

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Kelurahan Saripan dan sekitarnya (Kelurahan Potroyudan dan Bapangan) sejak dahulu dikenal masyarakat sebagai pusat kegiatan agama Islam untuk wilayah Kecamatan Jepara. Pada waktu itu banyak remaja tamatan Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar yang tidak mampu melanjutkan ke lembaga pendidikan yang setingkat di atasnya. Hal ini dikarenakan sedikitnya lembaga pendidikan yang ada dan letaknya yang jauh dari dari Kelurahan Saripan, sehingga menuntut biaya yang lebih tinggi.

Bertitik tolak pada kenyataan yang ada, maka pada tahun 1969 para tokoh agama (*Kyai Sepuh*) mendirikan Sekolah Guru Agama (SGA) Al Islam di bawah naungan Yayasan Pendidikan Umat Islam yang berlokasi di Kelurahan Potroyudan Kecamatan Jepara. Karena perkembangannya yang cukup pesat sehingga membutuhkan tempat yang lebih luas, maka SGA Al Islam di pindahkan ke Kelurahan Saripan yang beralamat di Jln. Pemuda No.106 Kelurahan Saripan Kecamatan Jepara sampai sekarang. Beberapa tahun kemudian SGA Al Islam berubah nama menjadi Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jepara.

Pada tanggal 30 Juni 1993, Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jepara memperoleh piagam jenjang akreditasi diakui sebagai Madrasah Tsanawiyah Swasta dengan nomor: B/Wk/5c/Pgm/Ts/78/93, sehingga berhak sebagai penyelenggara ujian nasional sendiri (tidak menginduk kepada MTs Negeri). Dilihat dari letak geografis MTs. Al Islam Jepara yang berada di Jl. Pemuda No. 106 Gang Tamansari (Belakang Gedung DPRD Kabupaten Jepara) Kelurahan Saripan berarti masuk dalam lingkungan pemukiman penduduk, sehingga proses belajar mengajar sangat dekat untuk menuju ke gedung MTs. Al Islam Jepara. MTs. Al Islam Jepara merupakan satu-satunya Madrasah Tsanawiyah yang berada di Kecamatan Kota Jepara.¹

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Sikap Sosial Pemain *Game Online* Siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara

Game online adalah jenis permainan komputer, *smartphone* yang memanfaatkan jaringan LAN (*Local Area Networking*) atau internet sebagai medianya. Di zaman modern

¹ Dokumentasi buku profil Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara.

saat ini banyak sekali dan mudah untuk dijumpai dari berbagai kalangan dimasyarakat yang memainkan *game online*. Kalangan anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa pun juga memainkannya. Karena mudahnya fasilitas yang dipunyai sehingga memudahkan para pemain untuk melakukannya.

Tidak hanya itu, perkembangan teknologi pun dalam dunia pendidikan juga mengalami perkembangan. Dimana sekarang para siswa dimudahkan dan dibolehkan ke sekolah membawa hp/*smartphone*. Hal ini berbeda dengan zaman-zaman dulu, yang mempunyai alat digital hanya orang-orang tertentu saja. Saat ini bahkan anak-anak usia dini sudah dipegangi dan mengerti cara menggunakan *smartphone*.

Termasuk siswa-siswi di sekolah Madrasah Tsanawiyah Al Islam Saripan Jepar, rata-rata para siswanya mempunyai *smartphone* semua. pada awalnya dulu disekolah ini tidak diperkenalkannya para siswa untuk membawa hp, namun dengan seiring perkembangan pihak sekolah membolehkan membawa. Namun, dengan ketentuan selama proses pembelajaran dimatikan dan hanya dibuka ketika ada tugas yang memerlukan untuk membuka hp. Pada kenyataannya, awal diberlakukannya kebijakan tersebut lancar-lancar saja, namun seiring waktu, mulai terjadi penyalahgunaan fungsi. Beberapa siswa malah menggunakan hp/*smartphone* yang dimiliki digunakan untuk membuka atau memainkan *game online*.

Sebenarnya dulu di MTs Al Islam tidak diperbolehkan para siswa untuk membawa hp, sekitar mulai tahun 2018 mulai dicoba untuk menerapkan peraturan boleh membawa hp dengan syarat hanya boleh digunakan atas seizin guru yang mengajar. Karena kasihan yang rumahnya jauh kalau tidak boleh membawa hp tidak bisa komunikasi dengan orang tuanya ketika sewaktu-waktu pulang cepat atau ada rapat dadakan. Dan juga fasilitas buku disini belum memadai sehingga diperlukan untuk mencari informasi tambahan.²

Para siswa memainkan *game* tersebut ketika jam kosong atau diwaktu sela-sela istirahat. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Iskandar Paripurna, S. Pd. para siswa ketika setelah bel istirahat selesai tidak langsung masuk kelas, tapi masih nongkrong dibangku depan kelas bersama segerombol teman, awalnya dikira diskusi ternyata malah asyik memainkan

² Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Iskandar Paripurna, S. Pd. (selaku guru BK) pada Kamis, 18 Februari 2021 pukul 11.27.

permainan hp. Seketika langsung menyuruh para siswa masuk kelas dan menyuruh untuk berhenti memainkannya.³

Dari penuturan tersebut, perlunya kerja sama para guru dan siswa untuk memberikan pengertian guna meningkatkan sikap kedisiplinan para siswa.

Tidak hanya itu saja, bahkan ada beberapa siswa yang memainkan hp ketika jam pelajaran sedang berlangsung. Para siswa memainkannya ketika guru memberikan tugas pada siswa, kemudian guru tersebut meninggalkan kelas sebentar untuk keluar sekitar tiga puluh menit, kemudian setelah kembali ternyata menjumpai ada beberapa siswa yang malah asyik sedang bermain *game online*. Padahal itu jelas bukan jam kosong dan guru tersebut sudah memberikan tugas dikelas tersebut.⁴

Dari pernyataan di atas memberikan gambaran terkait sikap sosial dari para siswa ini perlu diarahkan ke arah yang benar guna membentuk siswa yang berkarakter dan memiliki sikap tanggung jawab atas dirinya sendiri. Karena sikap tanggung jawab dan disiplin ini harus ditekankan sejak dini, sehingga kelak dapat menjadi bekal dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat secara luas.

Kasus lain juga disampaikan oleh informan tentang sikap salah seorang siswa yang bermain *game online* dikelas. Menurut bapak Iskandar Paripurna, S. Pd. Soal sikap sosial siswa, dari laporan guru yang mengajar ini para siswa yang bermain *game online* sikap tanggungjawabnya kurang sekali. Contohnya pernah ada sebuah kasus dimana siswa boleh membuka hp untuk mencari materi di internet, namun para siswa malah menggunakan untuk bermain *game*. Adalagi dimana saat selesai istirahat mereka tidak kunjung masuk, tetapi menunggu disuruh baru siswa tersebut mau masuk kedalam kelas. Hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan yaitu temannya sendiri.⁵

Pernyataan lain dari salah satu informan selaku wali kelas yaitu bu Diyah yang mendapat laporan mengenai sikap salah satu siswa yang bermain *game online* dikelas. Menurut bu Diyah mengenai sikap sosial siswa, yang pasti dan dalam

³ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Iskandar Paripurna, S. Pd. (selaku guru BK) pada Kamis, 18 Februari 2021 pukul 11.27.

