik itu tim maupun individu.[14]

3) Free Fire

   Free fire juga termasuk game royale batle tetapi dama permainan ini terdiri dari 50 pemain dalam 1 pertandingan, pemenang dari permainan ini adalah yang bertahan sampai akhir baik secara tim atau individu.[15]

Dari jenis jenis game di atas merupakan game yang memiliki grafik yang sangat bagus, yang dimana orang yang yang memainkanya akan merasa nyaman dan ingin main secara terus terusan sehingga akan membuat orang yang memainkannya akan kecanduan dalam bermain game. Apabila seseorang sudah kecanduan dalam bermain game online, mereka akan cenderung sulit untuk terlepas dari game tersebut dan akan berdampak kepada diri orang yang sudah kecanduan dalam bermain game.

b. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer belum bisa menyelesaikan permainannya sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game

---

[13] Carolinr Vinci Wijaya, Sinta Pramita, *Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Study Kasus Dalam Game Mobile Legen)* Vol.3 No.1 KONEKSI (2019) hal 266

[14] Ach Fauzi, *Pengaruh Game Pubg (Player Uknows Battle Grounds)* ScienceEdu:Vol. 2 No. 1 (2019) hal 62

[15] Sukron Habibi Harahab, Zaka Hadikusuma Ramadhan, *Dampak Game Online Free Fikre Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol.5 No.3 (2021) hal 1305

online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisai dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap game online. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut:

1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau di sekolah.
3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulkan adiksi atau kecanduan terhadap game online.
4) Kurangnya self kontrol dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan[16]

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain game online dikarenakan seseorang terbiasa bermain game online melebihi waktu. Beberapa orangtua menjadikan bermain game online sebagai alat penenang dan apabila hal itu dilakukan secara berulangulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain game online adalah sebagai berikut:

1) Kurang perhatian dari orang- orang terdekat

   Beberapa orang berpikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu mengusai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak

[16] Hardiyansyah Masya. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No. 1, 2016, hlm. 158

menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan game online, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3) Kurang kontrol Orang tua

dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

4) Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap game online dirumah, maka seseorang akan kenal dengan game online karena pergaulannya.

6) Pola Asuh

Pola asuh orangtua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.[17]

[17] Hardiyansyah Masya. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No. 1, 2016, hlm. 158

c. Dampak Kecanduan Game Online

Adapun beberapa dampak negatif dan positif game online bagi pelajar adalah:

1) Dampak Positif Dampak positif dari kecanduan game online bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua,otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berpikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game online, siswa akan lebih berpikir kreatif.[18] Dalam memainkan game online, otak siswa bekerja lebih keras untuk berstrategi dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan, sehingga bisa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, supaya permainan tersebut bisa terselesaikan.
2) Dampak Negatif Dampak negatif dari kecanduan game online bagi pelajar adalah
   a) Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online.
   b) Siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online.
   c) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main game online.
   d) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain game online.
   e) Lupa waktu.
   f) Pola makan akan terganggu.
   g) Emosional siswa juga akan terganggu karena efek game online ini, jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan oleh siswa.
   h) Siswa cenderung akan membolos sekolah demi game online kasayangan mereka.[19]

[18] Hardiyansyah Masya, Op. Ci,hlm. 156
[19] Hardiyansyah Masya, Op. Ci,

Dari dampak-dampak game online di atas baik itu dampak positif ataupun dampak negatif dapat disimpulkan di era globalisasi ini sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah pada pembahasan ini adalah ketergantungan atau kecanduan pada aktivitas nge-gamesnya ini bagi anak, game online memiliki sifat adiktif atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain game online

d. Indikator Kecanduan Game Online

Ada empat komponen yang menunjukan seseorang kecanduan game online yang di kemukakakn oleh lee. Keempat komponen tersebut antara lain:

1) Compulsion

   Complucion merupakan dorongan atau tekanan yang datang dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang sama secara berulang ulang.sehingga hal tersebut merupakan dorongan dari dalam diri seseorang.

2) With drawal (penarikan diri)

   Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.

3) Tolerance (toleransi)

   Toleransi dalam hal ini di artikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita untuk melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti hingga merasa puas.

4) Interpersonal and health-related problems (Hubungan interpersonal dan kesehatan)

   Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal

yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan polamakan yang tidak teratur[20]

e. Pengaru Kecanduan Game Online

Kecanduan game online tentu mempunyai banyak dampak negati khususnya bagi remaja. Oleh karna itu candu game online dikategorikan sebagai salah satu jenis dari kenakalan remaja.

Beberapa pengaruh negatif dari permainan game online yang berlebihan bagi remaja adalah sebagai berikut :

1) Menurunnya semangat belajar remaja, meliputi : sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan game online.
2) Banyak remaja yang melakukan tindakan kriminal ketika tidak bisa bermain game online. Misalnya, ketika tidak mempunyai uang untuk bermin game online, ada sebagaian remaja pecandu game online yang nekat melakukan aksi pencurian.
3) Mereka jadi lupa beraktifitas, enggan membantu orang tua di rumah, malas bersosialisasi positif dengan lingkungannya dan lain sebagainya.
4) Hubungan dengan teman, keluarga berkurang karna waktu bersama mereka menjadi jauh lebih berkurang. Pergaulannya hanya di game online saja, sehingga pencandu game online merasa terisolir. Dan berkurangnya kemampuan sosial.
5) Pemikiran para pecandu game online terus tertuju pada game online, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermin game online tersebut.

[20] Hardiyansyah Masya. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No. 1, 2016, hlm 162-163

6) Pemikiran para pecandu game online terus tertuju pada game online, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermain game online tersebut.

Dari segi permainannya, game online memiliki fitur menarik, berisi gambar, animasi-animasi yang mendorong anak agar tertarik bermain game online, selain itu macam-macam game online tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, tentu saja demi mengeruk keuntungan bagi para pengelolanya tanpa menghiraukan dampak baik dan buruknya bagi perkembangan anak.12 Dalam beberapa kasus, banyak di temukan bukti-bukti bahwa perminan game online memiliki kecendrungan untuk menjadi kecanduan (addicted dengan permainan yang di mainkannya. Fase kecanduan bermain game online adalah keadaan dimana seseorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut.

f. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Tempat-tempat game online sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan ataupun dipedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah. Yang dibahayakan dari dampak game online ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan game online, antara lain:

1) Bersungguh-sungguh (niat)

   Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri anda sendiri tidakakan main game online lagi, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukanya, tapi lambat laun pasti akan bisa.

2) Mempunyai pikiran hemat

   Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain game online di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi game online.

3) Mencari aktivistas lain

Mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau bereaksi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain game online.

4) Membatasi waktu bermain game online

Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut.Untuk tahapawal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

5) Jangan bergaul dengan pemain game online

Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain game melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan gampang mempengaruhi untuk bermain game online lagi.

6) Meminta bantuan orang terdekat

Maksudnya meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain game. Akan sangat baik apabila dia bukan seorang gamers juga.[21]

Apabila seorang siswa menyadari dampak negatif dari bermain game online maka siswa tersebut menyadari betapa ruginya melakukan kebiasaan ini, apabila siswa sudah menyadari kalau bermain game online maka siswa terbut akan melakukan usaha-usaha supaya siswa tersebut tidak mengalami kerugian lagi dari bermain game online tersebut.

3. PERILAKU BELAJAR

a. Pengertian Perilaku Belajar

Perilaku belajar terdiri dari dua kata, yaitu perilaku dan belajar

1) Perilaku

Perilaku adalah segala sesuatu perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan aktifitas dari pribadi itusendiri. Perilaku juga merupakan suatu reaksi seorang terhadap lingkunganya. Reaksi tersbut digolongkan kepada dua yaitu tanpa tindakan (pasif) dengan tindakan(aktif),

[21] Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1.1 (2016). Hal 9

Bentuk bentuk perilaku dibagi dua yaitu perilaku refleksi dan non refleksi, perilaku reflek ialah perilaku yang terjadi akibat reaksi seseorang secara spontan yang aktif dari dirinyan sendiri. sedangkan perilaku non reflek adalah suatu tindakan yang datang dari keinginan secara sadar melalui proses. Proses itu disebut psikologi.[22]

ًعَلِّمُوْاوَعَلِّمُوْاوَتَوَاضَعُوْالِمُعَلِّمِيْكُمْ وَلَيَلَوْا لِمُعَلِّمِيْكُمْ (رَواهُ الطَّبْرَانِيْ)

Artinya : "*belajarlah kamu semua dan berbuat baiklah kepada guru gurumu, dan berlaku baiklah kepada semua orang yang mengajarimu"* (HR.Thabrani)

2) Belajar

Setiap manusia yang dilahirkan kedunia ini diberikan kemampuan untuk berfikir, agar mereka bisa belajar untuk menambah pengertahuanya, dalam al quran perintah yang pertama adalah belajar sebagai mana yang terdapat dalam (Q.S Al Alaq 1-5).

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ١ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ٣ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ٤ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ ٥

Artinya " *bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dan telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan tuhanmu yang maha mulia, yang mengajarkan manusia dengan pene, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya*."

Ayat diatas memerintahkan manusia kepada manusia untuk belajar, yaitu dengan membaca, dengan membaca manusia dapat menambah ilmu pengetahuan, sehingga manusia mengetahui apa yang tidak diketahuinya, sehingga mendapatkan pengetahuan yang semakin maju.dengan kata lain belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapat kan suatu informasi baru guna untuk menambah pengetahuanya.

