

**DAMPAK KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
“*JENIS MOBILE LEGEND: BANG BANG*” TERHADAP  
SIKAP SOSIAL SISWA SDN 1 JENGGIK UTARA LOMBOK  
TIMUR**



Oleh:

**Muh Miftahurrazikin**

**NIM. 20204082019**

**TESIS**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

**Yogyakarta**

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muh. Miftahurrazikin  
NIM : 20204082019  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 25 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



Miftahurrazikin

NIM. 20204082019

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Miftahurrazikin  
NIM : 20204082019  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Miftahurrazikin  
NIM. 20204082019



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2880/Un.02/DT/PP.00.9/11/2022

Tugas Akhir dengan judul : DAMPAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE "JENIS MOBILE LEGEND: BANG-BANG" TERHADAP SIKAP SOSIAL SISWA SDN 1 JENGGIK UTARA LOMBOK TIMUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUH. MIFTAHURRAZIKIN, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 20204082019  
Telah diujikan pada : Senin, 31 Oktober 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6369d9b931646



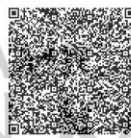
Penguji I  
Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 63689890ce7f



Penguji II  
Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 6371ea5595c79



Yogyakarta, 31 Oktober 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63720b98d98a7

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian tesis yang berjudul:

**Dampak Kecanduan Bermain *Game online* Jenis *Mobile Legend: Bang Bang* terhadap Sikap Sosial Siswa SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur**

Yang ditulis oleh:

Nama : Muh. Miftahurrazikin  
NIM : 20204082019  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa naskah tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 25 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



**Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.**

**NIP. 19730309 200212 2 006**

**MOTTO**

**Never put off till tomorrow what can you do today**

**-Deddy Corbuzier-**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **PERSEMBAHAN**

**Tesis ini Peneliti persembahkan kepada:**

**Almamater**

**Program Magister (S2)**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri**

**Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dikembangkan	Tidak dikembangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	śa'	s□	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Żal	Ż	zet (dengantitik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	syin	Sy	Esdan ye
ص	Şad	Ş	es (dengantitik di bawah)
ض	Dad	Ḍ	de (dengantitik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengantitik di bawah)
ظ	za'	Z	zet (dengantitik di bawah)
ع	'ain	'	Komaterbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	mim	M	Em



**B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap**

متعدين	ditulis	Muta'qqidin
عدة	ditulis	'iddah

**C. Ta' Marbutah**

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	Jizyah

(Ketentuan ini tidak diberlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya) Bila diikuti kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

2. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zaka'tulfitri
------------	---------	---------------

**D. Vokal Pendek**

ا	Kasrah	ditulis	I
ا	fathah	ditulis	a
ا	dammah	ditulis	u

### E. Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	Ditulis	a□ ja□hiliyah
fathah + ya' mati يسعى	Ditulis	a□ yas'a□
kasrah + ya' mati كريم	Ditulis	i□ kari□m
dammah + wawumati فروض	Ditulis	u□ furu□d

### F. Vokal Rangkap

fathah + ya' mati بينكم	Ditulis	Ai bainakum
fathah + wawumati قول	Ditulis	Au Qaulun

### G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisah dengan Apostrof

أنتم	Ditulis	a'antum
أعدت لئن	Ditulis	u'iddat
شكرتم	Ditulis	la'insyakartum

### H. Kata Sandag Alif + Lam

#### 1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القرآن	Ditulis	al-Qur'a□n
القياس	Ditulis	al-Qiya□s

2. Bila diikuti Hurif Syamsiah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)-nya.

ذو الفروض	Ditulis	awi al-furuḍ
اهل السنة	Ditulis	ahl as-sunnah

**I. Penelitian Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat**

ذو الفروض	Ditulis	zawi al-furuḍ
اهل السنة	Ditulis	ahl as-sunnah

## ABSTRAK

**Muh. Miftahurrazikin, NIM. 20204082019.** Dampak Kecanduan Bermain *Game Online* “Jenis Mobile Legend: Bang Bang” Terhadap Sikap Sosial Siswa SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022. Pembimbing: Dr. Maemonah, M.Ag.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menjelaskan faktor apa saja yang menyebabkan siswa kelas V SDN 1 Jenggik utara kecanduan bermain *game online* jenis Mobile Legend: Bang Bang. 2) mengidentifikasi dampak kecanduan bermain *game* Mobile Legend: Bang Bang terhadap sikap sosial siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara

Jenis Penelitian ini kualitatif bersifat deskriptif. Dalam proses penelitian ini peneliti terlibat sendiri dalam pengambilan data penelitian. Subjek penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 17 perempuan dan 20 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan oleh peneliti dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validasi atau keabsahan data dengan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Penelitian ini menghasilkan dua kesimpulan yakni: 1) Faktor yang menyebabkan siswa SDN 1 Jenggik Utara menjadi kecanduan bermain game terbagi kedalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal ini seperti Keasyikan bermain game online membuat siswa melupakan kegiatan lainnya. Siswa rela berbohong demi tetap dapat bermain game online. Hilangnya ketertarikan siswa pada aktivitas diluar game online. Siswa mulai menarik diri dari orang lain yang berada di kehidupan nyatanya. Beberapa siswa menjadi defensif dan pemarah. Terganggunya keadaan psikologis siswa (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan). Seringnya menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah. Sedangkan faktor eksternal seperti pergaulan sekitar yang dapat mempengaruhi siswa menjadi ketagihan untuk bermain game online. Hadiah dari perlombaan juga menjadi salah satu faktor untuk menjadi gigih belajar game online karena supaya mendapatkan hadiah tersebut. Cita-cita menjadi pro player juga termasuk faktor eksternal yang mempengaruhi kecanduan bermain game online. 2) Dampak kecanduan terhadap sikap sosial siswa diantaranya kurangnya kejujuran yang ada pada ketiga siswa karena terlalu fokus bermain game online yang berlebihan. Ketiga siswa kurang disiplin untuk datang ke sekolah karena bergadang bermain game online hingga larut malam. Rata-tara siswa sudah bisa bertanggung jawab walaupun ada beberapa siswa masih kesulitan untuk tepat waktu saat menyelesaikan tugas yang diberikan. Kurangnya sikap santun pada ucapan beberapa siswa karena lingkungan yang kurang mendukung. Sikap peduli yang tinggi tertanam pada diri siswa karena bermain game online. Peran bermain game cukup besar untuk melatih percaya diri pada siswa.

**Kata Kunci :** *Kecanduan Game Online, Mobile Legend, Sikap Sosial*

## ABSTRACT

**Muh. Miftahurrazikin, NIM. 20204082019.** The Impact of Addiction to Playing Online Games "Types of Mobile Legend: Bang Bang" on the Social Attitudes of Students of SDN 1 Jenggik Utara East Lombok. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI) Master Program UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022. Supervisor: Dr. Maemonah, M.Ag.

This study aims to: 1) explain what factors cause grade V students of SDN 1 Jenggik Utara to be addicted to playing online games of the type of Mobile Legend: Bang Bang. 2) identify the impact of addiction to playing the Mobile Legend: Bang Bang game on the social attitudes of grade V students of SDN 1 Jenggik Utara

This type of research is descriptive qualitative. In this research process, researchers are involved themselves in the collection of research data. The subjects of this study were class V teachers and class V students of SDN 1 Jenggik Utara East Lombok, totaling 37 students consisting of 17 women and 20 men. The data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation. Data analysis is carried out by researchers by means of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Validation or validity of data with source triangulation, engineering triangulation and time triangulation.

This study produced two conclusions, namely: 1) The factors that cause students of SDN 1 Jenggik Utara to become addicted to playing games are divided into two parts, namely internal factors and external factors. Where these internal factors such as the preoccupation with playing online games make students forget about other activities. Students are willing to lie in order to still be able to play online games. Students' loss of interest in activities outside of online games. The student begins to withdraw from others who are in his real life. Some students became defensive and grumpy. Disruption of the psychological state of the student (such as changes in the mood of feelings, anxiety). Frequent use of the game as an escape from trouble. Meanwhile, external factors such as surrounding associations that can influence students to become addicted to playing online games. Prizes from the competition are also one of the factors to be persistent in learning online games because in order to get these prizes. The ideal of becoming a pro player also includes external factors that affect the addiction to playing online games. 2) The impact of addiction on students' social attitudes includes the lack of honesty that exists in the three students due to too much focus on playing excessive online games. The three students lacked discipline to come to school because they stayed up late playing online games until late at night. The average student can already be responsible even though there are some students who still find it difficult to be on time when completing the assigned tasks. The lack of politeness to the speech of some students due to a less supportive environment. A high caring attitude is ingrained in students because of playing online games. The role of playing games is large enough to train confidence in students.