⁴ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Miftahul Huda (selaku guru dan wali kelas) pada Kamis, 18 Februari 2021 pukul 10.12.

⁵ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Iskandar Paripurna, S. Pd. (selaku guru BK) pada Kamis, 18 Februari 2021 pukul 11.27.

menerima laporan khusus bagi siswa yang dilapori bermain *game online* ini, rata-rata terkait sikap tanggungjawab dan kesopanan. Seperti contohnya waktu mengerjakan tugas tidak langsung dikerjakan, dan menunggu teman lainnya dalam artian menunggu contekan. Biasanya juga para siswa berkata kasar kalau sedang bermain, namun tidak sering hanya sesekali dijumpai.⁶

Sikap sosial tidak dapat terbentuk secara kebetulan atau bahkan pewarisan sifat. Sikap ini terbentuk dari kehidupan sehari-hari yang dilakukan seseorang, seperti dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat luas. Dari pengamatan yang dilakukan ditemukan sebuah pemandangan yang sangat ironis. Dimana sikap para siswa yang bermain *game online* sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan dengan dokumentasi yang diambil,



gambar 4.1. sikap sosial siswa pemain game online

Dokumentasi di atas, merupakan bentuk kurangnya *attitude* (akhlak). Para siswa tersebut memainkan *game* saat jam istirahat. Dapat dianalisis dari data di atas bahwa masih kurangnya sikap kepedulian dan sopan santun dari para siswa yang bermain *game online* terhadap lingkungan sekitar. Para siswa tersebut mengangkat kaki ke atas meja seolah-olah tidak ada orang disekitar atau bahkan guru disekitar.

⁶ Wawancara (*Interview*) dengan Bu Aidiyah Sofiyana (selaku guru dan wali kelas) pada Selasa, 2 Maret 2020 pukul 11.18.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, para siswa kalau di sekolah memainkan *game* tersebut dengan memanfaatkan *wifi* sekolah. Karena tidak semua siswa mempunyai uang yang cukup untuk membeli kuota. Hanya beberapa saja yang mampu membeli kuota. Menurut salah satu siswa yang bernama Obet (12th), ketika hendak membeli kuota untuk bermain *game* Obet rela tidak jajan, namun seandainya memang uang saku yang dimiliki tidak mencukupi untuk membeli kuota, Obet lebih memilih meminta kepada orang tua dan berkata jujur untuk membeli kuota.”⁷

Tidak hanya Obet saja, siswa lain juga menyampaikan tentang sikap sosial jujur yang dilakukan, berdasarkan wawancara dengan Daniel (siswa MTs Al Islam), dalam hal membeli kuota Daniel mendapat jatah bulanan dari orang tuanya, jadi ketika kuota sudah habis, maka langsung bilang apa adanya kepada orang tuanya bahwa kuota sudah habis.⁸

Berdasarkan beberapa pernyataan dari informan dapat disimpulkan dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa belum ada siswa yang memainkan *game online* berbuat nekat dengan berbohong kepada orang tuanya dan diam-diam mengambil uang orang tua untuk membeli kuota guna bermain *game online* atau bahkan mengambil uang orang lain atau mencuri. Para siswa MTs Al Islam disini masih termasuk dalam kategori *gamers* yang wajar. Artinya tidak sampai dalam tahap kecanduan yang membuat para siswa melakukan segala cara untuk memenuhi kebutuhan dalam bermain *game online*. Para siswa disini lebih memilih jujur meminta uang untuk membeli kuota tanpa harus berbohong kepada orang tuanya.

Siswa pemain *game online* memiliki waktu bermain yang berbeda-beda dalam memainkan *game online*. Ada yang bermain mulai dari satu hingga tiga jam dalam sekali memainkan, dengan kata lain bahkan ada yang setiap hari. Siswa MTs Al Islam terkadang hampir setiap hari bermain *game online*, setiap ada waktu luang dan punya kuota, pasti membuka dan *login* untuk bermain. Bahkan walaupun tidak mempunyai kuota, para siswa memanfaatkan *wifi* sekolah ketika sepulang sekolah. Ketika libur sekolah pun sering bermain sampai malam atau bahkan begadang

⁷ Wawancara (*Interview*) dengan M. Ubaidillah (Obet) selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 pukul 09.12.

⁸ Wawancara (*Interview*) dengan M. Daniel selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 Pukul 09.28.

sampai dini hari. Jadi rata-rata siswa bermain sekali dalam sehari bisa sampai 1-3 jam bahkan bisa lebih.⁹

M. Rizki salah satu siswa yang bermain *game online*, dalam bermain *game* tergantung pada *mood* atau keinginan saja, Rizki merupakan tipe orang yang kalau mau bermain akan langsung memainkannya, dan kalau sudah merasa cukup maka seketika menghentikan bermainnya. Paling lama dalam memainkan *game online* 3-4 jam di hari-hari biasa dalam sehari.¹⁰

Berdasarkan keterangan diatas, siswa-siswa tersebut cenderung memainkannya hampir setiap hari ketika ada waktu kosong. Durasi bermain *game online* para pemain berkisar antara satu jam dalam normalnya, namun bahkan ketika libur sekolah para siswa tersebut bermain sampai berjam-jam. Namun hal ini masih dalam tahap kategori sedang, belum sampai ke tahap kecanduan. Karena para siswa disini masih melakukan aktivitas lain, meskipun disisi lain juga sewaktu-waktu memainkan *game online* yang cukup berlebih dihari libur.

Pengamatan lain, peneliti melihat kondisi lapangan secara langsung dan sering menjumpai para siswa yang ketika pulang sekolah tidak langsung pulang, tetapi lebih menikmati waktunya untuk berkumpul dengan teman dan bermain *game online*. Namun, hal ini tidak terjadi pada setiap siswa, hanya beberapa yang memang hobi untuk bermain *game*.

Berdasarkan wawancara dengan Abdul Bari (12 th), Sering sekali memang dalam bermain *game*, hampir setiap hari ketika ada kuota, bahkan kalau tidak ada sepulang sekolah memanfaatkan *wifi* untuk bermain. Tidak jarang juga ketika berkumpul dengan teman pun Bari sering asyik dengan dunia *gamenya* sendiri. Bahkan ketika teman mengajak ngobrol pun, hanya diam ataupun hanya menanggapi seenaknya sendiri. Namun ini tidak selalu terjadi, terkadang masih bisa dikontrol, namun ketika ada teman mengajak bermain seketika langsung membuka untuk bermain.¹¹

⁹ Wawancara (*Interview*) dengan M. Daniel selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 Pukul 09.28.

¹⁰ Wawancara (*Interview*) dengan M. Riski selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 Pukul 10.13.