ًعَلِّمُوْاوَعَلِّمُوْاوَتَوَاضَعُوْالِمُعَلِّمِيْكُمْ وَلَيَلَوْا لِمُعَلِّمِيْكُمْ (رَواهُ الطَّبْرَانِيْ)

[22] Khairuddin Tampubolon, Peran Perilaku Guru dalam Menciptakan Disiplin Siswa, All Fields of Science J-LAS, Vol.2, No.4 (2022) hal 2

Artinya : "*belajarlah kamu semua dan berbuat baiklah kepada guru gurumu, dan berlaku baiklah kepada semua orang yang mengajarimu"*

(HR.Thabrani)

Hadis diatas memerintahkan kepada manusia untuk belajar dan menuntut ilmu dan juga menyuruh berbuat baik dan menghormati guru. Guru bukan hanya di sekolah saja tetapi siapa yang telah mengajarimu suatu ilmu mereka disebut guru.manusia diperintahkan untuk menghormati setiap orang yang mengajarinya.

Berdasarkan defenisi antara perilaku dan belajar dapat diketahui bahwa perilaku belajar adalah suatu tindakan atau kegiatan seseorang dalam menjalankan suatu prose menuntut ilmu guna untuk menambah pengetahuan untuk mencapai tujuan yang diingikan. Jadi perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar siswa yang dilakukan secara berulang- ulang sehingga menjadikan karakter tersebut terhadap aktifitas belajar siswa.

b. Ciri Ciri Perubahan Perilaku Belajar

Secara teoritis belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, namun tidak semua perubahan tingkah laku organisme dapat dianggap belajar. Perubahan yang timbul karena proses belajar sudah tentu memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas. Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Karakteristik perilaku belajar ini dalam beberapa pustaka rujukan antara lain Psikologi Pendidikan, disebut sebagai prinsipprinsip belajar. Diantara ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar yang terpenting adalah:

1) Perubahan intensional

   Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan. Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan sesuatu, keterampilan dan seterusnya.

2) Perubahan positif dan aktif

   Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif. Positif artinya baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan.

3) Perubahan efektif dan fungsional

   Perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat afektif, yakni berhasil guna. Artinya, perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Selain itu, perubahan dalam proses belajar bersifat fungsional dalam arti bahwa ia relatif menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat diproduksi dan dimanfaatkan.[23]

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan. Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan sesuatu, keterampilan dan seterusnya.

c. Perwujutan Perilaku Belajar.

Perilaku belajar siswa dapat dilihat dari suatu aktivitas belajar dilakukan seorang siswa. Perwujudan perilaku belajar siswa dapat dilihat melalui berdasarkan perubahan peruahan yang dialami oleh siswa. Syah menyebutkan perwujutan perilaku belajar ada 9 diantaranya yaitu:

a) Kebiasaan belajar.

   Kebiasaan belajar merupakan sutau aktivitas yang dilakukan secara berulang ulang dengan cara yang sama. bahwa kebiasaan belajar adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan yang telah ada. Kebiasaan belajar adalah cara-cara yang ditempuh siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan tertentu yang dilaksanakan secara rutin

[23] Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 116

sehingga menjadi suatu kebiasaan. [24]kebiasaan belajar adalah perilaku belajar peserta didik yang tertanam dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan ciri dalam aktifvitas belajar yang dapat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

b) Keterampilan

Keterampilan belajar perlu dimiliki oleh setiap sesiswa karena belajar merupakan kegiatan yang memiliki tujuan. Dimana tujuanya yaitu untuk memperoleh pengetahuan. Keterampilan belajar dapat diartikan sebagai seperangkat sistem, metode, dan teknik yang baik dalam usaha menguasai materi pengetahuan yang disampaikan guru secara tangkas, efektif dan efisien[25]

c) Pengamatan

Pengamatan adalah suatu proses menerima, meransang dan memberikan masukan kepada panca indra baik itu mata dan telinga. Seorang siswa akan mampu mengamati suatu objektif yng benar sebelum memperoleh penjelasan yang slah pula.

d) Berpfikir asosiatif dan daya ingat

Berpikir Asosiatif, yaitu suatu ide merangsang timbulnya ide-ide lain. Dalam proses ini dinyatakan bahwa dalam alam kejiwaan yang penting ialah terjadinya, tersimpannya, dan bekerjanya tanggapan-tanggapan. Daya jiwa yang lebih tinggi, seperti perasaan, kemauan, keinginan, dan berpikir semua berasal/ terjadi karena bekerjanya tanggapan-tanggapan.[26]

e) Berfikir rasional

Kemampuan berfikir rasional merupakan suatu kemampuan yang tidak dapat ditumbuhkan dalam waktu singkat. Kemampuan berfikir rasional ini akan muncul dalam bentuk yang terbaik, jika dikembangkan seiring

---

[24] Sandi Budiana, Nita Karmila, Ratna Devi, (*PENGARUH KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA), vol.12 no.02,* PEDAGOGIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN 2020, hal 71

[25] Ida Umami, *(KETERAMPILAN BELAJAR SEBAGAI KOMPONEN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DALAM BIMBINGAN KONSELING),* STAIN Jurai Siwo Metro, hal 40-41

[26] Maulidya, Anita. "Berpikir dan problem solving." *Ihya al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 4.1 (2018).

dengan pertumbuhan intelektual seseorang. Artinya semakin dini kemampuan berfikir mulai dikembangkan, semakin baik. Setelah anak mulai sekolah, maka tugas untuk mengembangkan kemampuan berfikir rasional sebagian besar beralih dari keluarga kepada pihak sekolah, dalam hal ini guru.[27]

Jadi, berdasarkan perwujutan yang dikemukakan oleh syah merupakan suaberdampak kepada terseut kebiasaan yang dilakukan oleh seorang pelajar, kebiasaan kebiasaan belajar tersebut akan terlihat kepada perilakunya dalam kehidupan sehari. Kebiasaan tersebut biasanya di pengaruhi oleh faktor tertentu.

d. Faktor yang mempengaruhi perilaku belajar

Menurut Syah muhibin Perilaku belajar dipengaruhi oleh tiga faktor diantaranya yaitu pengaruh ekternal, pengaruh interna, dan pendekatan belajar.

a. Faktor ekternal

   Faktor ekternal adalah pengaruh yang datang dari dalam diri yang berasal dari fisik atau jasmani, kematangan fisik,minat dan kemampuan kognitif maupun prestasi.

b. Faktor internal

   Faktor internal merupakan pengaruh yang datang dari luar diri seseorang baik itu dari lingkungan keluarga, suasana rumah, lingkungan sekolah, keadaan ekonomi dan perhatian dari orang tua.

c. Faktor pendektan belajar

   Pengaruh perilaku seseorang dalam belajar yaitu adanya pendekatan yang datang kepada diri seseorang. Pendekatan tersebut beruba pembawaan pembelajaran yang datang kepada dirinya.

Perilaku belajar menentukan sukses atau tidaknya suatu pembelajaran. Perilaku belajar merupakan suatu cara bagaimana mereka mempersiapkan dirinya untuk melaksanaan suatu pembelajaran. Apabila siswa melakukan

[27] Astuti, Rini Nafsiati. "Peta Konsep Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Rasional Siswa SD/MI." *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2.1 (2009).

pembelajaran yang sesuai maka tidak akan kesulitan dalam belajar, apabila siswa tidak melaksanakanya dengan baik, akan berdampak kepada proses pembelajaranya. Maka dari itu proses pembelajaran tersebut berdampak kepada perilaku belajar siswa.

d. Teori Teori Belajar

1) Teori kognitif

Pendekatan kognitif ini didasarkan kepada asumsi atau keyakinan-keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Perkembangan kognitif pada manusia mulai dipelajari pada abad pertengahan di mana kemajuan ilmu pengetahuan mulai bangkit.Hal ini berkaitan dengan game online dimana dampak dari pengaruh game online ini kepada tingkah laku anak, baik itu hal yang positif maupun hal negative.[28]

2) Teori behaverios

Teori belajar Behavioristik merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang bahwasannya perilaku belajar seseorang atau individu hanya pada kejadian atau fenomena yang tampak secara kasat mata atau jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental.[29]

Aliran psikologi atau teori belajar behavioristik tidak melibatkan minat, emosi, dan perasaan individu dalam proses belajar. Peristiwa dalam pelaksanaan pembelajaran hanya semata-mata karena stimulus dan respon yang diberikan kemudian hal tersebut menjadi sebuah kebiasaan yang di kuasi oleh individu.

3) Teori piaget

Teori piaget Istilah ini terus berkembang dan populer di ranah psikologi pendidikan dan perkembangan. Istilah kognitif pada psikologi

---

[28] *Madaniyah, JurnalKhoiruzzadi, Muhammad Prasetya, Tiyas, "PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2"* (2021) vol. 11 no. hal 2

[29] Elvia, Baby Shahbana Fiqh, kautsar farizqi Rachmat, Satria, "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran" Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan (2020) Vol. 9 No. 1 hal 5

perkembangan melingkupi banyak hal dalam psikis seseorang yang berkaitan dalam memahami, berprasangka, memperhatikan, memberikan pertimbangan, mengolah pikiran, memecahkan permasalahan, kesengajaan, memperkirakan, keyakinan dan lainnya. Sedangkan kognitif pada psikologi pendidikan didefinisikan dengan sebuah pembelajaran yang mempelajari terkait pengelompokkan komponen-komponen kognitif dan persepsi dalam memahami.[30]

4) Teori Bruner

Menurut Bruner manusia sebagai pemikir, pemroses, dan pencipta informasi. Oleh karena itu, Bruner memusatkan perhatian pada sesuatu yang dilakukan manusia sesuai dengan informasi yang diterimanya untuk mencapai suatu pemahaman yang bermakna.