**Keywords : Addiction to Online Games, Mobile Legends, Social Attitudes**

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadirat Allah SubhānuwaTa'ālā karena berkat karunia-Nya tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Ṣalawat dan salam tidak lupa peneliti curahkan kepada Nabi Muḥammad ṢallaAllāh 'alaihiwasallam yang telah menjadi teladan serta pendidik terbaik bagi sekalian umat manusia. Setelah melalui proses panjang, peneliti telah menyelesaikan tesis yang berjudul “Dampak Kecanduan Bermain *Game online* Jenis *Mobile Legend: Bang Bang* terhadap Sikap Sosial Siswa SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur”.

Terselesaikannya tesis, peneliti menyadari bahwa tugas penelitian ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan doa, finansial, motivasi, dorongan semangat dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih dan jazākumullāh khairan kaṢīran kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dimana telah menerima serta mengesahkan naskah tesis ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
3. Dr. Hj. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah mengarahkan serta menyetujui judul tesis pada penelitian ini.
4. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag. selaku pembimbing tesis yang dengan penuh kesabaran dan kasih sayang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi kepada peneliti selama penelitian tesis ini.
5. Segenap dosen dan Karyawan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kontribusi keilmuan serta kearifan kepada peneliti.



6. Kepala Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staff yang telah memberikan pelayanan berupa peminjaman buku selama masa kuliah hingga penyusunan tesis selesai.
7. Kepala Sekolah SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur Bapak Lalu Arman Halid, S.Pd. yang telah memperkenankan peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Guru Kelas V SDN 1 Jenggik Utara Lombok Utara Bapak Mhd. Alpi, S.Pd. yang telah memperkenankan peneliti untuk melakukan penelitian komunikasi interpersonal dalam pembelajaran dan wawancara.
9. Siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Orang tua tercinta Bapak Anwar dan Ibu Erni Johari yang selalu memberikan doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan dalam segala hal.
11. Adik-adik tersayang Nidaini Ulyana dan Sofwatul Inayah yang selalu memberikan dukungan selalu.
12. Seluruh Keluarga Besar yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk peneliti.
13. Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan naskah tesis ini.
14. Seluruh teman Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2020/2021 Genap, teman HIMA MPGMI Tahun 2022 yang memberikan dukungan dan semangat.
15. Tria Marvida, Deni Indrawan, Yessika Destiana Lahabu, dan Hilmi Ajjahidi. yang selalu bersama di Yogyakarta dan saling memberikan dukungan serta semangat.
16. Siti Rohmah yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan naskah tesis ini.
17. Seluruh pihak lainnya yang belum bisa disebutkan satu persatu oleh peneliti yang turut membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan naskah tesis ini.



Dengan doa segenap hati, semoga Allah melimpahkan kasih sayang serta membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dengan sebaik-baiknya balasan. Aamiin Allahuma Aamiin. Peneliti juga menghaturkan mohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam tesis ini. Akhirnya kepada Allah SWT. jualah, peneliti kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq serta ampunan-nya.

Semoga tesis ini memberikan manfaat bagi para pembaca

Yogyakarta, 25 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,

Muh. Miftahurrazikin

NIM. 20204082019



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	ii
SURAT PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	vii
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT .....	xii
KATA PENGANTAR .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Kajian Pustaka .....	8
F. Kerangka Teori .....	11
G. Metodologi Penelitian .....	30
H. Sistematika Pembahasan .....	43
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....	45
A. Sejarah Singkat SDN 1 Jenggik Utara .....	45
B. Identitas Sekolah .....	46
C. Visi-Misi Sekolah .....	46
D. Data Guru dan Pegawai .....	50
E. Data Siswa .....	51

F. Struktur Organisasi SDN 1 Jenggik Utara .....	51
<b>BAB III HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Faktor yang menyebabkan Siswa Kecanduan Bermain Game Mobile Legend: Bang-bang .....	52
1. Faktor Internal .....	52
a. Keasyikan Bermain Game Online.....	53
b. Berbohong atau menyembunyikan aktivitas bermain game online .....	55
c. Hilangnya ketertarikan pada aktivitas diluar game online.....	56
d. Penarikan diri terhadap orang-orang yang berada di kehidupan nyata .....	57
e. Defensif dan Pemaarah .....	59
f. Gangguan secara Psikologis.....	60
g. Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah.....	61
2. Faktor Eksternal .....	61
a. Pergaulan Sekitar .....	62
b. Hadiah dari perlombaan .....	63
c. Cita-cita menjadi Pro Player .....	64
B. Dampak Kecanduan Bermain Game Mobile Legend: Bang-Bang terhadap Sikap Sosial Siswa .....	65
a. Jujur.....	66
b. Disiplin.....	70
c. Tanggung Jawab.....	74
d. Santun.....	78
e. Peduli .....	81
f. Percaya Diri.....	84
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	132



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Populasi Penelitian.....	34
Tabel 1.2. Daftar Informan .....	35
Tabel 1.3. Kisi-Kisi Wawancara .....	36
Tabel 1.4. Kisi-Kisi Observasi .....	39
Tabel 2.1. Data Guru dan Pegawai SDN 1 Jenggik Utara .....	50
Tabel 2.2. Data Siswa SDN 1 Jenggik Utara .....	52
Tabel 3.1. Hasil Penelitian mengenai Sikap Jujur (Siswa) .....	66
Tabel 3.2. Hasil Penelitian mengenai Sikap Jujur (Orang Tua).....	68
Tabel 3.3. Hasil Penelitian mengenai Sikap Disiplin (Siswa) .....	70
Tabel 3.4. Hasil Penelitian mengenai Sikap Disiplin (Orang Tua).....	71
Tabel 3.5. Hasil Penelitian mengenai Sikap Tanggung Jawab (Siswa).....	74
Tabel 3.6. Hasil Penelitian mengenai Sikap Tanggung Jawab (Orang Tua) .....	75
Tabel 3.7. Hasil Penelitian mengenai Sikap Santun (Siswa) .....	78
Tabel 3.8. Hasil Penelitian mengenai Sikap Santun (Orang Tua).....	79
Tabel 3.9. Hasil Penelitian mengenai Sikap Peduli (Siswa) .....	81
Tabel 3.10. Hasil Penelitian mengenai Sikap Peduli (Orang Tua) .....	83
Tabel 3.11. Hasil Penelitian mengenai Sikap Percaya Diri (Siswa) .....	84
Tabel 3.12. Hasil Penelitian mengenai Sikap Percaya Diri (Orang Tua).....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir .....	12
Gambar 1.2. Tampilan Profil <i>Mobile Legend</i> .....	19
Gambar 1.3. Tampilan Menu <i>Mobile Legend</i> .....	20
Gambar 1.4. Tampilan fitur <i>classic</i> .....	20
Gambar 1.5. Tampilan fitur <i>rank</i> .....	21
Gambar 1.6. Tampilan fitur <i>arcade</i> .....	21
Gambar 1.7. Tampilan fitur <i>brawl</i> .....	22
Gambar 1.8. Tampilan fitur VS A.I. ....	22
Gambar 1.9. tampilan fitur <i>custom</i> .....	23
Gambar 2.1. Struktur Organisasi SDN 1 Jenggik Utara .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian .....	100
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Guru .....	105
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Siswa.....	108
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Orang Tua .....	111
Lampiran 5. Pedoman Observasi .....	113
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	114
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	130
Lampiran 8. Surat Balasan Penelitian .....	131
Lampiran 9. Riwayat Hidup.....	132