¹¹ Wawancara (*Interview*) dengan Abdul Bari selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 Pukul 09.42.

Sikap tidak peduli (*apatis*) ini harus mulai dihilangkan secara bertahap dengan mulai mengembangkan sikap toleransi kepada teman yang tidak bermain *game*. Karena hakikatnya manusia tidak bisa hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain, maka pentingnya interaksi sosial disini dapat mencegah sikap *apatis* yang ditimbulkan dari adanya *game online* dengan mengedepankan sikap toleransi dan peduli terhadap lingkungan dan sesama. Hasil observasi dan wawancara ini dibuktikan oleh dokumentasi aktifitas para siswa yang sepulang sekolah bermain *game online* tidak langsung pulang. Adapun dokumentasinya sebagai berikut,



gambar 4.2. Para siswa tidak langsung pulang malah bermain *game*

Bentuk sikap yang kurang peduli pada siswa terhadap sekitar ditunjukkan dengan kurangnya interaksi atau bergaul dengan teman lainnya. Para siswa ini hanya bergaul dengan sesama pemain *game* saja, namun para siswa ini juga tetap melakukan interaksi dengan teman tapi kurang begitu intens atau kedekatan dan waktu berkumpul yang berbeda.

Hasil lain, yang menunjukkan sikap dimiliki para siswa MTs Al-Islam Jepara adalah seperti berkata kotor, kasar, membentak temannya, mengangkat kakinya dan bahkan sampai menghentakkan meja. Ada juga ketika dalam sebuah permainan salah satu temannya bermain tidak bagus maka teman tersebut

akan dimarahi, dan parahnya bahkan tidak diajak bermain lagi. Hal ini terjadi karena para siswa ini hanya berfokus pada smartphone yang dipegangnya saja dan menghiraukan keadaan sekitar. Apabila para pemain ini mengalihkan perhatiannya maka akan berpengaruh pada permainannya.

Sikap sosial ini tidak hanya dilakukan disekolah atau dimasyarakat saja, tetapi juga dilingkungan keluarga juga harus diterapkan. Sementara itu, sikap yang ditunjukkan oleh orang tua yang mengetahui anaknya senang bermain *game online* juga bervariasi. Ada orang tua yang tidak melarang anak-anaknya, ada yang tidak melarang asalkan tetap belajar, dan ada juga yang dengan tegas melarang anak-anaknya bermain *game online*.

Menurut M. Rizqi (12th) Kedua orang tuanya tidak melarang Rizqi dalam bermain *game online*, namun harus tahu batas-batas waktu ketika belajar, ibadah, berkumpul dengan keluarga. Hal ini juga dirasakan oleh teman-teman lainnya yang dekat dengan rizqi. Rata-rata kedua orang tua teman-temannya ini tidak melarang namun hanya menghimbau agar tahu batas waktu. Sehingga orang tua tidak terkesan mengekang, namun jika anak-anak tersebut melanggar aturan tersebut, maka ada konsekuensi yang harus diterima.¹²

Dari sini dapat disimpulkan, memang benar bahwa orang tua tidak melarang anaknya untuk bermain *game online*, namun orang disini harus memantau anak-anaknya supaya dalam memainkan *game* tidak sampai tahap kecanduan. Peran orang tua dirumah sangat diperlukan sebagai pengontrol anak dalam kesehariannya. Karena anak seusia mereka tentunya dunia *game* ini sangat asyik dan menyenangkan, sehingga orang tua harus mengawasi serta mengarahkan agar anak tidak kecanduan dalam bermain *game* dan mengarahkan anak untuk lebih mengenal dunia luar dan lebih berinteraksi dengan keluarga ataupun temannya.

berdasarkan hasil data yang diperoleh, peneliti mengambil kesimpulan bahwa sikap sosial pemain *game online* yang dimiliki siswa di MTs Al-Islam Jepara bermacam-macam. Ada yang memiliki sikap jujur, apatis, tidak sopan dan kurangnya toleransi. Indikator sikap jujur disini adalah siswa belum ada yang nekat mencuri, atau berbohong tapi para siswa tersebut

¹² Wawancara (*Interview*) dengan M. Riski selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 Pukul 10.13.

meminta uang kepada orang tua untuk membeli kuota tanpa harus menutup-nutupinya atau berterus terang.

Indikator sikap apatis dan kurang toleransi disini adalah kurangnya peduli terhadap keadaan sekitar dan kurangnya interaksi terhadap orang lain. Dan indikator sikap kurangnya toleransi adalah ketika salah satu teman yang bermainnya tidak bagus, teman-teman yang lainnya akan menyalahkannya dan menganggap bahwa dialah yang menjadi penyebab kekalahan dalam tim. Dan yang terakhir adalah indikator sikap tidak sopan, yang ditunjukkan dengan berkata kasar, kotor, mengangakat kaki diatas meja dan bahkan menghentakkan meja.

2. Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Siswa Di Madrasah Tsnowiyah Al Islam Jepara

Game online selain memberikan kesenangan pada orang yang memainkannya, tentunya ada juga dampak yang dirasakan oleh setiap pemainnya. Apalagi usia anak SMP/MTs yang tergolong usia anak-anak yang sedang mencari jati diri, tentunya senang dengan adanya *game online*. Hal ini perlu adanya bimbingan dan pengarahan dari keluarga untuk mengarahkan anaknya agar tidak terjerumus kedalam tingkatan kecanduan dalam bermain *game*.

Menurut bapak Iskandar Paripurna, S. Pd. selaku guru BK (Bimbingan Konseling) yang sering mendapat laporan terkait siswa yang bermain *game online*, bahwa masih banyak siswa dikelas yang sering bermain *game*, apalagi sekarang sistem pembelajaran di sekolah dilaksanakan daring tapi siswa tetap datang ke sekolah, banyak laporan dari bapak/ibu guru yang mengajar di kelas melaporkan ke BK. Seperti siswa A, siswa B ini dikira mengerjakan tugas di smartphone yang dimiliki, ketika dilihat oleh guru tersebut ternyata malah bermain *game online* dengan begitu asyiknya tanpa menghiraukan keadaan disekitarnya.¹³

Tidak hanya itu saja, rasa tanggungjawab yang dimiliki siswa pun terkena dampaknya akibat bermain *game online* ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Huda, ketika memberikan tugas pada siswa di kelas, kemudian tinggal untuk keluar sekitar tiga puluh menit, kemudian kembali ternyata menjumpai ada beberapa siswa yang malah asyik sedang bermain

¹³ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Iskandar Paripurna (selaku guru BK) pada Kamis, 18 Februari 2021 pukul 11.27.

game online. Padahal itu jelas bukan jam kosong dan sudah diberi tugas dikelas tersebut.¹⁴

Pernyataan di atas memberikan gambaran terkait sikap sosial tanggung jawab siswa yang terkena dampak dari adanya *game online*. Para siswa ini perlu diarahkan dan diberi sebuah tindakan persuasif guna membentuk siswa yang berkarakter dan memiliki sikap tanggung jawab atas dirinya sendiri. Karena sikap tanggung jawab dan disiplin ini harus ditekankan sejak dini, sehingga kelak dapat menjadi bekal dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat secara luas.