Pandangan Bruner tentang belajar sebagai proses perkembangan kognitif didasarkan pada dua asumsi yaitu: perolehan pengetahuan adalah proses interaktif seseorang dengan lingkungannya secara aktif akan terjadi perubahan terjadi pada diri seseorang dan lingkungannya, dan seseorang mengkonstruksikan pengetahuan yang dimiliki dengan menghubungkan informasi baru dan informasi yang diperoleh sebelumnya menjadi suatu struktur pengetahuan yang makna. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses perkembangan kognitif yang terjadi dalam diri seseorang[31]

Dari beberapa teori yang dipaparkan diatas semuanya bersangkutan dengan tingkah laku dan pada diri seseorang dalam belajar, dimana pengembangan dari teori teori tersebut berdasarkan dari pengamatan terhadap pola fikir anak dan psikolog anak untuk mengembankan karakter anak dalam mendidik. Hal ini berkaitan dengan game online dimana dampak dari pengaruh game online ini kepada tingkah laku anak, baik itu hal yang positif

[30] Ba'diah zahratoul," Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual " Attractive : Innovative Education Journal (2021) vol. 3 no. 1, hal 77

[31] Sundari, Sundari Fauziati, Endang, "Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013" (2021) vol. 3 no 2

maupun hal negative. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses perkembangan kognitif yang terjadi dalam diri seseorang[32]

e. Indikator Perilaku Belajar

Indikator perilaku belajar dapat diketahui dari berubahan perubahan yang di alami oleh siswa tersebut diantaranya:[33]

1) Perilaku belajar dalam mengikuti pembelajaran.

   Siswa yang rajin dan focus dalam melakukan pembelajran mereka akan serius dalam melaksanakan pembelajaran. Perubahan perubahan yang akan dialaminya akan terlihat sangat pesat dari waktu ke waktu. Dan pola fikirnya dalam menyelesaikan suatu masalah akan meningkat, dan menjdikan mereka sebagai orang yang yang haus akan ilmu pengetahuan.

2) Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran

   Materi yang di ajarkan oleh guru disekolah, akan melekat di kepala apa bila siswa rajin untuk mengulangi pelajaran dirumah setelah mendengar penjelasan materi dari yang guru kasih disekolah. Apabila siswa tersebut diberikan pertanyaan minngu lalu kepada siswa tersebut. Mereka akan mudah menjawab dari pertanyaan guru tersebut, pada saat itu guru yakin klo materi yang diajarkan sudah dikuasai dengan benar.

3) Perilaku belajar dalam membaca

   Sebelum guru menjelaskan materi yang akan disampaikan pada saat proses belajar mengajar, siswa tentunya sudah membaca buku yang berkaitan dengan materi pembelajaranya buat besok supaya, ketika pembelajaran berlansung siswa tidak sulit dalam memahami materi yang dijelaskan, di akhir penjelasan materi. Siswa yang membaca buku tentu sudah memiliki pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan menanyakan kepada guru tersebut apa yang dikeraguinya.

4) Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan sekolah

---

[32] Sundari, Sundari Fauziati, Endang, "Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013" (2021) vol. 3 no 2

[33] Zahratul Azizah, dkk, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game dengan Perilaku Belajar Siswa", Konselor, Volume 4, Number 4 ISSN: 1412-9760 (2017): 1.

Seorang pelajar tentunya harus memiliki kerajinan dan ketekunan untuk menimba ilmu. Maka siswa harus memiliki keinginan untuk rajin mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku. Karna siswa yang rajin membaca akan tampak jelas perubahan perubahan di dalam dirinya.

5) Perilaku belajar dalam menghadapi ujian

Disekolah tentunya ada ujian yang akan diberikan oleh guru apabila materi yang disampaikan guru dirasa sudah selesai. Maka diminta kepada siswa untuk melaksanakan ujian gana untuk melihat peningkatan yang telah dialami siswa dalam proses belajar mengajar. Seorang siswa apabila diadakan ujian disekolah tentunya mereka akan mengulangi materi-materi yang telah dipelajarinya. Mereka akan mempersiakan materi dan kisi-kisi untuk menghadapi ujian tersebut. Dan memiliki keyakinan yang kuat untuk menghadapi ujian yang akan diberikan.

f. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh nisrinafati yang dimana judul penelitianya adalah pengaruh game online terhadap motifvasi belajar siswa, yang mana tujuan dari penelitianya adalah untuk mengetahui pengaruh game online sebagai motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah interaksi antara game online dengan perilaku belajar siswa di MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh. Perbedaan dari penelitian ini terletak dari tujuan dari penelitan yang dilakukan dimana penelitian dari peneliti sebelumnya meneliti tentang pengaruh dari motivasi belaar siswa, sedangkan penelitian yang menjadi suatu struktur pengetahuan yang makna.

Sedangkan penelitian relevan lainya yaitu penelitian yang dilakukan oleh eka rusnaini fauziah yang mana judul penelitianya adalah pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 pamboja, perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian ini mengetahu perubahan perilaku anak smp negeri 1 pamboja, sedangkan penelitian yang

peneliti lakukan adalah mengetahui hubungan antara game online dengan perilaku belajar siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh.[34]

Penelitian relevan lainya yaitu penelitian yang dilakukan oleh nada kurnada, dimada penelitianya yang berjudul Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar dari rumusan masalh yang dikemukakan oleh penelitian nanda kurnanda yaitu menganalisa tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar sedangkan peneltian yang peneliti lakukan adalah interaksi antara game online dengan perilaku belajar siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh.[35]

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Amelia andriata yang berjudul hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di sma n 2 ratahan perbedaan penelitian yang dilakukan adalah terltak pada metode penelitianya dimana penelitian andriata menggunakan metode kuantitatif yang bersifat analitik menggunakan pendekatan cross sectiona, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengginakan metode kualitati.[36]

Selanjutnya penelitian rezy safitri yang mana judul penelitianya yaitu Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa, perbedaan dari penelitian rezy safitri dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada latar belakang masalah dimana berfokus kepada dampak dari game online terhadap Perilaku Prokrastinasi siswa SDN 01 Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan, sedangkan latar belakang masalah dari penelitian peneliti adalah interaksi antara game online dengan perilaku belajar siswa MTsN 1 Agam di Bukit Bunian Bukareh[37].

Dari beberapa penelitian peneliti sebelumnya terdapat kesamaan dalam penelitian yaitu sama sama meneliti tentang game online terhadap perilaku

---

[34] Eka Rusnaini Fauziah, "*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja",* eJournal ilmu Komunikas Vol. 1 No. 3 (2013) hal 3

[35] Nada kurnada, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar" JURNAL BASICEDU (2021) vol. 5 no. 6 hal 3

[36] Amelia Andrita Alika Rondo Herlina I. S. Wungouw Franly Onibala, *"Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan"*, E-Journal Keperawatan (e-Kp) Vol. 7 No. 1 (2019) hal 3

[37] Rezy safitri," *Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa"* l Journal of Natural Sciences and Engineering Vol. 4 No 1 (2020) hal 32

siswa, dan memiliki perbedaan sebagaimana yang telah peneliti jelaskan diatas dengan alasan yang jelas dan kuat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini sendiri, adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif sendiri merupakan suatu penelitian yang nantinya akan menjelaskan suatu gambaran dari data-data penelitian secara spesifik berdasarkan peristiwa alam dan sosial yang terjadi di masyarakat, yang mana nantinya proses dari penelitian deskriptif sendiri harus terurut dari awal sampai akhir sehingga mendapatkan hasil penelitian yang bagus[38]

Sedangkan penelitian kualitatif sendiri merupakan suatu proses penelitian yang nantinya akan memahami fenomena-fenomena manusia ataupun sosial yang nantinya akan menciptakan suatu gambaran yang menyeluruh dan kompleks dan dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam keadaan yang alami.[39]

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini sendiri dilakukan di MTsN 1 Agam. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di MTsN 1 Agam tersebut dikarenakan MTsN 1 Agam sendiri merupakan tempat peneliti pernah melakukan PPL sehingga peneliti menemukan permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini di sekolah tersebut.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian menurut Yaya Suryana, subyek adalah narasumber utama yang dapat memberikan informasi data yang dibutuhkan atau yang menjadi sasaran penelitian. Maka informan penelitian ialah orang yang dapat memberikan informasi baik tentang dirinya, orang lain dan sebuah kejadian

---

[38] Marisi Butarbutar dkk., *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner*. (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), hal.33

[39] Muhammad Rijal Fadli, Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal Humanika.* Vol. 21. No. 1, 2021, hal 35

kepada peneliti. Dalam penelitian ini sendiri peneliti menetapkan informan kunci adalah siswa kelas VII di MTsN 1 Agam. Sedangkan informan pendukungnya adalah semua guru di MTsN 1 Agam.[40]

D. Teknik pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Menurut Lexy J. Moleong dengan teknik observasi memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya.[41] Metode observasi digunakan untuk memperoleh data tentang bagaimana interaksi antara game online dan perilaku belajar. Observasi dilakukan melalui pengamatan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena siswa sendiri sering bermain game online ketika pembelajaran berlangsung, terutama siswa kelas VIII.

2. Wawancara

Wawancara menurut Lexy J. Moleong adalah percakapan dengan maksud tertentu, yang mana percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.[42] Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang game online serta bagaimana perilaku siswa dalam belajar. Pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah disiapkan dan dibuat kerangka sistematis dalam daftar pertanyaan sebelum ada di lokasi, selanjutnya pertanyaan disampaikan kepada informan dan dikembangkan sesuai kejelasan jawaban yang dibutuhkan meskipun pertanyaan tersebut tidak tercantum dalam daftar pertanyaan.

---

[40] Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*(Bandung:Pustaka Setia,2015).