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi di dunia dipengaruhi oleh perkembangan yang mengarah ke modernisasi membuat semua permainan menjadi serba elektronik yang dulunya tradisional. Permainan tradisional yang biasanya dilakukan di luar ruangan, berbeda dengan *game online* yang bisa tanpa kemanapun atau di dalam ruangan untuk melakukannya.<sup>1</sup> Berkembangnya teknologi informasi ini yang semakin canggih dan banyaknya hal-hal baru yang mempermudah pekerjaan manusia seperti teknologi informasi yang berpengaruh pada setiap orang termasuk anak-anak untuk mendapatkan sesuatu di internet. Pada layanan internet banyak game yang di tawarkan, salah satunya game online jenis Mobile Legend: Bang Bang.<sup>2</sup>

Pada dasarnya *game online* mempunyai dampak positif dan negatif akan tetapi sisi negatifnya lebih sering di sorot. Van Soligen berpendapat dalam penelitian Dwi Christina Rahayuningrum dkk, ada empat dampak *game online* yaitu berdampak kepada kepribadian, keluarga, masyarakat dan kesehatan.<sup>3</sup> 10 tahun terakhir *game online* sudah banyak muncul dimana-mana, bukan hanya di kota-kota besar akan tetapi kota-kota kecilpun juga bahkan sampai pedesaan, hal

---

<sup>1</sup> Jamaludin Jamaludin dkk., *Tren Teknologi Masa Depan* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

<sup>2</sup> Rizva Haryadi Sebayang, "Aktivitas Bermain Game Online Mobile Legend dan Gaya Komunikasi Pelajar Saat Bermain (Studi Korelasional Mengenai Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan Gaya Komunikasi Saat Bermain Pada Kalangan Siswa SMAS Methodist-1 Medan)," 2020, 32, <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/27779>.

<sup>3</sup> Dwi Christina Rahayuningrum, Etri Yanti, dan Ibul Mardiko, "Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak *Game online*," *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)* 4, no. 3 (2021): 475–80.

tersebut di karenakan oleh pesatnya kemajuan teknologi di dunia ini.<sup>4</sup> Pada masa pandemi Covid-19 semua lembaga pendidikan termasuk SDN 1 Jenggik Utara diwajibkan melakukan kegiatan di rumah saja termasuk kegiatan belajar. Ada beberapa dampak negatif yang muncul termasuk semakin seringnya siswa bermain game online, salah satu game yang dimainkan adalah Mobile Legend: Bang Bang.

Permainan game online jenis Mobile Legend dapat berpengaruh negatif jika dilakukan dalam waktu yang terus menerus dengan frekuensi yang lama. Dampak dari game online tersebut membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan game tersebut.<sup>5</sup> Grant dan Kim mengatakan bahwa banyak orang menjadi *game addiction*. *Game addiction* adalah sebutan bagi orang yang kecanduan bermain *game*, orang bisa kecanduan bermain *game* dikarenakan saking seringnya dia bermain. Rubi juga memperkuat dengan pendapat Griffiths yang mengatakan banyak hal negatif atau keruagian yang di dapatkan oleh orang yang kecanduan bermain *game online* seperti lalai dalam kehidupannya, karena dia merasa tidak ada hal yang harus dilakukan selain bermain *game*.<sup>6</sup>

Sebelum maraknya game online siswa bermain secara langsung dan bertemu dengan teman sebayanya, sedangkan saat ini bermain bisa melalui *handphone* dan dirumah saja. Siswa-siswa ini bermain *game online* dimana *game*

---

<sup>4</sup> Asyiqah Misbah Z, "Upaya Guru Bimbingan Konseling Terhadap Kecenderungan Bermain *Game online* Di Smp Negeri 31 Banjarmasin," 2021.

<sup>5</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (5 Desember 2019): 149, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

<sup>6</sup> Ruby Anggara Pratama, Efri Widianti, dan Hendrawati Hendrawati, "Tingkat Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan," *Journal of Nursing Care* 3, no. 2 (2020).

*online* ini hanya bisa digunakan dengan memakai jaringan Internet.<sup>7</sup> Perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, Perkembangan ini tidak hanya pada bidang informasi melainkan pada inovasi yang banyak dibuat perusahaan swasta yang dijadikan keuntungan, seperti halnya pembuat *game* yang banyak dicendrung oleh semua baik dewasa maupun siswa-siswa. Salah satu permainan *game* yang dimainkan adalah MOBA seperti DotA 1, DotA 2, *League of Legends*, *Mobile Legend* dan lainnya.<sup>8</sup>

MOBA adalah singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena Yang artinya MOBA merupakan sebuah game multiplayer online yang bertema pertarungan di dalam arena. Pada umumnya game MOBA adalah game yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, dan kerjasama dalam tim sangatlah penting dalam game ini.<sup>9</sup> Permainan *game* MOBA hampir sama dengan permainan RPG, namun perbedaanya terletak pada permainannya seperti MOBA setiap team harus berhadapan secara langsung pada setiap ronde dalam pertempuran.<sup>10</sup>

MOBA mempunyai jenis berbagai jenis hero yang dijadikan pahlawan. Setiap pahlawan atau yang dibidang hero mempunyai kekuatan yang beragam. Dalam team yang ikut dalam permainan hanya diperbolehkan membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, pemain bisa

<sup>7</sup> Rollys Ardian Dwi Saputra, "Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game online* Di Desa Singosaren," 2020.

<sup>8</sup> Akrom Tegar Khomeiny dan Aji Prasetya Wibawa, "DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins: Popularitas Game MOBA Di Indonesia," *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam* 1, no. 3 (31 Agustus 2020): do.

<sup>9</sup> Rachmad Soleh, "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2" (Sarjana, Universitas Brawijaya, 2018), 76, <https://doi.org/10/8/BAB%20II.pdf>.

<sup>10</sup> Hyunho Han dkk., "Relationship between the experience of online game genre and high risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents," *Epidemiology and Health* 42 (7 April 2020): 2, <https://doi.org/10.4178/epih.e2020016>.

memilih jagoan lainnya dironde berikutnya.<sup>11</sup> Pada generasi sekarang, banyak siswa-siswa yang rupanya kecanduan bermain *game* MOBA salah satunya adalah *Mobile Legends: Bang Bang*. *Mobile game* ini dapat dikatakan sudah sangat populer, hal ini dibuktikan dengan terus menempati posisi teratas dalam Top Charts di *Play Store* dan *App Store*. Di *Play Store* saja, terhitung sudah diunduh oleh lebih dari 50 juta kali di seluruh dunia.<sup>12</sup>

Terhitung dari banyaknya yang mengunduh *game* ini, pernah dilakukan penelitian di Amerika Serikat dengan mengambil 963 sampel baik dari kalangan orang tua, remaja dan anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86 persen dari mereka merasa siswa-siswa mereka terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain video *game*. Penelitian ini dilakukan oleh Rumah Sakit CS Mott Children milik *University of Michigan*. Menurut hasil survei, dua kali lebih banyak orang tua melaporkan siswa laki-laki mereka bermain *game* setiap hari, dibandingkan siswa perempuan.<sup>13</sup>

Tidak hanya di Amerika saja, di lingkungan sekitar kitapun waktu siswa digunakan sangat banyak hanya untuk bermain *game* online. Banyak di kalangan siswa terganggu aktivitasnya karena bermain *game*, terutama dalam menjalankan kewajiban mereka seperti belajar. Bermain *game online* tidaklah salah bisa di buat menjadi penghibur diri, hanya saja aktivitas belajar mereka menjadi terganggu.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Khomeiny dan Wibawa, "DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins," 139.

<sup>12</sup> Liputan 6.com, "Berita MOBA Hari Ini - Kabar Terbaru Terkini | Liputan6.com," [publishdate], <https://www.liputan6.com/tag/moba>.

<sup>13</sup> Qomariah Kusumawardhani, "Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Gim *Online*," *Republika Online*, 22 Januari 2020, <https://republika.co.id/share/q4he1i463>.

<sup>14</sup> Irmawati Irmawati dan Firdaus W Suhaeb, "Dampak Bermain *Game online* pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar," *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 2017, 95–99.

Terkadang kebanyakan siswa masih belum bisa mengatur waktu untuk belajar, istirahat, makan, tidur, dan bermain terutama saat siswa bermain *game online* yang tanpa sadar menghabiskan waktu yang berlebihan.