Menurut ibu Diyah Salah satu guru wali kelas 9A menerima banyak laporan-laporan dari guru yang mengajar dikelas, terkadang masih ada yang bermain *game* saat pembelajaran berlangsung. Padahal sudah dijelaskan sejak awal bahwa selama pembelajaran berlangsung tidak diperkenankan membuka *handphone*. Kecuali memang guru yang mengajar dikelas sudah memberika izin untuk menggunakannya.¹⁵

Tidak hanya itu saja, menurut ibu Diyah para siswa yang bermain *game* ini rata-rata berpengaruh terhadap nilai diraportnya. Ada yang dibawah KKM, dan harus melaksanakan remidi dan ada juga yang nilainya pas dengan KKM. Karena apa, pada saat UTS (Ulangan Tengah Semester) berlangsung ibu Diyah mendapat laporan dari pengawas bahwa siswanya setelah mengerjakan soal selesai malah bermain *handphone* dan membuka *game*. Soalnya dalam mengerjakan UTS siswa harus membawa *handphone* karena pelaksanaannya dilakukan daring tapi siswa datang kesekolah untuk mengerjakan dan soal dikirim melalui link yang dibagikan oleh pengawas.¹⁶

Berdasarkan data diatas dapat dianalisis bahwa beberapa siswa tidak hanya sikap sosialnya yang terkena dampak dari *game online*, tapi nilai siswa juga terkena dampaknya. Selain itu siswa-siswa ini rata-rata kalau diajak kerja sama susah sekali. Contohnya, ketika pembelajaran dibentuk dalam sebuah kelompok, masih dijumpai siswa ini malah *bermain game* dan asyik sendiri tidak mau mengerjakan tuga bersama kelompoknya.

¹⁴ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Miftahul Huda (selaku guru dan wali kelas) pada Kamis, 18 Februari 2021 pukul 10.12.

¹⁵ Wawancara (*Interview*) dengan Bu Aidiyah Sofiyana (selaku guru dan wali kelas) pada Selasa, 2 Maret 2020 pukul 11.18.

¹⁶ Wawancara (*Interview*) dengan Bu Aidiyah Sofiyana (selaku guru dan wali kelas) pada Selasa, 2 Maret 2020 pukul 11.18.

Beberapa siswa juga memberikan pernyataan terkait aktivitasnya dalam bermain *game online* dikelas. Menurut M. Riski memang benar terkadang kalau dikelas itu memang memainkan *game*, apalagi kalau jam kosong tidak ada gurunya, mesti seketika langsung membuka dan memainkannya. Terkadang juga ketika guru yang mengajar tidak hadir dan guru piket menyuruh mengerjakan tugas para siswa yang bermain *game online* ini pun menundanya dan menunggu contekan dari teman-teman yang lainnya.¹⁷ Dari apa yang disampaikan oleh M. Riski salah satu siswa di MTs, merupakan dampak yang dialami dari bermain *game* terhadap sikap tanggung jawab. Ketika seorang siswa dikasih tugas, harusnya dikerjakan karena sudah menjadi tugas dan tanggung jawab dari seorang siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Bari terkait dampak dari bermain *game online*, salah satunya adalah ketika sedang bermain *game* tersebut, yang dirasakan cenderung lupa dengan kondisi sekitar. Kurang peduli dan malah asyik dengan *game* yang dimainkan. Terkadang juga kurang berinteraksi dengan teman-teman lain, dan justru lebih sering berinteraksi dengan sesama teman yang bermain *game*. Ketika berkumpul pun terkadang membahas *game* dan strategi bukan membahas pelajaran yang disampaikan oleh bapak/ibu guru.¹⁸

Pernyataan diatas, merupakan dampak yang terjadi terhadap sikap kepedulian seseorang kepada sekitar. Seperti halnya siswa tersebut asyik dengan dunia *gamenya* dan jarang melakukan interaksi dengan teman. Hanya melakukan interaksi ketika butuh atau hanya dengan sesama pemain *game*. Kemudian dalam memanfaatkan waktu ketika berkumpul dengan teman seharusnya digunakan untuk kegiatan yang positif, contohnya belajar kelompok, mengerjakan PR bersama, bukan malah bermain *game*. Seharusnya bermain *game* ini sesekali sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan kejenuhan.

Hal ini tidak hanya terjadi disekolah saja, tapi di rumah juga dilakukan oleh salah satu siswa, yaitu Obet. Selama libur sekolah aktivitasnya dirumah hanya bermain *game online*.

¹⁷ Wawancara (*Interview*) dengan M. Riski selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 10 Maret 2021 Pukul 09.17.

¹⁸ Wawancara (*Interview*) dengan M. Bari selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 10 Maret 2021 Pukul 09.34.

Memanfaatkan waktu libur di rumah digunakan oleh Obet untuk bermain *game*. Karena hari-hari biasa Obet tinggal di pondok pesantren dan tidak boleh bermain *handphone*, jadi kalau di rumah Obet memanfaatkannya dan dipuas-puaskan untuk bermain *game online*. Memang jarang sekali juga ketika dimintai bantuan oleh ayah atau ibunya Obet selalu bilang nanti kalau sedang bermain, tapi tetap dibantu ketika *game* tersebut sudah selesai.¹⁹

Penuturan Obet di atas, dapat dianalisis bahwa *game online* ini mampu mengalahkan sikap dan tanggung jawabnya sebagai anak di rumah. Yang mana harusnya tugas seorang anak untuk membantu orang tua malah dia mengesampingkan dan bermain *game*. Boleh saja ketika waktu libur memainkan *game online*, namun ketika orang tua di rumah membutuhkan bantuan, hendaklah sebagai anak seketika membantu.

Tidak hanya itu saja, Obet Juga menyampaikan terkait apa yang dirasakan dan dialaminya, terkait dampak dari bermain *game online*. Menurut Obet dampak yang dirasakan dalam bermain *game* adalah ketika waktu sholat tiba mesti sering terlambat, apalagi ketika libur sekolah pada malam harinya terkadang sampai begadang, pasti paginya waktu sholat subuh kesiangan dan habis selesai sholat pasti lanjut tidur lagi sampai sekitar jam 9 pagi.²⁰

berdasarkan apa yang disampaikan oleh informan diatas, menunjukkan adanya dampak dari bermain *game online*, dimana ketika memainkannya membuat seseorang lupa akan waktu. Hal ini dibuktikan dengan salah satu informan diatas yang memainkannya sampai larut malam, sehingga menyebabkan kurangnya jam tidur. Dampak yang dialami adalah ketika waktu ibadah tiba, membuat tertunda, dan ini berkaitan dengan sikap disiplin seorang anak.

Informan lain juga menyampaikan tentang dampak yang dirasakan sehabis bermain *game online* terlalu lama, menurutnya jikalau memainkannya terlalu lama itu akan berdampak pada mata, tetapi kalau cuman sebentar tidak. Terkadang juga kalau terlalu lama menimbulkan rasa malas untuk melakukan sesuatu.