[41] Lexy J. Moleong,*Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2016) hal 330

[42] *Ibid* hal 335

E. Instrumen Penelitian

Instumen pada penelitian kualitatif ini merupakan "human instrumen" atau manusia sebagai informan atau pemberi informasi maupun yang mencari data dan instrumen utama penelitian kualitatif adalah penelitian itu sendiri sebagai ujung tombak pengumpulan data (instrumen).[43] Instrumen penelitian dijadikan sebagai alat pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap informan penelitian.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap informan penelitian.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ialah teknik pengumpulan data dengan melakukan dialog langsung dengan sumber data atau informasi pada wawancara yang telah dilakkan secara tidak langsung, dimana responden mendapatkan kebebasan dan kesempatan untuk mengeluarkan pikiran dan pandangan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis catatan temuan penelitian atau hasil penelitian melalui pengamatan dan wawancara untuk meningkatkan pemahaman penelitian tentang fokus yang dikaji.[44] Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono data dikumpulkan sebelum peneliti melakukan reduksi data. Data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara dan hasil observasi, dari pelaksanaan kegiatan mencari tahu interaksi antara game online dan belajar siswa.

2. Reduksi data

---

[43] Djama'an Satori, dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfbeta, 2010) Hal 90

[44] Tohirin, Metode *Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan dan Bimbingan Konseling Pendekatan Prokis*, (Jakarta, 2013 Hal 1441

Menurut Muhammad Idris reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis dilapangan. Dengan melakukan reduksi data berarti peneliti melakukan kegiatan memilih dan meringkas data dari catatan-catatan data yang diperoleh dari lapangan lalu kemudian menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas setelah data selesai diproses kemudian peneliti melakukan penyajian data.[45]

3. Penyajian data

   Penyajian data menurut Muhammad Idris adalah sekumpulan informasi yang tersusun dan dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya.

4. Kesimpulan

   Penarikan kesimpulan atau verifikasi menurut Muhammad Idris merupakan penarikan asli data yang telah ditampilkan sesuai dengan pemahaman peneliti dan interpretasi yang dibuatnya. Menurut Sugiyono kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, namun mungkin juga tidak karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih sementara dan dapat berkembang setelah berada di lapangan.[46]

G. Keabsahan Data

Keabsahan data digunakan untuk menjamin bahwa semua yang telah diamati dan diteliti dalam penelitian sesuai dengan data yang sesungguhnya, serta ada dan memang benar-benar terjadi. Guna memperoleh tingkat keabsahan data penulis menggunakan trianggulasi.

Menurut Sugiyono triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan

[45] Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, Vol. 13 No.17 (2018) hal 83
[46] *Ibid*..hal 90

sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.[47]

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 330-31

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

a. Sejarah MTsN 1 Agam

MTsN 1 Agam berada di Jorong Bukareh yang letaknya sangat dekat dengan Jalan Raya Bukittinggi–Kamang. Berdiri pada tahun 1932 dengan status swasta dengan nama Taman Perguruan Muslim dengan ketua yayasan Jarjani Kari mudo. Pada tahun 1948 berubah nama menjadi SMP Darurat, dan tahun 1952 berobah menjadi PGAI dengan kepala Nauran Nurdin ST. Pengulu.

Pada tanggal 21 Agustus 1968 PGAI ini diresmikan menjadi Madrasah Negeri dengan nama Tsanawiyah Negeri Bukit Bunian Bukareh dengan kepala sekolah pertama Marsuan Dt. Tunaro. Dalam perkembangan selanjutnya berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 675 tahun 2016, pada tanggal 17 November 2016 MTsN Bukit Bunian Bukareh kembali berubah nama menjadi MTsN 1 Agam di bawah pimpinan Fakhri, S.Pd.

Periode Kepemimpinan

a. Tahun 2004 s/d 2005 oleh Bapak Erman Rahman, S.Ag
b. Tahun 2005 s/d 2011 oleh Ibuk Hj. Yesimakhmi, M.Pd
c. Tahun 2011 s/d 2014 oleh Bapak Mulyandri, S.Pd
d. Tahun 2014 s/d 2019 oleh Bapak Fakhri, S.Pd.
e. Tahun 2019 s/d 2021 oleh Ibuk Nurmiza, M.A
f. Tahun 2022 oleh Ibuk Ridha Albiy, S. Pd,I., M. Pd sampai sekarang.

b. Visi MTsN 1 Agam

VISI : Terwujudnya MTsN 1 Agam yang profesional dalam membentuk siswa cerdas, berbudaya dan berakhlak mulia serta mengikuti arus perkembangan teknologi.

c. Misi MTsN 1 Agam

Misi MTsN 1 Agam untuk mewujudkan visi dengan berbagai indikator, adalah:

a. Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan di lingkungan madrasah.
b. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi berlandaskan iman dan taqwa.
c. Menciptakan lingkungan madrasah yang madani, bersih, aman dan kondusif.
d. Meningkatkan pelayanan prima di lingkungan madrasah terhadap peserta didik, orang tua/wali serta masyarakat secara umum.
e. Mengembangkan potensi peserta didik dalam usaha mewujudkan prestasi peserta didik baik akademik maupun non akademik.
f. Berkontribusi aktif dalam pengembangan pembelajaran kepada lingkungan dan komunitas sekitar.

d. Tujuan MTsN 1 Agam

Tujuan sekolah untuk 5 tahun ke depan yang dimulai Tahun Pelajaran 2020 / 2021 sampai tahun pelajaran 2024 / 2025 adalah :

1. Terlaksananya shalat dhuha, shalat zuhur berjamaah, tadarus, pembacaan asmaul husna, dan setoran ayat setiap harinya sebagai implementasi dari One day One Ayat.
2. Siswa mampu menghafal seluruh surat-surat pendek yang terdapat dalam juz 30 dengan baik.
3. Siswa mampu menjadi muazin, imam, da'i, dan menyelenggarakan jenazah di lingkungan tempat tinggalnya.
4. Siswa mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.
5. Siswa mampu membiasakan budaya hidup sehat, bersih, disiplin, kerja sama serta melaksanakan perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup dan kehidupan sehari-hari.

6. Siswa mampu mewujudkan efesiensi dan optimalisasi penggunaan lingkungan hidup sebagai sumber belajar dengan memperhatikan prinsip ramah lingkungan.
7. Berusaha meningkatkan rata-rata nilai *Asesmen Madrasah (AM)*.
8. Diterimanya lulusan MTsN 1 Agam di sekolah-sekolah pada tingkat lanjutan 100%
9. Siswa berprestasi dalam kegiatan akademik, olahraga, pramuka dan seni.
10. Penyelesaian dan pelayanan administrasi dengan sistem tertib personal, tertib administrasi, dan tertib waktu (3T).
11. Tersedianya koleksi perpustakaan, komputer,mushalla dan aula.
12. Terjalinnya hubungan yang harmonis di antara sesama warga sekolah dan masyarakat sekitar.
13. Terciptanya kebersihan, keasrian lingkungan, kedamaian dan nuansa islami di lingkungan sekolah.
14. Siswa mampu memanfaatkan dan menggelola barang bekas dan sampah menjadi sesuatu yang bermanfaat.

1. Guru Dan Tenaga Kependidikan
   a. Identitas Kepala Madrasah

Nama	: Ridha Albiy, S. Pd.I., M. Pd
Tempat / Tgl Lahir	: Bukittinggi, 01 Agustus 1979
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pendidikan Terakhir	: S. 2
Status Kepegawaian	: Aparatur Sipil Negara
NIP	: 197908012005012005
Golongan / Ruang	: Guru Muda/IIId
TMT CPNS	: 01-01-2005

: 01-08-2022 TMT Jabatan Kepala Madrasah

: 07 tahun 07 bulan Pengalaman sebagai Kepala Madrasah

: 14 tahun Pengalaman sebagai guru

b. Tenaga Kependidikan

: 27 orang Guru ASN berjumlah

: 3 orang Guru menambah jam

: 9 orang Guru Tidak Tetap berjumlah

: 8 orang - Pendidikan S.1 / Akta IV

: 3 orang Pegawai Tetap berjumlah

: 4 orang Pegawai Tidak Tetap berjumlah

: 45 orang Jumlah

e. Temuan Khusus

a. Persepsi tentang dampak game online

1) Persepsi dari siswa

Persepsi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap siswa kelas VIII MTsN 1 Agam yang dilakukan pada tanggal 09 September 2023 sampai tanggal 10 Oktober 2023. Penelitian berfokus pada persepsi dan pengalaman siswa tentang game online pada perilaku belajar siswa.

Pengamatan pertama saya awali dengan melihat pengaruh bermain game online terhadap perilaku belajar siswa. Persepsi dilakukan kepada beberapa siswa kelas VIII dengan mengambil 3 orang siswa untuk satu kelas. Dimulai dari hasil pengamatan pada kelas VIII 1. Kemudian saya menanyakan kepada 3 orang siswa ini masing-masing mengenai apakah ketika para siswa tersebut bermain game online tersebut berpengaruh pada perilaku belajar mereka. Siswa pertama yang saya wawancarai bernama

Rafid Mubaraq, Rafid mengatakan bahwa “ketika saya bermain game online, itu berpengaruh kepada menurunnya fokus saya ketika belajar”. Siswa kedua bernama Prisila Aurelina, ia mengatakan bahwa “saya senang bermain game online, tetapi saya merasakan lebih malas dalam membuka materi pelajaran”. Siswa ketiga bernama Rahman Alqolbi, ia mengatakan bahwa “saya mudah bosan ketika belajar tetapi saya sangat bersemangat ketika bermain game online”.

Dari hasil pengamatan di kelas VIII 1 mengenai perilaku siswa Ketika bermain game online dapat disimpulkan bahwa pada siswa kelas VIII 1 rata-rata siswa yang bermain game online memiliki pengaruh kepada perilaku mereka, baik itu ketidak fokusan siswa dalam belajar, lebih malas atau tidak bersemangat ketika belajar.