Terkait dengan waktu belajar dan kapan seseorang itu dikatakan kecanduan bermain *game online*, Fitri Marifatul Laili mengatakan dalam penelitiannya menurut Mappaleo “Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila bermain *game online* 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari”.<sup>15</sup> Sedangkan Subakti berpendapat dalam penelitian Sukron Habibi bahwasanya permainan *online* ini adalah cara gaya hidup yang baru untuk sebagian orang di kalangan pelajar. Oleh karena itu pelajar saat ini kadang lebih memprioritaskan *game online* dari pada belajar, padahal kebanyakan siswa banyak yang hasil belajarnya menurun karena berlebihan dalam bermain *game online* baik secara waktu, maupun cara bermainnya.<sup>16</sup>

Maka dari itu diperlukannya pantauan dari orang lain yang berada disekeliling siswa misalnya orang tua, guru, saudara, bahkan masyarakat sekalipun.<sup>17</sup> Tetapi permasalahan yang terjadi di lapangan lebih banyak di sekitar siswa tersebut yang mengabaikannya maka terjadilah hal yang tidak diinginkan misalnya, permasalahan mental jadi mudah emosi, badan siswa lebih cepat sakit,

---

<sup>15</sup> Fitri Marifatul Laili, “Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan *Game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya,” 2015, 203.

<sup>16</sup> Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, “Dampak *Game online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1304–11.

<sup>17</sup> nibras Salimah Dan Ilpi Zukdi, “Dampak Kecanduan *Game online* Pada Siswa di SMP Negeri 12 Padang,” *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami* 6, no. 2 (2020): 128–38.



perilaku siswa kurang sopan saat berbicara karena sering mendengar kata-kata saat bermain *game online*.

Game Online memiliki dampak terhadap banyak aspek dan aspek yang paling berpengaruh dalam bermain game ialah aspek sikap. Sikap ialah tingkah laku yang terkait dengan kesediaan untuk merespon objek sosial yang membawa dan menuju ke tingkah laku yang nyata dari seseorang. Hal itu berarti suatu tingkah laku dapat diprediksi apabila telah diketahui sikapnya. Walaupun bukti nyata pada sikap itu tidak dapat dilihat langsung tetapi sikap dapat ditafsirkan sebagai tingkah laku yang masih tertutup.<sup>18</sup>

Dengan adanya permainan *online* juga berdampak pada sikap yang dimiliki oleh siswa salah satunya sikap sosial. Sikap sosial dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pengaruh yang diberikan oleh lingkungan dan penerimaan seseorang.<sup>19</sup> Sikap sosial pada umumnya dapat dibentuk disaat seseorang melewati masa pembinaan nilai moral dan pribadi sejak kecil. Dalam hal ini madrasah pertama yang wajib mengenalkan nilai-nilai moral dalam bersosialisasi adalah orang tua, kemudian guru. Semua pengalaman yang dilalui oleh siswa waktu kecilnya akan menjadi unsur terpenting yang mempengaruhi sikap dimasa dewasanya.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Yayat Suharyat, "Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia," *Jurnal region* 1, no. 3 (2009): 2.

<sup>19</sup> Edy Surahman dan M. Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 1 (16 Oktober 2017): 5, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>.

<sup>20</sup> Ani Siti Anisah dkk., "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 15, no. 1 (2 Juni 2021): 435, <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1178>.

Observasi awal yang peneliti lakukan di kelas V SDN 1 Jenggik Utara dilaksanakan pada 17 Mei 2022. Peneliti mewawancarai guru kelas untuk menanyakan terkait dengan sikap sosial siswa saat di sekolah. Ada 37 jumlah siswa terdiri dari 20 laki-laki dan 17 perempuan di kelas V SDN 1 Jenggik Utara. 25 siswa diantaranya aktif dalam bermain *game online*. Guru kelas V mengatakan sikap sosial siswa menjadi kurang baik dikarenakan lebih sering main *game* sendiri dibandingkan dengan main bersama dengan temannya dalam permainan tradisional. Sering bermain sendiri membuat siswa kurang kerja sama, saling membantu dan juga membuat komunikasi dengan teman sejawatnya kurang baik, seperti berbicara kasar, saling mengejek, terjadinya perbuluan dan sebagainya.<sup>21</sup>

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang ada, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Dampak Kecanduan Bermain *Game online* Jenis *Mobile Legend: Bang Bang* Terhadap sikap sosial Siswa di SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur”. Harapan dari penelitian ini dapat membantu sekolah, guru dan orang tua saat mengatasi hal yang serupa agar tidak terjadi kembali kejadian seperti ini.

### **B. Rumusan Masalah**

Setelah diuraikan permasalahan di atas, dapat kita rumuskan masalah yang akan diteliti ialah sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang menyebabkan Siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara kecanduan bermain *game online* jenis *Mobile Legend: Bang Bang*?

---

<sup>21</sup> observasi, wali kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 17 Mei 2022.



2. Bagaimana dampak kecanduan bermain *game Mobile Legend: Bang Bang* terhadap sikap sosial siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan diatas, terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menjelaskan faktor apa saja yang menyebabkan siswa kelas V SDN 1 Jenggik utara kecanduan bermain *game online* jenis *Mobile Legend: Bang Bang*
2. Untuk mengidentifikasi dampak kecanduan bermain *game Mobile Legend: Bang Bang* terhadap sikap sosial siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara

### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti mengharapkan setelah Penelitian ini dilakukan dapat bermanfaat bagi banyak orang baik secara praktis atau secara teoritis. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang dampak *game online* di sekolah dasar terhadap sikap siswa itu sendiri. Secara praktis dapat bermanfaat bagi peneliti, sekolah, dan guru sebagai beberapa poin yaitu informasi, pengetahuan, dan cara mengatasi siswa yang terdampak *game online* terhadap sikap sosial siswa.

### **E. Kajian Pustaka**

Penelitian yang berkaitan dengan dampak bermain *game online* terhadap sikap siswa sekolah dasar yang sudah banyak diteliti oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian tentang *game online* sudah diteliti sejak tahun 2012. Sesuai data yang berbasis Scopus tercatat 32 artikel penelitian mengenai *game*

*online*. Penelitian mengenai *game online* telah dilakukan di berbagai tempat seperti *University di Parma, Korea University, National Computer Network Emergency, Tianjin University*, dan banyak lainnya. Berdasarkan hasil penelusuran oleh peneliti ada beberapa tipe dokumen yang membahas mengenai *game online*. Adapun tipe dokumen tersebut dikemas dalam bentuk artikel, *conference paper*, buku, review, dan surat.

Studi dampak *game online* berkembang selama ini dapat diklasifikasikan ke dalam 11 area. Dari 11 area tersebut, 3 area terbesar yang paling banyak diteliti yaitu area pertama tentang dampak *game online*, contoh penelitiannya adalah Lu'luatuz Zuafah dkk, dengan judul penelitian Analisis *Game Dampak Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak*.<sup>22</sup> Area kedua, hubungannya dengan pengaruh lingkungan, diantaranya penelitian yang dilakukan Rahman Malik dkk, judul penelitian Alienasi Remaja dari Lingkungan Sosial (Telaah Kritis pada Generasi Muda Pecinta *Game online*).<sup>23</sup> dan area ketiga, yaitu tentang dampak *game online* bagi siswa sekolah dasar, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mertika Mertika,

---

<sup>22</sup> Lu'luatuz Zuafah, Kiswoyo Kiswoyo, dan Ferina Agustini, "Analisis Dampak *Game online* Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak," *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 2, no. 1 (29 Januari 2022): 86–95.

<sup>23</sup> Rahman Malik, Achmad Hidir, dan Himmiyatul Amanah, "Alienasi Remaja dari Lingkungan Sosial (Telaah Kritis pada Generasi Muda Pecinta *Game online*)," *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi* 9, no. 2 (2020): 125–32, <https://doi.org/10.21831/dimensia.v9i2.38994>.