¹⁹ Wawancara (*Interview*) dengan M. Ubaidillah (Obet) selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 11 Maret 2020 pukul 10.16.

²⁰ Wawancara (*Interview*) dengan M. Ubaidillah (Obet) selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 11 Maret 2020 pukul 10.16.

Contohnya ketika disuruh oleh orang tua, pasti berkata nanti. Jadi akan menimbulkan rasa malas ketika terlalu lama dalam bermain *game*, jikalau sewajarnya maka tidak akan menimbulkan hal yang demikian.²¹

Ketika seseorang melakukan suatu hal secara berlebihan, tentu akan mengakibatkan suatu hal yang tidak baik. Begitupun dalam bermain *game online*, jika terlalu berlebihan akan menimbulkan suatu efek negatif. Hal ini dirasakan oleh informan diatas yang mengalami sakit mata ketika bermain terlalu lama. Dan efek lainnya adalah timbulnya sikap menunda suatu pekerjaan. Jika ini terus terbiasa menunda-nunda suatu pekerjaan ini tentunya dampaknya dimasa yang akan datang. Ketika seorang sejak kecil sudah terbiasa menunda pekerjaan, besar kemungkinan dikehidupan dewasa kelak akan terbiasa menunda suatu pekerjaan.

Menurut Obet juga ada dampak positif yang dirasakan selama bermain *game online*. Salah satu dampak yang dirasakan adalah paling utama menambah teman dan melatih kerja sama dalam tim. Jadi dalam *game* tersebut tentu para pemain akan bertemu dengan banyak orang yang tidak dikenal sama sekali, namun karena tujuan yang sama untuk memenangkan pertandingan, akhirnya saling mengenal dan bekerja sama satu sama lain karena satu tim. Dampak lainnya yaitu paham dengan bahasa inggris atau asing meskipun tidak paham artinya, namun paham maksud dari perintah yang diberikan.²²

Penuturan Obet diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* juga memiliki dampak positif, tidak hanya memiliki dampak negatif saja. Tidak hanya Obet saja, informan lain juga menyampaikan tentang sedikitnya dampak positif dari memainkan *game online*, Menurutnya dampak positif tentunya adalah menambah teman. Karena *game online* yang memainkannya dari seluruh penjuru dunia, jadi dalam permainan juga bisa berkomunikasi secara langsung lewat suara seperti orang yang sedang menelfon.²³ Ini menunjukkan bahwa sebenarnya bermain *game online* tidak selalu memberikan

²¹ Wawancara (*Interview*) dengan M. Daniel selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 Pukul 09.28.

²² Wawancara (*Interview*) dengan M. Ubaidillah (Obet) selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 11 Maret 2020 pukul 10.16.

²³ Wawancara (*Interview*) dengan M. Daniel selaku siswa dan pemain *Game Online* pada 15 Februari 2021 Pukul 09.28.

dampak negatif saja, namun sejatinya juga ada dampak positif. Hal ini didasarkan pada penggunaannya, apakah mampu memanfaatkannya dengan baik, dan bijak atau menggunakannya secara berlebih yang akan memberikan dampak negatif dikemudian hari.

Selain penuturan dari pihak internal sekolah, salah satu orang tua atau wali murid merasakan atau terkena dampak yang terjadi terhadap anaknya dari adanya *game online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sudiharto (37 tahun) orang tua dari siswa yang bernama Obet sering menjumpai anaknya bermain *game*, apalagi pada hari libur sekolah hampir sepanjang hari bermain *game*. Tentu hal ini justru membuat anak kurang bersosial atau berinteraksi dengan keluarga. Sebenarnya orang tua Obet tidak melarang atau membatasi aktivitas anak, yang ditekankan adalah anak mampu memajemen diri dan waktunya.²⁴

Hal lain yang disampaikan Bapak Sudiharto, adalah terkait dengan kedisiplinan anak dirumah. Menurutnya dampak yang paling nyata yang terjadi terhadap Obet anaknya adalah ketika waktu sholat tiba. Sangat susah untuk membuat anaknya sholat tepat waktu, sering diundur-undur waktunya, ketika disuruh sholat jawaban pasti nanti. Tidak hanya sholat atau ibadah, disuruh makan pun juga begitu susah sekali ketika sedang bermain *game*, jawabannya pasti masih kenyang, nanti saja.²⁵

Tidak hanya dampak kedisiplinan, menurut Pak To ada dampak terhadap kerja sama anak. Seperti ketika dirumah pak To mempunyai usaha jasa sablon, printing dll. Ketika meminta bantuan Obet itu juga susah ketika sedang bermain *game*. Setiap diminta bantuan sering bilang tidak mau. Tapi suatu ketika mau, ternyata ada sesuatu dibalik itu. Seperti kalau kuota habis Obet pasti mau membantu, karena ada sesuatu dari yang diharapkan yaitu untuk mendapat uang buat membeli kuota.²⁶

Ada hal lain yang membuat Pak To bangga terhadap Obet anaknya, menurut pak To Meskipun banyak dampak negatifnya, pak To masih sedikit lega terhadap Obet. Karena Obet mau jujur ketika kuota habis, karena memang sifat jujur

²⁴ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Sudiharto (selaku Wali Murid) pada Minggu, 21 Februari 2021 pukul 14.51.

²⁵ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Sudiharto (selaku Wali Murid) pada Minggu, 21 Februari 2021 pukul 14.51.

²⁶ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Sudiharto (selaku Wali Murid) pada Minggu, 21 Februari 2021 pukul 14.51.

sudah ditanamkan sejak kecil untuk bersikap jujur. Terkadang pak To merasa sedih kalau seandainya anaknya berbohong meminta uang buat bayar sekolah tapi malah buat membeli kuota untuk main *game*, dan pada kenyataannya tidak seperti itu. Meskipun begitu, Obet dikelas nilainya tetap bagus dan masuk dalam ranking lima besar dikelasnya.²⁷

Dari penuturan bapak Sudiharto dapat disimpulkan, bahwa dampak yang dirasakan anaknya karena bermain *game online* adalah sikap kedisiplinan dan tanggung jawabnya. Sikap disiplin bisa dilihat ketika waktu sholat tiba, tidak segera melaksanakan ibadah sholat. Kemudian, dampak terhadap sikap tanggung jawabnya adalah ketika si anak diminta untuk membantu orang tua bilangannya nanti, padahal membantu orang tua adalah sudah menjadi tugas seorang anak tapi malah anak tersebut lebih memilih asyik bermain *game online*. Jika memang terlalu berlebihan dalam memainkannya sampai tidak mau menurut kepada orang tua, maka konsekuensi yang ada adalah tidak dibelikannya kuota.

Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh bahwa *game online* memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap sikap sosial siswa, diantaranya:

1. Dampak positif
 - a. Menambah teman pergaulan
 - b. Melatih kerja sama tim
 - c. Bisa berbahasa inggris dan tau maksudnya meskipun tidak mengerti artinya.
2. Dampak negatif
 - a. Dampak terhadap sikap sosial disiplin, tugas dan tanggung jawab
 - b. Dampak terhadap sikap sosial kepedulian terhadap sesama dan lingkungan
 - c. Dampak terhadap sikap sosial kerja sama atau gotong royong.