Kemudian penelitian di lanjutkan di kelas VIII 2. Dengan pengamatan yang sama yang saya lakukan di kelas VIII 1, saya juga menanyakan pertanyaan dan melihat persepsi mereka terhadap game online. Penelitian saya lakukan pada hari senin berikutnyadi kelas VIII 2. Dengan pertanyaan yang sama, saya mengambil 3 orang siswa untuk memberikan persepsi terhadap game online. Siswa pertama yang saya wawancarai bernama Rafid Mubaraq, Rafid mengatakan bahwa “bermain game online itu menyenangkan, saya bisa mengeksplorasi diri saya ketika bermain game online tersebut”. Kemudian saya menanyakan, bagaimana dengan belajar, manakah yang lebih menyenangkan antara bermain game online dengan belajar?. Ia menjawab bahwa kedua nya sama – sama menyenangkan bagi saya, karena sama-sama dapat mengeksplorasi diri saya, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya membuat puisi, membuat teks deskriptif dan lain lain, saya merasa bisa mengeksplorasikan semuanya”. Siswa kedua bernama Prisila Aurelina, ia mengatakan bahwa “game online itu hanya sebagai hiburan saja, tetapi kalau nggak bermain game online dalam sehari saya akan merasa suntuk ketika belajar”. Siswa ketiga bernama Rahman Alqoubi, ia mengatakan bahwa “bermain game online itu seru karena saya merasa termotivasi dan

bercita cita ingin membuat game karya saya sendiri". Kemudian saya menanyakan dengan kondisi belajar nya di sekolah. Siswa itu menjawab bermain game online itu terkadang membuat saya lupa membuat PR".

Dari hasil pengamatan di kelas VIII 2 mengenai perilaku siswa Ketika bermain game online dapat disimpulkan bahwa pada siswa kelas VIII 2 rata-rata siswa yang bermain game online memiliki pengaruh kepada perilaku mereka, ada yang termotivasi Ketika bermain game,ada juga yang menganggap bermain game online sebagai hiburan saja. Dari perilaku belajar mereka ada yang memotivasi mereka ketika bermain game online, ada juga yang sampai lupa mengerjakan PR karena keasikan main game.

Kemudian penelitian di lanjutkan di kelas VIII 3. Saya melakukan pengamatan dan juga menanyakan pertanyaan dan melihat persepsi mereka terhadap game online. Penelitian saya lakukan pada hari senin berikutnya di kelas VIII 3. Dengan pertanyaan yang sama, saya mengambil 3 orang siswa untuk memberikan persepsi terhadap game online. Siswa pertama yang saya wawancarai bernama Rafid Mubaraq, Rafid mengatakan bahwa "saya sering bermain game online ketika di rumah sampai larut malam". Terus saya bertanya mengenai belajarnya di sekolah, siswa itu menjawab kalau ia sering tidur di dalam kelas Ketika belajar. Siswa kedua bernama Prisila Aurelina, ia mengatakan bahwa "bermain game online itu, saya pilih yang berhubungan dengan strategi. Ketika bisa mengalahkan lawan, perasaan saya lebih senang dan tertantang". "Kemudian mengenai belajar, saya juga merasa tertantang untuk memecahkan atau mencari solusinya, mirip seperti permainan di dalam game online". Siswa ketiga bernama Rahman Alqoubi, ia mengatakan bahwa "bermain game online itu membuat saya ketagihan bermainnya lagi dan lagi, begitu setiap harinya". "Akibatnya saya di sekolah sering tidak fokus ketika belajar, karena saya teringat dengan game yang saya mainkan di rumah".

Dari hasil pengamatan di kelas VIII 3 mengenai perilaku siswa Ketika bermain game online dapat disimpulkan bahwa pada siswa kelas VIII 3

rata-rata siswa yang bermain game online memiliki pengaruh kepada perilaku mereka, ada yang tidak fokus ketika belajar, ada siswa yang sampai larut malam bermain game online sampai dia ketiduran di kelas. Akan tetapi ada juga yang menganggap dengan bermain game online dengan belajar itu sama-sama memiliki tantangan nya masing-masing yang mesti dipecahkan.

Kemudian penelitian di lanjutkan di kelas VIII 4. Saya melakukan pengamatan dan juga menanyakan pertanyaan dan melihat persepsi mereka terhadap game online. Penelitian saya lakukan pada hari senin berikutnya di kelas VIII 4. Dengan pertanyaan yang sama, saya mengambil 3 orang siswa untuk memberikan persepsi terhadap game online. Siswa pertama yang saya wawancarai bernama Rafid Mubaraq, Rafid mengatakan bahwa "Ketika bermain game online saya tidak terlalu memperdulikan keadaan sekitar, karena saya lebih berfokus pada game yang saya mainkan. Jadi ketika di sekolah pun juga begitu, ada waktu untuk bermain game online, saya akan fokus dalam bermain dan tidak memperdulikan kondisi sekitar". Siswa kedua bernama Prisila Aurelina, ia mengatakan bahwa "bermain game online itu membuat saya merasa lebih bersemangat, bermain bersama dengan teman. Akan tetapi itu membuat saya tidak memperdulikan soal pembelajaran disekolah, karena ketika bertemu dengan teman bermain game online, saya lebih sering membahas game dibandingkan dengan materi pelajaran". Rahman Alqoubi, ia mengatakan bahwa "bermain game online itu membuat saya bersemangat, akan tetapi saya selalu membagi waktu saya antara belajar dengan bermain game online. Sehingga nilai akademis saya disekolah masih tetap bagus".

Dari hasil pengamatan di kelas VIII 4 mengenai perilaku siswa Ketika bermain game online dapat disimpulkan bahwa pada siswa kelas VIII 4 rata-rata siswa yang bisa membagi waktunya antara belajar dengan bermain game online, ada juga yang ketika bermain game, ia tidak memperdulikan kondisi sekitar, ada juga yang lebih sering membahas game daripada pelajaran di sekolah.

Kemudian penelitian di lanjutkan di kelas VIII 5. Saya melakukan pengamatan dan juga menanyakan pertanyaan dan melihat persepsi mereka terhadap game online. Penelitian saya lakukan pada hari senin berikutnya di kelas VIII 5. Dengan pertanyaan yang sama, saya mengambil 3 orang siswa untuk memberikan persepsi terhadap game online. Siswa pertama yang saya wawancarai bernama Rafid Mubaraq, Rafid mengatakan bahwa "Ketika bermain game online, pulsa atau paket saya sering habis. Akibatnya uang jajan saya sering saya pakai untuk membeli pulsa paket, sehingga di sekolah saya tidak jajan". Siswa kedua bernama Prisila Aurelina, ia mengatakan bahwa "saya suka bermain game online, apalagi dalam bermain game online ini saya bisa mendapatkan uang. Saya mendapatkan uang dengan cara menjadi pelayan jasa bermain game online. Dari segi belajar saya, saya bisa membagi waktu saya". Rahman Alqoubi, ia mengatakan bahwa "bermain game online itu membuat saya bersemangat, akan tetapi saya kurang bersemangat ketika belajar. Di pikiran saya lebih senang bermain game online dari pada belajar".

Dari hasil pengamatan di kelas VIII 5 mengenai perilaku siswa ketika bermain game online dapat disimpulkan bahwa pada siswa kelas VIII 5 rata-rata siswa yang bisa membagi waktunya antara belajar dengan bermain game online, ada juga yang mendapatkan uang dengan bermain game online, ada juga yang boros dalam membeli pulsa paket, dan ada juga yang kurang bersemangat dalam belajar, tetapi lebih semangat dalam bermain game online.

Jadi dari hasil pengamatan dan observasi di kelas VIII 1 – VIII 5 dapat disimpulkan bahwa bermain game online ini memiliki dampak positif dan dampak negatif tentang perilaku siswa.

a. Persepsi dari guru

Penelitian dilanjutkan dengan pengamatan dan wawancara terhadap guru di MTsN 1 Agam yang mengajar di kelas VIII. Penelitian dilakukan pada 5 orang guru dengan dengan latar belakang jurusan yang berbeda.

Dengan pertanyaan yang sama yakni mengenai persepsi guru tentang game online pada perilaku siswa di kelas.

Wawancara pertama dimulai dari Bu Erlina B.S beliau mengajar fiqih Menurut beliau "Siswa yang saya temui di kelas sebagian besar kurang fokus saat belajar. Ada juga yang kurang bersemangat ketika belajar". Kemudian saya lanjutkan dengan mewawancarai guru yang kedua yakni Bu Tati Fitra, S.Pd.I beliau mengajar aqidah akhlak Menurut beliau "ada sebagian anak yang tidur ketika jam pelajaran saya, padahal saya sudah bersemangat mengajar dengan suara yang jelas dan terdengar oleh murid. Sudah sering juga kena tegur, namun siswa tersebut masih sering tidur di kelas". Wawancara selanjutnya, saya mewawancarai Bu Dona Triwahyuni, S.Si beliau mengajar bahasa arab dengan pertanyaan yang sama beliau menjawab "ada sebagian anak yang sering tidak membuat tugas di rumah atau membuat PR. Padahal sudah sering ingatkan mengenai tugas ataupun PR. Namun siswa tersebut sering berdalih lupa untuk mengerjakan PR".

Wawancara selanjutnya kepada mewawancarai Bu Reni Noviarti, S.Pd beliau mengajar matematika beliau menjawab "di kelas yang saya ajar pada kelas VIII, ada sebagian siswa yang saya perhatikan ada yang bersemangat dan antusias ketika belajar. Apalagi dalam mencari solusi atau hasil dari sebuah soal. Siswa itu bilang kalau mencari jawaban itu mirip dengan memakai strategi ketika bermain game online".