Dewi Mariana, dengan judul penelitian Fenomena *Game online* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.<sup>24</sup>

Berikut merupakan penelitian lain yang relevan yang menjadi bahan perbedaan dengan topik yang peneliti angkat, diantaranya sebagai berikut:

1. Menurut penelitian Nugrananda dan Wahyu mengungkapkan siswa-siswa yang memiliki permasalahan berupa dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online Mobile Legend: Bang Bang* seperti terisolasi dengan lingkungan sekitar, gangguan psikologis dan mudah emosi. Sedangkan dampak positif yang ditimbulkan mengenal perkembangan teknologi dan melatih perkembangan motorik serta menambah penguasaan kosa kata asing.<sup>25</sup>

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah lokasi dilakukan di lingkungan masyarakat sedangkan peneliti melakukan penelitian di lingkungan sekolah.

2. Menurut Fahmi, Syarif dan Nana dalam penelitiannya menjabarkan dampak dari *game Mobile Legend* berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa SD. Ada tiga kategori berdasarkan intensitas waktu bermain yaitu: Kategori sedang (kadang-kadang bermain) memperoleh hasil 40% tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar. Kategori intensitas tinggi

---

<sup>24</sup> Mertika Mertika dan Dewi Mariana, "Fenomena *Game online* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (30 Desember 2020): 99–104, <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.

<sup>25</sup> Nugrananda Janttaka, "Analisis Dampak *Game online Mobile Legend* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung," *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (30 September 2020): 132–41, <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>.

(sering bermain) memperoleh hasil 40% mulai menurunkan motivasi belajar. Kategori intensitas sangat tinggi (selalu bermain) memperoleh hasil 20% tidak ada motivasi belajar.<sup>26</sup>

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah metodologi penelitian, fokus penelitiannya berbeda Fahmi (motivasi belajar) sedangkan peneliti (sikap). Persamaan penelitian ini ialah subjek yang diteliti siswa tingkat MI/SD.

3. Penelitian Nur Fikri Khoiri dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada beberapa faktor negatif yang ditimbulkan setelah bermain *Mobile Legend* yaitu perilaku *toxic disinhibition online* seperti *Flaming*, *Griefing*, *Cheating*, dan *Cyberbullying*.<sup>27</sup>

Perbedaan penelitian dengan yang peneliti lakukan ialah lokasi penelitian yang dilakukan di warung kopi, sedangkan peneliti melakukannya di lingkungan sekolah. Fokus penelitian yang Nur Fikri lakukan lebih spesifik yakni perilaku *toxic*, sedangkan peneliti melakukan penelitian hanya meneliti sikap secara umum.

## F. Kerangka Teori

*Game online* khususnya *Mobile Legend* termasuk permainan yang diminati oleh banyak siswa. Beberapa siswa hingga mengalami kecanduan berlebih terhadap *game online* karena keseruan yang di dapat saat bermain *game*. Dalam

---

<sup>26</sup> Fahmi Rahman Iskandar, Syarip Hidayat, dan Nana Ganda, "Dampak Permainan *Mobile Legend* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (15 Oktober 2019): 116–22, <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26599>.

<sup>27</sup> Nur Fikri Khoiri, "Dampak Bermain *Game online* *Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online*" (diploma, IAIN Ponorogo, 2021), <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14032/>.

situasi pembelajaranpun terkadang siswa masih membahas mengenai *game online* tersebut sehingga mengganggu pembelajaran yang sedang berlangsung.

Sikap sosial yang baik haruslah di bentuk sejak dini (0-7 tahun) dilanjutkan dengan perkembangan saat usia menuju remaja (8-17 tahun). Diusia inilah sikap siswa mulai melihat dan melakukan apa yang mereka lihat. Usia ini juga rasa penasaran mereka meningkat untuk melakukan sesuatu termasuk bermain *game*, sehingga beberapa siswa tidak dapat mengontrol kegiatan tersebut yang berawal dari rasa penasaran.

Peneliti memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dampak bermain *game online* jenis *Mobile Legend* terhadap sikap sosial siswa kelas V di SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur. Adapun kerangka berfikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir

## 1. Kecanduan Bermain *Game online*

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Kecanduan ialah tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi.<sup>28</sup>

David A. Olle & Westcott memaparkan bahwa para pemain *game* dapat mengabaikan dirinya sendiri disebabkan para pemain *game online* yang sudah kecanduan membayangkan dirinya sebagai perubahan suasana hati, isolasi sosial dan antusias pada pencapaiannya pada permainan tersebut.<sup>29</sup>

Ada beberapa yang membedakan *game online* dan *game offline*, *game online* bisa dimainkan kapanpun dan dimanapun, berbeda dengan *game offline*. *Game online* juga tidak memiliki akhir dikarenakan tidak mempunyai alur yang pakem, bahkan juga banyak dari pemain *game* rela mengeluarkan uang untuk membeli diamond atau item di dalam *game* karena para pemain terpacu untuk mendapatkan *reward* dan *title* di dalam *game*.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Rahmat Anhar, "Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014), 9–10, <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/>.

<sup>29</sup> David A Olle dan Jean Riescher Westcott, *Video game addiction* (Stylus Publishing, LLC, 2018).

<sup>30</sup> Olle dan Westcott.



Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan kecanduan ialah sesuatu yang susah untuk dirubah karena sudah menjadi kebutuhan. Maka baiknya orang dewasa harus bisa mengawasi segala perkembangan siswa dan lebih bisa mengatur waktu dalam bermain *game*.

Menurut Young menyebutkan indikator mengenali individu yang mengalami kecanduan terhadap *game online*, antara lain: <sup>31</sup>

- a. Keasyikan bermain *game online*.
- b. Berbohong atau menyembunyikan aktivitasnya bermain *game online*.
- c. Hilangnya ketertarikan pada aktivitas diluar *game online*
- d. Penarikan diri terhadap orang-orang yang berada di kehidupan nyata.
- e. Defensif dan pemaarah.
- f. Gangguan secara psikologis (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan).
- g. Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah.

## 2. *Game online* jenis *Mobile Legend: Bang Bang*

- a. Definisi *Game online*

KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menjabarkan bahwa *Game online* terdiri dari 2 kata. *Game* jika diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain atau lebih dikenal

---

<sup>31</sup> Okto Dinata dan Risdhayati Risdhayati, "Hubungan Kecanduan *Game online* Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus *Game online* Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau)" (Journal:eArticle, Riau University, 2017), 5, <https://www.neliti.com/publications/184586/>.

permainan, *online* jika diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia memiliki arti daring (dalam jaringan Internet).<sup>32</sup> *Game online* menurut Anhar yakni permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet).<sup>33</sup>

Young dalam Drajat Edy Kurniawan menjelaskan *game online* ialah permainan dengan jaringan yang di dalamnya interaksi satu dengan yang lain agar dapat mencapai sebuah tujuan, melakukan visi dan misi yang sama untuk meraih nilai yang tinggi dalam dunia virtual selain itu ia juga menjelaskan bahwa *game online* ini suatu permainan yang dimainkan menggunakan *handphone*/komputer dan dilakukan melalui Internet juga dapat dimainkan oleh orang banyak dalam waktu yang sama.<sup>34</sup>

Penjabaran menurut Krista Surbakti *Game online* adalah permainan yang mempersatukan antar pemain *game* yang terlibat menggunakan pola tertentu juga waktu yang bersamaan dan memakai jaringan computer.<sup>35</sup> Dari uraian diatas dapat kesimpulan bahwa *game online* ini permainan yang bisa dimainkan bersama-sama 1 hingga 10 orang bahkan lebih sekalipun, dan permainan nya dilakukan jika menggunakan *gadget* dan jaringan Internet.

#### b. Jenis Jenis *Game online*

---

<sup>32</sup> Cynthia Za Amri dan Iskandar G Rani, "Dampak Bermain *Game online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok," *Jurnal Applied Science in Civil Engineering* 1, no. 2 (2020): 90–99.

<sup>33</sup> Anhar, "Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang," 10.

<sup>34</sup> Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta," *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 3, no. 1 (2017).

<sup>35</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017).