²⁷ Wawancara (*Interview*) dengan Bapak Sudiharto (selaku Wali Murid) pada Minggu, 21 Februari 2021 pukul 14.51.

C. Analisis Data Penelitian

1. Sikap Sosial Pemain *Game Online* Siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara

Game online bukan hanya sekedar permainan biasa dimana para *gamers* hanya sibuk mengatur strategi untuk menang atau menembak para lawan agar mati dan menang. Selama bermain *game online*, seseorang biasanya melakukan *chatting* atau obrolan dengan sesama pemain. Fungsi *chatting* bagi *gamers* adalah sebagai sarana untuk mengatur strategi, menjual *item* atau mencari teman baru yang berasal dari daerah yang berbeda-beda bahkan sampai berbeda kebangsaan.²⁸

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata siswa memainkan *game online* jenis *Mobile Legend* dan *Free Fire*. *Game Mobile Legend* atau biasa disebut (ML) tergolong dalam *game* jenis MOBA dimana ada karakter-karakter dalam permainannya. *Game* ML dirancang untuk *smartphone* memiliki aturan main yang berfokus untuk menghancurkan basis musuh dan mempertahankan basisnya sendiri. Masing-masing tim terdiri dari lima pemain melawan lima pemain yang mengandalkan avatar (*hero*). Ada juga karakter dalam *game* yang terkontrol oleh komputer yang lebih lemah yang disebut *minions*.²⁹

Kerja sama tim dalam permainan ML menjadi kunci untuk meraih kemenangan. Karena dalam setiap *hero* memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga para pemain harus memahami stau per satu *hero* untuk dikuasai. Selain itu, dalam *game* ML terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat ini diraih ketika seorang pemain memenangkan pertandingan. Peringkat dari rendah ke yang paling tinggi adalah *warrior*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legend*, *mytic* dan *mytical glory*. Para pemain *game* ML ini menganggap peringkat adalah sesuatu yang penting karena mejadi rasa kepuasan tersendiri karena telah mencapai peringkat tertinggi dalam *game*.³⁰

²⁸ Khikmiah Hanum, Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya), *Jurnal AnttroUnairdotNet*, Vol. IV No. 2, Juli 2015,

²⁹ Bahrul Ulum, *Game Mobile Legend Bang Bang* di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan *One Dimensional Man* Herbert Marcuse, *Skripsi*, 40.

³⁰ Bahrul Ulum, *Game Mobile Legend Bang Bang* di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan *One Dimensional Man* Herbert Marcuse, *Skripsi*, 2018, 40.

Satu lagi, *game* yang sering dimainkan oleh siswa di MTs Al-Islam Jepara adalah *Free Fire* (FF). *Game Free Fire* merupakan *game* yang bergenre *Battle Royal* dengan *Third Person Shooter*. Alur permainan *game* FF ini para pemain diturunkan dari pesawat dan langsung terjun bebas turun mencari tempat. Setiap pemain harus mencari senjata serta peralatan medis yang digunakan untuk bertarung dan bertahan hidup. Pada waktu tertentu, zona bahaya akan muncul dalam pertandingan, lingkaran zona berwarna merah akan terlihat di *mini map*. Permainan ini bisa dimainkan secara *solo player* atau bisa tergabung dalam satu *squad*.³¹

Arena dalam pertarungan akan mengecil secara perlahan-lahan, dan pemain yang dapat memanfaatkan lokasi yang ada akan menjadi pemenang dalam permainan. *Game Free Fire* merupakan *game* survival terbaik dalam grafis yang memukau dan dengan kontrol yang lebih ringan dan mudah. Kunci dalam permainan FF adalah bertahan hidup dan diharuskan membunuh musuh dengan senjata yang dimiliki. Setiap para pemain diharuskan memiliki senjata dan peralatan perang lainnya untuk mendapat kemenangan (Booyah).³²

Berdasarkan data yang diperoleh para siswa memainkan *game online* disekolah baik itu diwaktu istirahat atau bahkan saat jam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena faktor teman, dimana dalam memainkan *game* ini dilakukan secara bersamaan atau mabar (main bareng). Hal tersebut muncul karena dorongan dalam diri siswa tersebut dengan melihat keadaan sekitar atau lingkungan sekitar. Ketika ada teman yang bermain maka siswa lainnya pun ikut memainkannya.

Karena dalam pembentukan sikap sosial tidak muncul begitu saja atau secara kebetulan bahkan pewarisan sifat. Terbentuknya suatu sikap ini bisa dipengaruhi oleh salah satu faktor, yaitu faktor lingkungan. Terbentuknya sikap ini terjadi melalui proses interaksi, baik itu interaksi antar individu dengan

³¹ Akhmad Nur Haqiqi dan Muhith, Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kab. Jember, *Jurnal of Social Studies*, Vol. 1 No. 1, 2020, 62.

³² Akhmad Nur Haqiqi dan Muhith, Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kab. Jember, *Jurnal of Social Studies*, Vol. 1 No. 1, 2020, 63.

individu atau individu dengan kelompok.³³ Dalam hal ini yang terjadi pada siswa adalah aktifitas mabar (main bareng) dimana ketika ada satu teman yang bermain *game online* akan memicu teman yang lainnya untuk ikut memainkannya.

Hal ini merupakan salah satu fungsi sikap sebagai alat dalam menyesuaikan diri. Artinya sikap ini mudah menular sehingga dapat menjadi milik bersama. Oleh karena itu, suatu kelompok yang mendasarkan atas kepentingan dan pengalaman bersama ditandai oleh sikap anggotanya yang sama terhadap suatu obyek.³⁴ Sehingga dalam hal ini sikap dapat menjadi rantai penghubung antara seseorang dengan kelompoknya atau dengan kelompok lain.

Para siswa tersebut yang memainkan *game online* pada awalnya hanya dimainkan oleh satu atau dua orang saja. Namun dengan adanya aktivitas ini akan memicu para siswa lain yang memiliki tujuan yang sama atau kepentingan yang sama sehingga terjadilah aktifitas bermain *game* ini. Tanpa menghiraukan keadaan sekitar dan tanpa melihat tugasnya sebagai siswa yang seharusnya melakukan kegiatan belajar, malah menggunakan waktunya untuk bermain *game*.

Nurul Ismi dan Akmal (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*, salah satu faktor yang melatar belakangi siswa bermain *game online* dikelas saat pembelajaran berlangsung adalah siswa merasa bosan atau jenuh dengan banyaknya tugas-tugas disekolah. Kemudian siswa disini melampiaskannya dengan bermain *game*.³⁵ Para siswa disini menghiraukan penyampaian dari guru dan memainkan *game* untuk kepuasan diri, karena banyaknya tugas.