Kemudian wawancara selanjutnya kepada Bu Rosi Marlina, S.Pd.I, Gr beliau mengajar sejarah kebudayaan islam Menurut beliau, siswa yang saya didik di kelas VIII, sebagian ada yang antusias dan bersemangat, sebagian ada yang memperhatikan, namun ketika di beri pertanyaan, siswa tersebut tidak mengetahui jawabannya. Sebagian ada yang tidak terlalu memperdulikan kondisi sekitarnya baik itu dalam pertemanan di kelas, maupun ketika sedang berdiskusi. Siswa tersebut kurang bersemangat dan tidak peduli dengan tugas maupun dengan teman satu kelompoknya.

Dari hasil pengamatan dan wawancara siswa dan dengan beberapa orang guru tersebut, saya dapat menarik kesimpulan bahwa game online memiliki dampak positif dan dampak negatif pada perilaku belajar siswa. Dibawah ini saya merangkum beberapa dampak dampak positif dan dampak negative dari game online pada perilaku belajar siswa.

a. Dampak positif

1) Bermain game online dapat mengekplorasikan diri

2) Bermain game online memberikan perasaan senang dan menghilangkan rasa bosan
3) Bermain game online dapat melatih strategi dalam memecahkan suatu persoalan atau masalah
4) Bermain game online bisa menghasilkan uang

b. Dampak negatif

1) Menurunnya daya fokus ketika belajar
2) Merasakan lebih malas atau mudah bosan ketika belajar
3) Lupa membuat PR
4) Tidur di kelas ketika jam pelajaran
5) Tidak peduli dengan lingkungan sekitar

a) Pengalaman siswa terhadap perilaku belajar

Dari hasil wawancara yang saya temukan dilapangan pada tanggal tanggal 09 September 2023 sampai tanggal 10 Oktober 2023) wawancara saya lakukan kepada siswa kelas VIII. Siswa tersebut merupakan siswa yang paling sering bermain game online dan menanyakan pengalamanya terhadap game online

a. Alasan siswa bermain game online

Alasan merupakan keinginan yang muncul untuk melakukan suatu aktifitas, keinginan tersebut datang dari diri seseorang dengan tujuan tersendiri. Terkait tentang bermain game online tentunya siswa memiliki alasan untuk memainkan game online tersebut. Berdasarkan wawancara dengan siswa ketika saya mengajukan pertanyaan alasan mereka bermain game online“Prisila Aurelia (PA)menjawab, alasan saya bermain game online yaitu karena seru dan dapat mengisi waktu luang.”Kemudian Bilal Abdullah (BA) terkait pertanyaan yang sama yaitu dia mengatakan kalau game online itu memberikan rasa menantang untuk menyelesaikan misi misi yang ada dalam game tersebut.” Dan jawaban dari “Rafiq mubaraq (RM) memberikan jawaban bermain game online tersebut sangat

menyenagkan, karena dalam game online memiliki strategi-strategi untuk mempertahankan wilayah dan membentuk strategi untuk menyerang wilayah orang lain.”“Willy Firza Dinata (WFD) menjawab game yang saya mainkan itu sangat menyenangkan Karena didalam game itu saya membuat bentuk renofasi dan pengaturan bentuk yang saya suka.”“Ridwan syahrizal (RS) mengatakan saya sangat suka karena dalam game online saya bisa menjokikan akun orang lain untuk menghasilkan uang.”

Pada umumnya alasan siswa bermain game online adalah untuk mengisi waktu luang dan merasa senang ketika bermain game online, dan juga sebagian dari mereka ada yang bermain game online tersebut untuk menghasilkan uang.

b. Game yang sering dimainkan

Seseorang yang bermain game online tentunya memiliki permainan yang sering dimainkan, sampai bahkan memiliki game favorid untuk dimainkan.ketika saya mengajukan pertanyaan apa permainan yang sering kamu mainkan dan apa alasan kamu memainkan game tersebut?

Prisila Aurelia (PA) mengatakan “saya suka bermain game mobile legen, karena game mobile lagen membuat saya penasaran ketika saya menang dan bermain lagi sampai saya kalah.

Willy Firza Dinata (WFD)mengatakan saya lebih suka bermain game mobile lagen, karena game mobile lagen memiliki permainan yang sangat menantang.

Rafiq Mubaraq (RM) saya lebih senang memainkan game free fire game free fire sangat asik dimainkan karena didalam game tersebut kita harus bis menaikan ranting bintang supaya menjadi yang nomor satu supaya pangkat kita dalam permainan tersebut bisa cepat naik.

Berdasarkan wawancara dengan siswa tersebut (PA) dan (WF) lebih senang memaikan game mobile lagend,mobile lagend merupakan game yang dimainkan 2 kelompok orang yang berlawanan, masing masing kelompok terdiri dari 5 orang. Dalam permainan tersebut berusaha untuk

menang dan meraih bintang untuk menaikan tingkat yang lebih tinggi, berbeda dengan (RM) dia lebih suka bermain game free fire, game free fire merupakan permainan perang yang terdiri dari 100 orang dalam satu permainan. Yang setiap orang tersebut harus tetap bertahan hidup untuk menyelesaikan misi dari game tersebu.

c. Motivasi belajar

Pada proses pembelajaran, motivasi memiliki peran yang sangat penting tanpa adanyan motivasi dalam belajar seseorang akan malas untuk belajar.Motivasi belajar merupakan suatu penyemangat yang datang kepada diri seseorang supaya seseorang tersebut senang dan semangat untuk belajar, dikaitkan dengan game online, seseorang bisa jadi semangat untuk memainkan game online dengan alasan tersendiri, dari hasil wawancara yang saya temukan terkait pertanyaan apakah bermain game online mempengaruhi motivasi anda belajar?

Prisila Aurelia (PA) mengatakan saya bermain game online karena kesenangan dan menghilangkan rasa bosan, ketika saya bosan belajar saya bermain game online sampai saya puas. Willy Firza Dinata (WFD) mengatakan motivasi saya untuk belajar karena orang tua saya membolehkan saya bermain game online kalau nilai sekolah saya bagus, apabila nilai saya turun sawa tidak boleh bermain HP lagi dan HP saya disita oleh orang tua saya.

Dapat diketahui game online memiliki dampak kepada siswa motivasi belajar siswa. Salahsatunya yaitu rasa semgat untuk belajar karena alasan untuk dapat bermain game online, apabila nilai (WFT) rendah dia tidak boleh bermain hp oleh oorang tuanya. Krena dia takut dilarang untuk bermain game jadi (WFT) belajar agar nilai sekolahnya tidak turun.

d. Pengelolaan waktu

Pengeloalaan waktu dalam kehidupan itu sangat penting, membagi waktu dan mengelola antara bermain game dan belajar itu saling mempengaruhi, apabila seseorang terlalu sering bermain game online, dampaknya kepada pembelajaran. Pengelolaan waktu merupakan suatu

proses untuk membagi waktu supaya tidak keteledoran dalam suatu perkara. cara kamu mengelola waktu kamu antara bermain game online dengan belajar?

"Prisila Aurelia (PA) mengatakan "saya lebih sering bermain game online setelah pulang sekolah, selesai makan saya duduk di ruang tamu dan bermain hp, kalau ada tugas dari sekolah saya kerjakan di sehabis isya, kalau tidak ada tugas, saya bermain hp dan tidur. Di hari saptu minggu saya bermain sampai tengah malam bahkan sampai jam 4 pagi","Rafiq mubaraq (RM) mengatakan "saya bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, kalau tidak ada tugas sekolah atau merasa bosan saya bermain game online, kalau lagi senag senagnya bermain game online saya bisa bermain samapai tengah malam" Willy Firza Dinata (WFD) mengatakan "saya lebih sering bermain game online, waktu yang saya habiskan dalam bermain game online kira-kira 4- 5 jam sehari.pelajaran sekolah saya selesaikan terlebih dahulu dan mempersiapkan buku pelajaran buat besok setelah itu baru bermain game online"

Terdapat bahwa jawaban dari pertanyaan siswa bermain game online tersebut setiap hari bahkan bisa bermain sampai jam pagi. Akan tetapi siswa tersebut membagi waktunya bermain game online antara belajar dan bermain. (WFD) mengatakan kalau dia bermain game itu setelah belajar dan mempersiapkan buku pelajaran buat hari berikutnya. Kebanyakan dari mereka bermain game online sampai pagi yaitu pada hari sabtu dan minggu.

e. Menghadapi tantangan

Tantangan merupakan suatu kemampuan untuk menghadapi tantangan, ada sebagian dari orang lebih menyukai tantangan dan ada juga yang tidak menyukai tantangan. Setiap orang yang bermain game online pasti memiliki kesulitan dibidang masing. Ketika saya menanyakan pertanyaan kepada siswa Bagaimana cara kamu menyelesaikan misi yang sulit dalam game tersebut?

“Prisila Aurelia (PA) mengatakan “misi yang sulit diselesaikan dalam game membuat saya sedikit kesel, tapi saya mencari cara menyelesaikanya dengan melihat tutorial di youtube, setelah melihat tutorial saya mendapatkan cara yang baru dengan cara saya sendiri untuk menyelesaikan misi tersebut”. Kemudian Willy Firza Dinata (WFD) mengatakan “saya suka hal yang menantang, jika ada misi yang sulit untuk di selesaikan saya mencari cara bagaimana saya bisa melewati misi yang sulit dalam game tersebut.” Rafiq Mubaraq (RM) mengatakan kalau ada misi yang sulit untuk di selesaikan dan sering gagal dalam misi tersebut saya menghapus game tersebut dan memainkan game lain”.

