

ABSTRAK

Game (permainan) pada dasarnya adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk mengisi waktu luang dan hiburan disaat kondisi seseorang itu mulai jenuh. Kemajuan yang pesat dibidang ilmu Teknologi menjadi segala sesuatu yang dulu dilakukan secara langsung, sekarang bisa diakses melalui via *online*. Tak terkecuali *game online*, yang dulu permainan hanya bisa dimainkan melalui PC (*personal komputer*) sekarang bisa diakses melalui *smartphone* dengan seiring kemajuan teknologi. *Game online* ini dapat dimainkan oleh semua kalangan, baik itu anak-anak, remaja amupun orang dewasa. Tentunya setiap perihal apapun pasti memberikan sebuah dampak, termasuk *game online* ini yang bisa memberikan dampak positif maupun negatif. Tak terkecuali *game online* ini memberikan dampak terhadap sikap sosial seseorang yang memainkannya.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui sikap sosial pemain *game online* siswa-siswi di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Jepara. 2) Untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap sikap sosial siswa di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Jepara.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengambilan data menggunakan cara interview (wawancara), observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *game online* memberikan dampak positif dan negatif bagi para siswa yang memainkannya terhadap sikap sosial. Adapun dampak positif bagi siswa adalah menambah pergaulan, dapat mengerti makna bahasa asing meskipun tidak mengerti artinya, dan yang terpenting adalah dalam hal kerja sama. Kemudian dampak negatifnya adalah, terhadap sikap disiplin dan tanggung jawab sebagai siswa baik disekolah maupun dirumah, sikap sosial kepedulian antar sesama dan lingkungan serta terhadap sikap sopan santun dari siswa. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi teman bermain dan lingkungan tempat bermain siswa. Faktor internal meliputi waktu luang dan longgarnya pengawasan dalam keluarga.

Kata Kunci: *game online*, dampak, sikap sosial