Ada banyak genre dan sub-genre video atau jenis jenis *game online*, genre ini diantaranya<sup>36</sup>:

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

*Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.<sup>37</sup> Contohnya antara lain: “*Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online, Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dot A*”.

b. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games*)

*Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan.<sup>38</sup> Contohnya terbagi tiga berupa sejarah, fiksi ilmiah dan fantasi, antara lain : “sejarah misalnya *Seri Age of Empires*, fiksi ilmiah misalnya *Star Wars*, sedangkan fantasi misalnya *Warcraft*”.

c. FPS (*First Person Shooter*)

*Game* ini adalah satu jenis *game* (genre) yang digemari yang menggunakan pandangan orang pertama di mana pemain seolah-olah menjadi karakter utama dalam *game*. First Person Shooter jenis 3D *game*

---

<sup>36</sup> Anisa Dwi Pratanti dan Wiryono, “Studi Kepustakaan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Siswa,” 2022.

<sup>37</sup> Anhar, “Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang,” 13.

<sup>38</sup> Anhar, 13.

shooter yang menampilkan suatu aksi yang realitis.<sup>39</sup> Contohnya antara lain: “*Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*”.

d. *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*

*Multiplayer online battle arena (MOBA)* adalah genre dari video *game* strategi. MOBA menyediakan suasana kompetitif yang kuat sehingga memberikan pengalaman yang berbeda tiap penggunanya.<sup>40</sup> Contohnya antara lain: “*Mobile Legends: Bang-Bang, Mobile Arena, DOTA 2*”.

c. *Game Mobile Legends: Bang-Bang*

*Multiplayer online battle arena (MOBA)* adalah sub-genre dari *game* strategi real-time di mana dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, bersaing satu sama lain dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter. *Game* MOBA berbeda dengan *game* strategi real-time, tidak ada konstruksi unit atau bangunan dalam *game* MOBA, sehingga sebagian besar strateginya berkisar pada pengembangan karakter individu dan permainan tim kooperatif dalam pertempuran, ada beberapa *game* MOBA PC yang dapat dimainkan dan memiliki pola permainan yang hampir sama. Ada beberapa pemain

---

<sup>39</sup> Randitya Galih Pratama, Arik Kurniawati, dan Ari Kusumaningsih, “Rancang Bangun Game FPS ( First Person Shooter ) Bertema Perang Rakyat Madura Menggunakan Torque 3D,” 2011, 70.

<sup>40</sup> Rachmad Soleh, “Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2” (Sarjana, Universitas Brawijaya, 2018), 34, <https://doi.org/10/8/BAB%20II.pdf>.

identik yang memainkan semua *game* tersebut, jadi sangat sulit untuk menentukan *game* mana yang paling populer.<sup>41</sup>

*Game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) adalah sebuah *game online* gratis yang terinspirasi dari League of Legends. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis *Mobile Legend* ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Empat tahun pasca kelahiran MLBB, kini *game* besutan Moonton ini berhasil menjadi salah satu *game* terpopuler di ASEAN. *Game* ini berasal dari China yang ditandai dengan kemenangan tim EVOS SPORT dari Indonesia pada turnamen tingkat Internasional yang diselenggarakan pada 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia.<sup>42</sup>

*Game* ini berstrategi mempertarungkan 5 orang vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh. *Game Mobile Legend* sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan apalagi jika pemain yang sudah kecanduan akan mempengaruhi minat belajar mereka dan berimbas terhadap prestasi belajar akademik.<sup>43</sup>

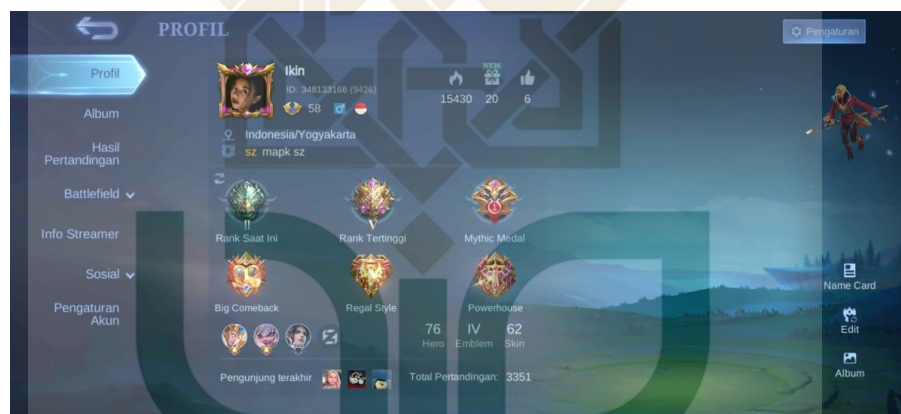
---

<sup>41</sup> Khomeiny dan Wibawa, "DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins."

<sup>42</sup> "Daftar juara MLBB World Championship | ONE Esports Indonesia," 19 Desember 2021, <https://www.oneesports.id/mobile-legends/daftar-juara-mlbb-world-championship/>.

<sup>43</sup> Recky Jumansyah, "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY" (skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017), 12, <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/51/>.

*Mobile Legend: Bang Bang* ialah sebuah permainan yang dilakukan secara *online* dan dirancang untuk digunakan pada gadget. *Game* ini dimainkan oleh 10 orang dan dibagi menjadi 2 tim dengan masing-masing 5 pemain. Dalam permainan ini setiap orang memakai hero atau karakternya masing-masing. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghancurkan markas musuh. Tim yang markasnya terlebih dahulu hancur sebagai tim yang kalah.<sup>44</sup> Adapun beberapa tampilan yang akan kita temukan ketika membuka aplikasi *game mobile legends*:



**Gambar 1.2. Tampilan Profil *Mobile Legend***

Fitur ini menunjukkan profil *player*, id *player*, rank yang dicapai, rank tertinggi, jumlah hero yang dimiliki, jumlah skin yang dimiliki, jumlah emblem yang dimiliki.<sup>45</sup>

<sup>44</sup> Iskandar, Hidayat, dan Ganda, “Dampak Permainan *Mobile Legend* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” 117.

<sup>45</sup> *Mobile Legend: Bang Bang*, “Profile *Mobile Legends: Bang Bang*,” 2022.

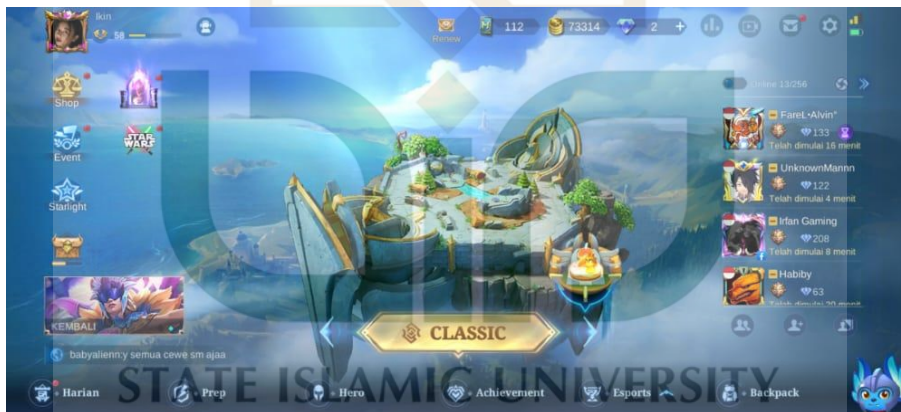




Gambar 1.3. Tampilan Menu *Mobile Legend* <sup>46</sup>

Pada tampilan menu *Mobile Legend* kita dapat memilih fitur *game* yang kita inginkan seperti:

#### 1. Classic



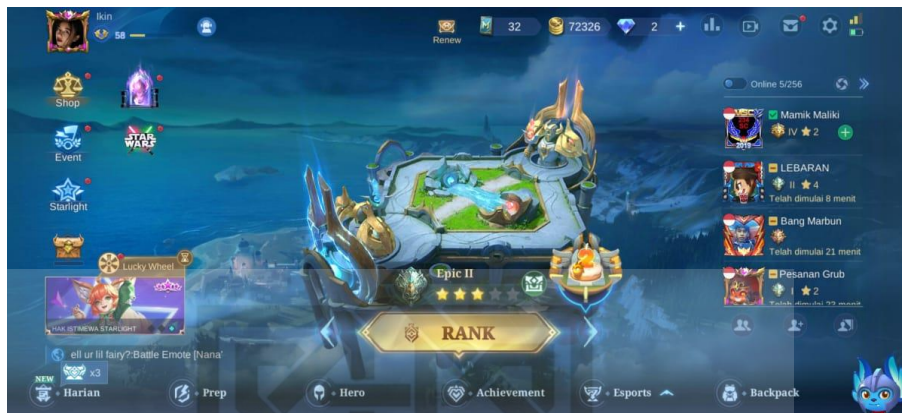
Gambar 1.4. Tampilan fitur classic

Pada fitur *classic player* dapat bermain lima vs lima melawan *player* lain tanpa menambah atau mengurangi point. Disini biasanya dimainkan ketika santai atau mengecek signal, pemilihan hero atau karakter untuk main di classic juga lebih luas karena *player* bisa menggunakan trial card untuk menyewa hero atau karakter yang mereka sukai.<sup>47</sup>

<sup>46</sup> Mobile Legend: Bang Bang, "Menu Mobile Legends: Bang Bang," 2022.