Terdapat pengalaman yang di alami oleh siswa terhadap game online ketika menemukan misi yang sulit dalam game dampak positifnya mereka mencari solusi bagaimana menyelesaikan misi yang sulit untuk diselesaikan, secara tidak lansung dia memiliki sifat dimana dia mencari solusi untuk keluar dari masalah. Dampak negatifnya yaitu dia merasa kesel ketika kesulitan dalam menelesaikan suatu masalah tersebut. Dan putus asa ketika tidak dapat menyelesaikan masalah tersebut.

f. Dampak game online terhadap belajar

Dampak merupakan pengaruh atau akibat dari setiap keputusan yang diambil oleh seseorang, dampak tersebut memunkinkan seseorang terpengaruh kepada suatu hal, baik itu dampak baik atau pun dampak buruknya. Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan diambil Terkaait tentang game online. Setiap siswa yang bermain game online pasti akan mengalami dapak kepada perilaku belajarnya. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal

…….. saya melihat pengaruh kepada perilaku siswa ketika belajar. pengaruh tersebut terlihat ketika guru menjelaskan pembelajaran.

b) Dampak positif yang dialami siswa

Dampak positif merupakan pengaruh baik yang dialami siswa yang bermain game online. Pengaruh tersebut berdampak kepada perilaku anak dalam belajar.Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik berdasarkan wawancara dengan siswa. Dapak positif game online yang dialami siswa dalam belajar adalah dapat memotifasi siswa untuk belajar dan meningkatkan nilai akademiknya berdasarkan jawaban dari (WFD) "mengatakan motivasi saya untuk belajar karena orang tua saya membolehkan saya bermain game online kalau nilai sekolah saya bagus, apabila nilai saya turun sawa tidak boleh bermain HP lagi dan HP saya disita oleh orang tua saya". Willy Firza Dinata (WFD) mengatakan "saya lebih sering bermain game online, waktu yang saya habiskan dalam bermain game online kira-kira 4- 5 jam sehari.pelajaran sekolah saya selesaikan terlebih dahulu dan mempersiapkan buku pelajaran buat besok setelah itu baru bermain game online"

c) Dampak negative yang dialami siswa

Dampak negative merupakan pengaruh bruk yang dialami oleh siswa karena bermain game online secara terus menerus. Dampak negative tersebut mempengaryuhi perilaku belajar siswa. Berdasarkan wawancara bersama (AU) Mengatakan "saya bermain game online setiap hari, bahkan bisa menghabiskan waktu 4-5 jam dalam sehari. Dihari minggu saya bermain sampai subuh bersama teman saya, game yang saya mainkan itu adalah mobile legend."

Dari hasil wawancara bersama AU tadi dia termasuk kepada siswa yang kecanduan game online. Kecanduan game online selain mengakibatkan pola perilaku akademis siswa menyimpang juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. game online

mengalami kesulitan dalam konsentrasi pada proses pembelajaran berlangsung. Game online akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah serta penyelewengan uang SPP. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya seft control dari siswa tersebut sehingga terjadi penyimpangan pada perilaku akademis siswa dan menyebabkan hasil belajar siswa mengalami penurunan

B. PEMBAHSAN

1. Persebsi siswa tentang game online

Berdasarkan hasil analisis data dari observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas VIII MTsN 1 Agam dan guru menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara game online dengan perilaku belajar belajar siswa. Persebsi siswa tentang game online menyatakan kesetujuan bahwa game online itu sangat menyenangkan dan berdampak baik terhadap dirinya sendiri, akan tetapi apabila siswa terlalu sering bermain game online maka perilaku siswa dalam belajar akan berdampak kepada hal yang negatif, yang mengakibatkan nilai pembelajaran akan menurun.

Penelitian tersebut berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap (2021) mengatakan bermain game online pada aspek motorik anak kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi adalah menjadikan anak tidak fokus belajar, lupa dengan aktivitas lainnya serta menjadi malas bergerak. Selain hasil penelitian dampak bermain game online free fire data penelitian ini dikalsifikasikan dengan tingkat kecanduan siswa dalam bermain game online free fire yaitu jarang, sering dan selalu.[48]

[48] HARAHAP, Sukron Habibi; RAMADAN, Zaka Hadikusuma. Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 2021, 5.3: hal 1310.

Tidak hanya dampak negative siswa juga memandang bahwa game online yang mereka mainkan karena untuk kesenangan dan mengisi waktu luang karena merasa bosan dan jenuh seharian penuh belajar di sekolah. danjuga sebagai penghasil uang tambahan jajan bagi siswa yang menjadi sebagai layanan professional yang membantu pemain lain dalam bermain game online.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Gilbert Luis Ondang (2020) dampak positif dalam bermain game online yaitu sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas kuliah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.[49]

Persebsi orang tua tentang game online

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan, pendapat dan penilaian orang tua terhadap game online dikalangan pelajar. Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Berdasarkan fakta yang ditemukan dilapangan, perbedaan pendapat orang tua dalam melihat game online yang terjadi dikalangan pelajar ada yang melihat game online itu positif dan ada yang melihat game online ini negatif bagi pelajar. wawancara yang dilakukan bersama orang tua pelajar, terkait persepsi mereka terhadap game online di kalangan pelajar yang melihat game online itu dari sisi positif ia mengatakan: “Game online ini kalau saya lihat mempunyai dampak positif juga karena anak bisa mengenal dunia internet dan selama anak saya bermain game online juga saya merasa ada perkembangan terkait kepintarannya dan kosentrasinya dalam belajar, sehingga membuat pengetahuan mereka bertambah bukan saja dalam bermain game tetapi dalam hal belajar, bahkan ada anak saya berumur 8 tahun itu sudah bisa memainkan hp bahkan ia sudah

[49]Gilbert Luis ondang;. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, (2020) 13:2 hal 12.

lincah bermain game, artinya apa kita bisa melihat dari dampak positifnya".(Sulaemang, Komunikasi Personal, 02 April 2020).

Orang tua memiliki dua persepsi tentang game online yaitu persepsi bahwa game online memberikan dampak positif dan persepsi bahwa game online memberikan dampak negatif dikalangan pelajar. Persepsi orangtua bahwa game online memberikan dampak positif karena melalui game online, hubungan sosial antar pelajar terjalin dengan baik hal ini dapat dilihat dari pendapat salah satu seorang pelajar bernama Muh. Ismail "Dengan saya bermain game online ini yaitu game free fire, saya dapat merasakan manfaat, salah satunya adalah kita bisa berkumpul bersama sama teman". Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar yang terhubung dengan game online memiliki hubungan yang akrab dengan sesama pelajar lainnya sebagian besar pelajar yang menghabiskan waktu bermain game online selama 5-7 jam. Hal ini menunjukan kualitas interaksi antara satu pelajar dengan pelajar lainnya yang bermain game online itu akrab satu sama lain, kebersamaan antara pelajar yang bermain game online tidak hanya secara fisik saja tetapi di kombinasikan dengan kebersamaan dalam bentuk keterhubungan dengan game online. Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa Gamers yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet. Dan penelitian lain membuktikan bahwa bermain game juga dapat menambah kosentrasi sebagaimana Dr. Jo Bryce kepala peneliti Universitas di Inggris menemukan bahwa Gamers sejati mempunyai daya kosentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

2. Pengalaman siswa terhadap game online terhadap perilaku belajar

Semua tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki sisi positif dan negatif, seperti kegiatan bermain game online. Hal ini sebenarnya dipengaruhi oleh sudut pandang yang berbeda-beda. Sebagian besar orang tua akan melihatnya dari satu sisi saja sehingga kegiatan ini akan terlihat kurang baik. Semua tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki sisi positif dan

negatif, seperti kegiatan bermain game online. Hal ini sebenarnya dipengaruhi oleh sudut pandang yang berbeda-beda. Selama ini, sebagian besar orang tua akan melihatnya dari satu sisi saja sehingga kegiatan ini akan terlihat kurang baik.Game online menjadikan siswa pandai mengelola waktu, menghilangkan rasa bosan dan jenuh, menjadikan motivasi bagi siswa dalam belajar menyelesaikan masalah yang dihadapi. Memperoleh penghasilan dari bermain game online.

Terkait tentang pengalaman siswa dalam bermain game online didukung oleh penelitian Rahmad Nico Suryanto dampak positif permainan game online di kalangan pelajar, sebagai berikut: 1. Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain game online. 2. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik. 3. Cepat menyelesaikan permasalahan (problem solving) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait[50]

3. Dampak dari bermain game online terhadap perilaku siswa

a. Dampak positif

Dampak positif game online terhadap perilaku belajar siswa

1)Bermain game online dapat mengekplorasikan diri 2)Bermain game online memberikan perasaan senang dan menghilangkan rasa bosan 3) Bermain game online dapat melatih strategi dalam memecahkan suatu persoalan atau masalah 4) Bermain game online bisa menghasilkan uang terkait tentang dampak positif game online didukung oleh penelitian Dampak positif game online adalah dapat melatih anak dalam kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan,

[50] Rahmad Nico Suryanto,DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERMAINAN GAME ONLINE DIKALANGAN PELAJAR, Jom FISIP Volume 2 No. 2 – Oktober 2015 hal 11-12

kesabaran, dan mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif game online yaitu kecanduan, menimbulkan sikap buruk baik seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain dan sikap buruk saat bermain seperti menepuk meja, merampas/mencuri hak orang lain, bermalas-malasan dengan kegiatan lain selain bermain game online.[51]

b. Dampak negative

Dampak game online memiliki pengaruh terhadap perilaku siswa diantaranya: 1)Menurunnya daya fokus ketika belajar 2) Merasakan lebih malas atau mudah bosan ketika belajar 3) Lupa membuat PR 4) Tidur di kelas ketika jam pelajaran 5) Tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Dampak negatif dari game online sesuai dengan Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan seharihari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait game online. Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain.[52]

[51] Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. "Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar." *Journal of Educational Review and Research* 3.2 (2020): 99-104.