Berdasarkan data, juga terdapat beberapa siswa yang bermain *game online* ini menunjukkan sikap kurang sopan. Seperti halnya mengangkat kaki diatas meja, berkata kotor, saling memaki. Hal ini disebabkan oleh adopsi tingkah laku atau kejadian yang terus menerus sehingga menimbulkan sebuah kebiasaan.³⁶ Kebiasaan ini terbentuk karena adanya faktor yang

134. ³³ Bambang Samsul Arifin, Psikologi Sosial, (Bandung, Pustaka Setia: 2019),

³⁴ Bambang Samsul Arifin, Psikologi Sosial, 126.

³⁵ Nurul Ismi dan Akmal, *Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*, *Journal of Civic Education*, Vol. 3 No. 1 2020, 4.

134. ³⁶ Bambang Samsul Arifin, Psikologi Sosial, (Bandung, Pustaka Setia: 2019),

dialami oleh siswa melihat kondisi dilingkungan sehingga menimbulkan sikap ingin meniru hal tersebut.

Idealnya para siswa disini tentunya sudah dibekali akhlak (*attitude*) dalam menerapkan sikap atau sopan santun. Namun karena adanya pengaruh dari faktor lingkungan yang menyebabkan sikap para siswa ini terpengaruh. Karena dalam bermain *game* ini memang sangat dibutuhkan tempat atau posisi yang nyaman dalam memainkannya. Hal ini menjadi dasar bagi para siswa tersebut melakukan tindakan tersebut. Contohnya dengan melihat idolanya berkata *toxic* (berkata kasar) saat membuat konten di media sosial atau memaki-maki, kemudian karena para siswa ini sering melihat hal tersebut, secara otomatis akan teradopsi dalam pikiran untuk meniru gaya tersebut.

Game online pada dasarnya dimainkan secara kolektif atau secara kelompok yang memiliki tujuan untuk memenangkan sebuah misi. Untuk mencapai sebuah keberhasilan maka diperlukan adanya kerja sama. Tidak dipungkiri juga, dalam bermain *game online* ini sangat diperlukan yang namanya kerja sama antar pemain yang tergabung dalam satu kelompok. Namun yang terjadi malah sebaliknya, para siswa malah ada yang saling memaki, saling menyalahkan temannya jika permainannya tidak bagus, bahkan sampai tidak mengajak bermain lagi dikarenakan permainannya tidak bagus dan menyebabkan kekalahan tim.

Berdasarkan data lain, para siswa yang memainkan *game online* masih memiliki sikap sosial yang jujur. Hal ini dapat terjadi karena adanya proses pembentukan sikap sosial yang berjalan dengan baik. Proses pembentukan sikap ini terjadi dilingkungan keluarga, atau bahkan lingkungan sosial. Adanya pembentukan sikap yang terjadi secara bertahap, dimulai dari hal-hal kecil untuk selalu berkata jujur, para siswa ini akan mulai terbiasa. Sehingga lama-kelamaan berawal dari pembiasaan ini, maka akan terbentuklah sebuah sikap sosial apapun itu. Namun dalam hal ini tidak bisa dilaksanakan secara instan, perlu adanya kesabaran dan secara berlanjut agar para siswa ini akan terbiasa.

Ada dua faktor yang mempengaruhi para siswa MTs Al-Islam Jepara dalam bermain *game*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah adanya waktu luang dan longgarnya pengawasan dalam keluarga. Jadi peran keluarga sangat penting dalam mempengaruhi sikap sosial anak. Yang mana seharusnya waktu luang dimanfaatkan oleh seorang anak untuk mengerjakan sesuatu yang bermanfaat dari pada bermain *game* sepanjang hari. Para orang tua harus memberikan

pengarahan kepada anak-anak seperti dengan mengatakan boleh bermain *game* tapi jangan sampai lupa waktu sholat, waktu makan dan lain sebagainya, sehingga para anak ini nantinya tidak sampai pada tahap kecanduan.

Para *gamers* yang sudah kecanduan *game online* intensitas bermainnya akan sangat tinggi. Yang ada dipikirkannya hanyalah terus bermain dan bermain tanpa melihat waktu. Sampai-sampai mengorbankan waktu belajar dan bahkan sampai bisa mengorbankan sekolahnya. Bagi para *gamers* yang sudah kecanduan, dunia *game* adalah seperti dunia nyata baginya, sehingga lebih cenderung menghabiskan waktu untuk bermain *game* saja.

Sedangkan, faktor eksternal disini adalah teman bermain baik itu disekolah ataupun dirumah. Dari salah satu keterangan siswa menyatakan bahwa kerap sekali siswa tersebut selalu diajak temannya bermain, sehingga siswa tersebut tidak dapat menolaknya. Tentunya permainan tersebut jika dilakukan bersama-sama atau yang disebut Mabar (main bareng) akan jauh lebih menyenangkan dibanding dengan bermain sendiri.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, peneliti mengambil kesimpulan bahwa sikap sosial pemain *game online* yang dimiliki siswa di MTs Al-Islam Jepara bermacam-macam. Ada yang memiliki sikap jujur, apatis, tidak sopan dan kurangnya toleransi. Indikator sikap jujur disini adalah siswa belum ada yang nekat mencuri, atau berbohong tapi para siswa tersebut meminta uang kepada orang tua untuk membeli kuota tanpa harus menutup-nutupinya atau berterus terang.

Indikator sikap apatis dan kurang toleransi disini adalah kurangnya peduli terhadap keadaan sekitar dan kurangnya interaksi terhadap orang lain. Dan indikator sikap kurangnya toleransi adalah ketika salah satu teman yang bermainnya tidak bagus, teman-teman yang lainnya akan menyalahkannya dan menganggap bahwa dialah yang menjadi penyebab kekalahan dalam tim. Dan yang terakhir adalah indikator sikap tidak sopan, yang ditunjukkan dengan berkata kasar, kotor, mengangkat kaki diatas meja dan bahkan menghentakkan meja.

2. Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jepara

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa yang bermain *game online* tentunya memiliki dampak, berdasarkan data yang diperoleh, *game online* yang dimainkan oleh para siswa memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak negatif

yang dirasakan oleh para siswa yang bermain game terhadap sikap sosialnya adalah sikap tanggung jawab dan disiplin.

Hal ini disebabkan oleh tingkat penggunaan atau intensitas bermain siswa. Semakin tinggi tingkat intensitasnya akan semakin besar pula dampak negatif yang akan dirasakan yang akan membuat para siswa lalai terhadap tugas dan tanggung jawabnya sebagai siswa. Ini dikuatkan dalam penelitian Hardiyansyah (2016) yang menyatakan bahwa game online memberikan dampak yang banyak bagi kehidupan masyarakat, semua itu tergantung pada penggunaannya. Dampak yang paling nyata akibat tingginya intensitas adalah menyebabkan rasa malas.³⁷

Siswa MTs Al-Islam Jepara yang bermain *game online* terkena dampak terhadap tugas dan tanggung jawabnya sebagai siswa. Dalam konteks ini salah satu indikator dari sikap tanggung jawab ini adalah tentang melaksanakan tugas dan pekerjaan dengan baik. Karena adanya *game online* para siswa ini menjadi lupa akan tugasnya. Para siswa disini harusnya sadar tentang posisinya yang menjadi siswa, karena tugas sekolah ataupun pekerjaan rumah adalah salah satu kewajiban bagi siswa tersebut.