<sup>47</sup> Mobile Legend: Bang Bang, "Fitur Clasik Mobile Legends: Bang Bang," 2022.

## 2. Rank



**Gambar 1.5. Tampilan fitur rank**

Pada fitur Rank *player* dapat bermain lima vs lima melawan *player* lain dengan mempertaruhkan point. Disini biasanya *player* berusaha bermain sebgus mungkin dan berusaha untuk menang agar bisa menambah point mereka, dan jaringan yang digunakan harus kencang (bagus). Hero yang digunakan pada fitur ini terbatas karena hero yang kita gunakan harus sudah dimiliki atau sudah dibeli menggunakan battle point atau diamond.<sup>48</sup>

## 3. Arcade

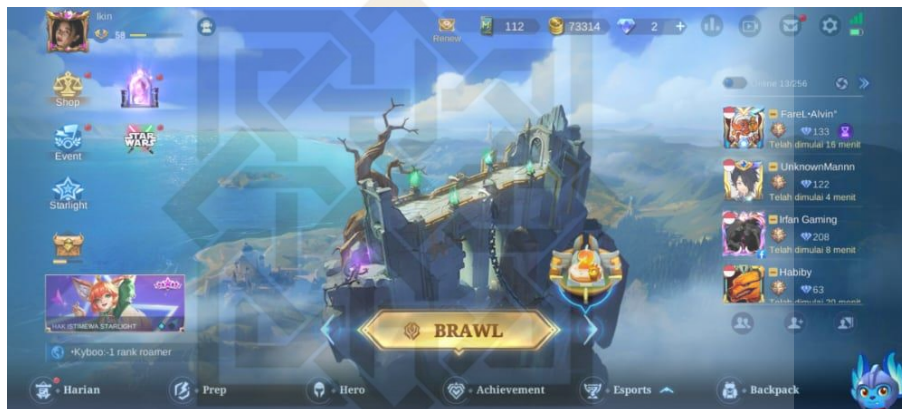


**Gambar 1.6. tampilan fitur arcade**

<sup>48</sup> Mobile Legend: Bang Bang, "Fitur Rank Mobile Legends: Bang Bang," 2022.

Pada fitur selanjutnya bernama fitur Aecade disini *player* biasa menyebutnya fitur musiman (sering berubah) adapun cara memainkannya juga tidak tentu tergantung jenis *game* yang di sediakan pada season tersebut.<sup>49</sup>

#### 4. Brawl



**Gambar 1.7. tampilan fitur brawl**

Pada fitur browel *player* dapat bermain lima vs lima melawan *player* lain tanpa menambah atau mengurangi point. Fitur ini biasanya digunakan hanya untuk bersenang-senang dan hero pilihannya hanya dua yang random dipilhkan oleh computer.<sup>50</sup>

#### 5. Vs A.I



**Gambar 1.8. tampilan fitur VS A.I.**

<sup>49</sup> Mobile Legend: Bang Bang, "Fitur Arcade Mobile Legends: Bang Bang," 2022.

<sup>50</sup> Mobile Legend: Bang Bang, "Fitur Browl Mobile Legends: Bang Bang," 2022.



Pada fitur VS A.I. fitur ini di sediakan untuk mengasah skill *player* dimana yang dilawan adalah computer dan hero atau karakter yang bisa digunakan memiliki pilihan yang sangatlah banyak. Pada fitur ini juga *player* bisa latihan bermain rank dan di arahkan oleh *Mobile Legend* cara bermain rank yang baik.<sup>51</sup>

#### 6. Custom



**Gambar 1.9. tampilan fitur custom**

Pada fitur custom *player* dapat bermain sendirian dan bebas mencoba item atay hero yang dia inginkan. Fitur ini biasa digunakan untuk mencoba item item yang cocok terhadap hero atau karakter tertentu.<sup>52</sup>

#### d. Dampak *Game Mobile Legend: Bang Bang*

*Game online* dapat kita lihat dari dua sudut yang berbeda, yakni sisi negatif juga sisi positifnya yang bisa diambil ketika siswa bermain *game online*. Fadilah berpendapat terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online*. Dampak positif diantaranya: daya fokusnya tinggi, dapat berbahasa asing, dan memiliki banyak teman.

<sup>51</sup> Mobile Legend: Bang Bang, "Fitur VS.AI Mobile Legends: Bang Bang," 2022.

<sup>52</sup> Mobile Legend: Bang Bang, "Fitur Costum Mobile Legends: Bang Bang," 2022.

Sedangkan dampak negatifnya diantaranya: siswa lebih mudah emosi, tidak mendengarkan perintah orang tua, suka menyendiri, sopan santun kurang, dan kesulitan mengatur waktu belajar.<sup>53</sup>

Sedangkan menurut Anhar dampak positif bermain *game online Mobile Legend* diantaranya secara langsung mengerti Bahasa Inggris, menambah teman dan dapat dijual untuk menghasilkan uang jika salah satu ID nya sudah berhasil atau sudah *Good Game (GG)*. Sedangkan dampak negatif bermain *game online Mobile Legend* diantaranya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, kecanduan, bolos sekolah, lupa waktu, lupa waktu, lupa beribadah dan hal lainnya.<sup>54</sup>

Menurut pendapat yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan Sisi positif yang akan terjadi pada siswa yaitu memiliki banyak kawan bahkan mereka bisa menemukan kawan yang keberadaannya jauh, mengembangkan daya berpikir siswa karena dengan bermain *game* ia akan mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah, menganalisis sebuah situasi, belajar mengambil keputusan secara cepat, dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing contohnya berbahasa Inggris karena dalam *game online* mayoritas menggunakan Bahasa Inggris. Sedangkan salah satu sisi negatifnya ialah mengakibatkan kecanduan.

---

<sup>53</sup> Nur Fadilah Suprayitno, "The Journal of Universitas Negeri Surabaya," 1622, diakses 20 Juli 2022, <https://ejournal.unesa.ac.id>.

<sup>54</sup> Anhar, "Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang," 15.

### 3. Sikap Sosial Siswa

#### a. Pengertian Sikap

Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. Kesiapan merupakan kecenderungan yang potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila seseorang dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respon.<sup>55</sup>

Sikap adalah kecenderungan seseorang untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan nilai yang dianggapnya baik atau tidak baik. Dengan demikian, belajar sikap berarti memperoleh kecenderungan untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek itu sebagai hal yang berguna atau berharga (sikap positif) dan tidak berharga atau tidak berguna (sikap negatif). Sikap merupakan kemampuan internal yang berperan dalam mengambil tindakan (*action*).<sup>56</sup>

Sikap berhubungan dengan pergaulan, sehingga sikap berkaitan dengan cara merespon suatu objek oleh seseorang. Menilai sikap sehingga sangat diperlukan. Selain itu, sikap juga dapat dibentuk dan memerlukan adanya perbaikan, sehingga perilaku atau tindakan yang diinginkan dapat dicapai.<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 207M), 76.

<sup>56</sup> St Fatimah Kadir, "Strategi Pembelajaran Afektif untuk Investasi Pendidikan Masa Depan," *Al-Ta&#39;dib* 8, no. 2 (Desember 2015): 140.