[52] Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya." *Buletin psikologi* 27.2 (2019): 148-158.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di MTsN 1 Agam. Tahun pelajaran 2023/2024. Ini menunjukkan ada hubungan yang erat antara kedua varibel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk game online maka semakin rendah minat belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk bermain game online berkisar tiga sampai empat jam dengan sistem paket yang tersedia di tempat game center. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar dirumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan.

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ektrakurikuler dalam rangka mengalihkan siswa melakukan aktivitas game online.
2. Kepada siswa MTsN 1 Agam. untuk lebih selektif dalam mengakses internet yang tersedia di internet dan bijak dalam menyikapi kemajuan teknologi.
3. Kepada para orang tua untuk turut serta mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain di luar sekolah dan lingkungan keluarga.

4. Kepada masyarakat yang mempunyai sarana game online untuk digunakan pada anak sekolah hendaknya efektif, berkualitas, mencantumkan dan menegakkan aturan khusus bagi siswa yang masih berseragam sekolah atau membawa tas sekolah untuk dilarang masuk ke area game online

DAFTAR PUSTAKA

adiningtiyas, s. w. (2017). peranan guru dalam mengatasi kecanduan game online. *kopasta*, 5.

adliyani, z. o. (2015). pengaruh perilaku individu terhadap hidup sehat . *majoriti*, 111.

alfani, m. h. (2018). analisis pengsaruh quality of work life (QWL) epuasan kerja kariawan dan kepuasan lariawan. *pt islamick babgking and finance*, 8.

andri arif kustiawa andy widhya bayu utomo. (2019). *jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahanya*. jawa timur: cv. ae media grafika.

djamaludin, a. (2019). *belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompeten pedagogis.* sulawesi selatan: cv kaaffah learning center .

dkk, d. s. (2010). *metode penelitian kualitatif.* bandung: alfbeta.

dkk, m. b. (2022). *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner.* bandung: media sains indonesia.

doni, f. r. (2017). perilaku penggunaan media sosial pada kalangan remaja. *IJSE*, 16.

fadhli, m. r. (2021). memahami desain metode kualitatif. *jurnal humanika*, 35.

fauzi, a. (2019). pengaruh game online terhadap prestasi belajar pesertadidik. *scieceedu*, 65-66.

fauziah, e. r. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *ejournal ilmu komunikasi*, 3.

fauziati, s. (2013). imlikasi teori bruner dalam model pembelajaran . *kurikulum 2013*, 2.

fiqh, b. s. (2020). "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran" . *serunai addimitrsi pendidikan*, 6.

herlina, a. a. (2019). "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *journal keperawatan*, 3.

kurnada, n. (2021). "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *jurnal basicedu*, 3.

kustiawan, a. a. (2019). *jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahan.* jawa timur: cv. ae media grafika.

latifa ulya, d. (2021). analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *FKIP UNMA*, 1118.

lebho, m. a. (2020). perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan fasilitas pada remaja. *journal of health and behavioral*, 2.

listiawan, t. (2016). pengembangan learning sytem managemen system (LSM). *ilmiah pendidikan informatika*, 17.

lolombulan, j. h. (2017). *statistik bagi penelitian pendidik.* yokyakarta: cv. andy offset.

madaniyah, d. (2021). PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky). *tiyas prasetya*, 2.

mamesah, p. r. (2018). pengaruh kualitas pelayanan pada hotel lucky inn manado . *productivity*, 49.

meriana, m. d. (2020). fenomena game online dikalangan anak sekolah dasar. *education reviw and reserch*, 103.
moersetyo rahadi, d. (2000). *statistik pendidikan.* bandung: pustaka setia.
moleong, l. j. (2016). *metodologi penelitian.* bandung: pt remaja rosda karya.
nasir, a. m. (2016). *statistik pendidikan.* yogyakarta: media akademi.
panuntun, s. (2013). pengaruh kepedulian terhadap perilaku belajar siswa. *pendidikan ekonimi IKIP*, 92.
primayana, k. h. (2021). , Pengaruh Project Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Perilaku Belajar Anak Di Paud,. *jurnal pendidikan anak usia dini*, 136.
ratna yudhawati, d. (2011). *teori teori psikologi pendidikan.* jakarta: pt prestasi pustaka raya.
roflin, e. (2021). *populasi, sampel, variabel, dalam penelitian kedokteran.* jawa tengah: pt nansya expanding managemen.
safitri, r. (2020). Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *sciences and enginering*, 32.
sanjaya, w. (2008). *kurikulum dan pembelajaran.* jakarta: kencana.
saputra, e. a. (2015). anak berkesulitan dalam belajar disekolah dasar se-kelurahan kerumbuk padang. *curere*, 73.
subana, d. (2000). *statistik penfdidikan.* bandung: pustaka setia.
sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* bandung: alfabeta.
surbakti, k. (2017). pengaruh game online terhada remaja. *curere*, 30.
surbakti, k. (2017). pengaruh game online terhadap remaja. *jurnal cuere*, 30.
suryana, y. (2015). *metode penelitian manajemen.* bandung: pustaka setia.
talika, f. t. (2016). manfaat internet sebagai media komunikasi bagi remaja. *acta diurna*, 4.
talika, f. t. (2016). manfaat internet sebagai media komunikasi bagi remaja. *acta diurna*, 2.
talika, f. t. (2016). manfaat media internet sebagai media komunikasi bagi remaja. *journal acta diurna*, 2.
tampubolon, k. (2022). peran prilaku guru dalam menciptakan disiplin siswa. *science j-las*, 2.
thalibo, i. (2018). tipe tipe belajar dalam proses pembelajaran. *ilmiah iqra'*, 6-8.
tohrin. (2013). *metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan dan bimbingan pendekatan prokis.* jakarta.
trisnani, r. p. (2018). *stop kecanduan game online.* bandung: unipma pres.
utami, d. n. (2019). Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha Cv Pemberi Kerja. *juris-diction*, 258.
zahrotul, b. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual . *innovative education journal*, 3.
zulaihah fajriatul, d. (2016). pengembangan edukomick sebagai bahan ajar bebasis pendidikan karakter pada materi interaksi makhluk hidup dan lingkunganya di sekolah menengah pertama. *biodik*, 4.

LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN DARI KAMPUS

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-2807/Un.26.1/PP.07/07/2023 Bukittinggi, 12 Juli 2023
Lamp :1 (Satu) rangkap
Hal :Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**DHANNY NOFRY**
NIM	:	**2119021**
Semester	:	9
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MTsN 1 AGAM***
Lokasi Penelitian	:	MTsN 1 Agam
Waktu	:	Juli 2023 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.AG
NIP 197605192006041001

LAMPIRAN II KISI-KISI INSTRUMENT PENELITIAN

PERSPSI DAN PENGALAMAN SISWA TERHADA GAME ONLINE

PADA PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS VIII MTSN 1 AGAM DI

BUKIT BUNIAN BUKAREH

no	Variabel	indikator	pertanyaan
1	**Game online**	Compulsion	Apakah kamu sering bermain game online? Apa yang menyebabkan kamu sering bermain game online?
		Withdrawal (penarikan diri)	Kapan kamu bermain game online? Apa alasan kamu bermain game online?
		Tolerance (toleransi)	Berapa jam waktu yang kamu habiskan untuk bermain game dalam sehari?
		Interpersonal and health-related problems (Hubungan interpersonal dan kesehatan)	Apa keuntungan kamu dalam bermain game online? Apa kerugian kamu dalam bermain game online**?**
2	**Perilaku belajar**	Perilaku belajar dalam mengikuti pembelajaran.	Apakah setiap siswa mengikuti pembelajaran dengan baik? Bagaimana perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran?
		Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran.	. Apakah setiap siswa melakukan pengulangan dari penjelasan yang disampaikan terkait materi yang disampaikan? . Adakah kesan tertentu yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran?

		Perilaku belajar dalam membaca.	. Apakah siswa membaca buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran? . Apakah setiap siswa aktif dalam bertanya dalam proses pembelajaran?
		Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan sekolah.	. Apakah setiap siswa rajin mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku? . Apakah setiap siswa mencari tambahan materi di perpustakaan?
		Perilaku belajar dalam menghadapi ujian	. Apakah setiap siswa memiliki keyakinan yang tinggi untuk menghadapi ujian? . Apakah siswa mempersiapkan materi atau kisi kisi sebelum menghadapi ujian?
			.

Lampiran III Instrument penelitian

No	Pertanyaan	Jawaban
	Apakah kamu sering bermain game online?	
	Apa yang menyebabkan kamu sering bermain game online?	
	Kapan kamu bermain game online?	
	Apa alasan kamu bermain game online?	
	Berapa jam waktu yang kamu habiskan untuk bermain game dalam sehari?	
	Apa keuntungan kamu dalam bermain game online?	
	Apa kerugian kamu dalam bermain game online**?**	
	Apakah setiap siswa mengikuti pembelajaran dengan baik?	

).	Bagaimana perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran?	
.	Apakah setiap siswa melakukan pengulangan dari penjelasan yang disampaikan terkait materi yang disampaikan?	
.	Adakah kesan tertentu yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran?	
.	Apakah siswa membaca buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran?	
.	Apakah setiap siswa aktif dalam bertanya dalam proses pembelajaran?	
.	Apakah setiap siswa mencari tambahan materi di perpustakaan?	
.	Apakah setiap siswa memiliki keyakinan yang tinggi untuk menghadapi ujian?	
.	Apakah siswa mempersiapkan materi atau kisi kisi sebelum menghadapi ujian?	