Sikap tanggung jawab tentunya tidak akan muncul begitu saja secara tiba-tiba. Perlu adanya pembiasaan bagi para siswa disekolah maupun dirumah. Karena sikap tanggung jawab adalah bagaimana siswa tersebut melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik, bagi diri sendiri, orang lain maupun lingkungan. Tapi karena kurangnya pembiasaan serta para siswa tersebut mulai terlena dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi yang memudahkan untuk mengakses dan mencari informasi. Apalagi dengan adanya *game online* membuat para siswa teralihkan dari tugas-tugasnya disekolah dengan bermain *game online* tersebut.

Sikap tanggung jawab tentu erat kaitannya dengan sikap disiplin. Sikap disiplin disini menunjukkan perilaku siswa dalam menaati tata tertib disekolah dan patuh terhadap peraturan yang sudah dibuat. Dapat dilihat bahwa sikap disiplin dan tanggung jawab siswa belum tertanam sepenuhnya. Ini dapat dilihat dari pemberian tugas dari gurunya namun siswa tersebut tidak

³⁷ Masya Hardiyansyah dan Candra, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di MA Al Furqon Prabumulih, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 2 No.2, 2016, 154.

mengerjakannya dan malah bermain *game online*. Adapun juga ketika guru menyuruh membuka *handphone* untuk mencari sebuah materi yang belum ada malah disalah gunakan dengan membuka *game*.

Berdasarkan data, tidak hanya berdampak negatif pada sikap sosial siswa saja, namun juga berdampak pada nilai raport siswa. Hal ini disebabkan karena tingkat intensitas bermain yang cukup tinggi. Dalam penelitian Pande dan Marheni (2015) dijelaskan bahwa siswa yang tinggi tingkat intensitas bermain *game online* akan mencurahkan segala waktunya bermain *game* dari pada untuk akademis atau belajar.³⁸ Jadi ini menunjukkan bahwa *game online* mampu mengalihkan atau mengubah motivasi para siswa yang harusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan data yang diperoleh, dampak negatif lain yang dirasakan siswa adalah terhadap sikap kurang peduli terhadap sekitar. *Game online* berdampak pada sikap kurang peduli ini dapat terjadi tergantung bagaimana siswa ini menggunakan *game* secara tepat. Yang mana jika digunakan dengan bijak tanpa adanya hal yang berlebihan tentu akan memberikan dampak positif bagi pengguna *game online*.

Data tersebut didukung oleh penelitian Latifatul dkk (2021) yang menyatakan bahwa *game online* jika tidak digunakan dengan tepat akan berdampak negatif bagi yang memainkannya. Dampaknya akan membuat seorang pemain akan lebih suka menyendiri dan berdiam diri didalam kamar dengan bermain *game*.³⁹ Tentu hal ini akan membuat seorang tersebut jauh dari interaksi dengan sesama dan akan membuat seseorang tersebut memiliki sikap kurang peduli terhadap sekitar.

Tidak hanya disekolah saja, tapi dampak *game online* juga dirasakan salah satu siswa dirumah. Berdasarkan data yang diperoleh, bahwa aktivitasnya selama dirumah ketika libur sekolah hanya bermain *game online*. Dapat dianalisis bahwa *game online* ini mampu mengalahkan sikap dan tanggung jawabnya sebagai anak dirumah. Yang mana harusnya tugas

³⁸ Arika Mulyasanti Pande dan A. Marheni, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Kuta, *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol.2 No.2, 2015, 170.

³⁹ Latifatul Ulya dkk, Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak, *Jurnal Educatio*, Vol.7 no.3, 2021. 1115.

seorang anak untuk membantu orang tua malah dia mengesampingkan dan bermain *game*.

Berdasarkan data, Dampak yang paling sering terjadi terhadap anak ketika dirumah adalah ketika waktu ibadah. Anak tersebut susah sekali untuk melaksanakan sholat tepat waktu, sering diundur-undur waktu untuk ibadah. Hal ini disebabkan karena *game online* memberikan dampak terhadap sikap prokrastinasi. Sikap prokrastinasi ini adalah sikap menunda-nunda suatu pekerjaan dengan sengaja walau dirinya sudah tau bahwa kalau ditunda akan berdampak buruk bagi dirinya.⁴⁰

Berdasarkan data yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa memang *game online* memberikan dampak negatif terhadap sikap sosial para siswa. Seperti sikap tanggung jawab, disiplin, gotong royong atau kerja sama dan toleransi. Belum ada siswa yang bermain *game online* ini sampai tahap kecanduan, hanya saja intensitasnya yang cukup tinggi yang bisa dilihat dari berapa jam sehari dalam memainkannya, atau ketika libur sekolah sampai berjam-jam. Juga belum ditemui siswa yang nekad berbohong, seperti mengambil uang spp, minta uang jajan berlebih untuk membeli kuota. Rata-rata mereka untuk membeli kuota dengan cara menabung dari uang sakunya, ada juga yang memanfaatkan wifi sekolah ketika jam istirahat atau sepulang sekolah.

Tentu sikap sosial para siswa tersebut masih bisa dirubah, atau masih dalam kategori yang bisa diterima atau yang disebut dengan penyimpangan primer. Penyimpangan primer yang dikemukakan oleh Lemert (1951) adalah dimana seseorang melakukan perilaku yang menyimpang namun si pelaku masih bisa diterima dimasyarakat.⁴¹ Karena apa yang dilakukan oleh siswa hanya terkait dengan tugas dan tanggung jawabnya, dimana siswa pada umumnya mengerjakan tugas yang diberikan guru, tapi para siswa yang bermain *game* ini malah tidak mengerjakannya dan lebih mementingkan *game*.

Disisi lain, berdasarkan data yang diperoleh tidak serta merta *game online* memberikan dampak negatif juga, namun juga

⁴⁰ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Journal Konseling GUSJIGANG* vol. 3. No.1, 2017, 98.

⁴¹ Fatimah Tola dan Suardi, Begal Montor Sebagai Perilaku Menyimpang, *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, Vol. IV, No. 1 Mei 2016, 3.

ada dampak positif dari bermain *game online*. Diantara adalah para siswa mengenal dunia teknologi dan berbagai fitur didalamnya. Hal ini didukung dalam penelitian Latifatul dkk (2021) bahwa *game online* memiliki dampak positif, diantaranya:

1. *Game* melatih perkembangan motorik anak. Ketika seseorang memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang.
2. *Game* melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otot dan syaraf anak ketika memainkan game berulang kali.
3. *Game* melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu, kosakata, bahasa, dll.⁴²



⁴² Latifatul Ulya dkk, Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak, *Jurnal Educatio*, Vol.7 no.3, 2021. 1115.