<sup>57</sup> Ahmad Noviansah, "Objek Dalam Assesment Penilaian (Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik)," *al-Hikmah : Jurnal Studi Islam* 1, no. 2 (8 April 2020): 144.



Dessiane berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi sikap terdiri dari: pengalaman pribadi, pengaruh orang yang dianggap penting, kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan agama, dan emosional.<sup>58</sup>

#### b. Sikap Sosial

Perkembangan sikap sosial siswa dilihat dari perkembangan sosialnya, karena perkembangan sosial merupakan kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Dengan memiliki sikap sosial yang baik maka siswa akan dapat menjalin hubungan yang baik dengan sesama manusia lainnya yang berada di kehidupannya yaitu teman sebaya, orang tua, saudara bahkan orang lain yang berada disekelilingnya, mampu menghormati orang lain atau orang yang lebih tua, mudah bergaul atau menjalin relasi dengan teman sebayanya, dan dapat bertanggung jawab dengan segala keputusannya.<sup>59</sup>

Selain itu sikap sosial dapat terbentuk salah satunya melalui interaksi sosial. Interaksi sosial merujuk pada hubungan yang dinamis dalam masyarakat. Interaksi sosial di masyarakat terjadi dalam berbagai bentuk, misalnya kerjasama, persaingan, dan konflik. Maka untuk

---

<sup>58</sup> Syera Trivena Dessiane dan Firosalia Kristin, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Pembelajaran Tematik Kelas 4 SD," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 6, no. 1 (26 Maret 2021): 22, <https://doi.org/10.26737/jpipi.v6i1.2310>.

<sup>59</sup> Anisah dkk., "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," 434.

menumbuhkan sikap sosial pada siswa, dapat dilakukan dengan membangun interaksi sosial di sekolah.<sup>60</sup>

Sependapat dengan pendapat Utami proses interaksi antara siswa dengan lingkungan sosialnya yaitu teman sebaya akan terjadi hubungan yang saling mempengaruhi dan dipengaruhi perihal sikap sosial siswa satu sama lain.<sup>61</sup> Maka setiap siswa akan membawa siswa lainnya ke hal baik atau buruk untuk bersikap.

Dalam tulisan ini peneliti menggunakan enam indikator sikap sosial yang dikembangkan berdasarkan aspek sikap sosial untuk anak usia 7-12 tahun menurut Winarno antara lain: Belajar mematuhi aturan-aturan kelompok, Belajar setia kawan, Belajar tidak bergantung kepada orang dewasa, Belajar bekerja sama, Mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, Belajar menerima tanggung jawab, Belajar bersaing dengan orang lain secara sehat, Mempelajari olahraga dan permainan kelompok.<sup>62</sup>

Adapun indikator-indikator yang dapat dikembangkan dalam penilaian sikap sosial adalah:

---

<sup>60</sup> Putu Indra Kusuma, "Pengaruh Model Pembelajaran Resolusi Konflik Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Gugus Kolonel I Gusti Ngura Rai Denpasar Utara," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 3 (5 Oktober 2017): 236, <https://doi.org/10.23887/jipp.v1i3.11988>.

<sup>61</sup> Dian Tri Utami, "Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (30 April 2018): 40, [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258).

<sup>62</sup> Budi Winarno, *Kebijakan publik: teori, proses, dan studi kasus: edisi dan revisi terbaru* (Center for Academic Publishing Service, 2012), 21.

1. Jujur

Menurut Mustari indikator jujur antara lain:

- a. Menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya
- b. Tidak berbohong
- c. Tidak memanipulasi informasi
- d. Berani mengakui kesalahan

2. Disiplin

- a. Memenuhi ketentuan tata tertib
- b. Menepati kaidah-kaidah yang berlaku

3. Tanggung jawab

Menurut Rodhiyah Syafitri ada empat yaitu sebagai berikut.

- a. Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik,
- b. Bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan,
- c. Menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan,
- d. Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.<sup>63</sup>

4. Santun

Indikator sopan santun menurut Lilliek Suryani yang masuk dalam kriteria baik ada lima yaitu:

- a. berbicara tidak lantang atau keras,
- b. tidak berkata kotor,
- c. tidak menyela pembicaraan,
- d. bersikap baik pada saat berbicara dengan teman, dan

---

<sup>63</sup> Rodhiyah Syafitri, "Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui strategi giving questions and getting answers pada siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 1, no. 2 (2017): 58.

e. penggunaan bahasa yang baik dan benar<sup>64</sup>

## 5. Peduli

Menurut Darmiatun peduli ini memiliki indikator sebagai berikut:

- a. Tolong- menolong,
- b. Tenggang rasa / empati,
- c. Toleransi,
- d. Aksi sosial,
- e. Berakhlak mulia.<sup>65</sup>

## 6. Percaya diri

Menurut Ismawati dalam penelitian yuli amalia percaya diri terdiri dari empat indikator yaitu:

- a. percaya akan kemampuan diri;
- b. menjadi diri sendiri;
- c. siap menghadapi penolakan orang lain;
- d. kendali diri yang baik; dan
- e. berpikir positif.<sup>66</sup>

<sup>64</sup> Liliek Suryani, "Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok," *E- Jurnal Mitra Pendidikan* 1, No. 1 (14 Maret 2017): 119.

<sup>65</sup> Tri Utami Hidayati, Alfiandra Alfiandra, dan Sri Artati Waluyati, "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa di SMP Negeri 1 Palembang," *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn* 6, No. 1 (13 Juni 2019): 22, <https://doi.org/10.36706/Jbti.V6i1.7920>.

<sup>66</sup> Yuli Amalia, M. Duskri, dan Anizar Ahmad, "Penerapan Model Eliciting Activities Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA," *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (29 Oktober 2015): 41, <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/DM/article/view/2848>.

## G. Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang objektif dalam sebuah penelitian diperlukan adanya metode, agar pengkajian dapat dilakukan secara efektif dan efisien maka urutan penelitian dalam penelitian ini diantaranya:

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pada dasarnya pendekatan penelitian kualitatif ialah pendekatan untuk menganalisis permasalahan sosial melalui suatu pengamatan baik dari sudut pandang kehidupan sosialnya, perilaku atau tindakannya, bahasa maupun sudut pandang dari objek yang diteliti. Lincoln & Guba menjabarkan bahwa penelitian kualitatif ialah penelitian yang mendalam juga mendetail mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan subjek penelitian.<sup>67</sup> Hasil dari penelitian ini akan dideskripsikan sesuai dengan data yang diperoleh secara tertulis, bukan menggunakan bentuk perhitungan dan angka.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif pada penelitian ini adalah karena metode penelitian kualitatif dianggap lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan, selain itu melalui pendekatan kualitatif peneliti secara langsung dan berinteraksi serta mengetahui permasalahan yang ada yang berhubungan dengan responden dari siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara yang terindikasi kecanduan bermain *game Mobile Legend*.

---

<sup>67</sup> Lexy J Moleong, "Metode penelitian kualitatif," 2007, 8.

## 2. Kehadiran peneliti

Pada penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif kehadiran peneliti merupakan alat utama dalam penelitian karena bertindak sebagai instrument sekaligus pengumpul data. Menurut Lexy J. Moeleong, posisi peneliti pada penelitian kualitatif tergolong rumit karena berperan sebagai alat pengumpul data, perencana, pelaksana, analisis dan penafsir data, dan sekaligus menjadi pelapor hasil penelitian.<sup>68</sup>

Kehadiran peneliti pada tahap awal adalah melakukan pra penelitian untuk mencari permasalahan yang akan di teliti dengan data yang ada pada tata tertib SDN 1 Jenggik Utara dan melakukan pra wawancara dengan guru SDN 1 Jenggik Utara kemudian menentukan judul penelitian, subyek dan tempat penelitian, mengantarkan surat perizinan penelitian ke sekolah terkait subyek dan instansi dan lokasi yang akan di teliti.

## 3. Sumber data

Data adalah informasi yang diperoleh selama masa penelitian. Dari segi fungsinya terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang bersumber dari objek penelitian secara langsung yang biasanya diperoleh melalui wawancara maupun kuoesioner, sedangkan data sekunder adalah data yang tidak

---

<sup>68</sup> Moleong, 9.



langsung diperoleh, biasanya berasal data yang diterbitkan oleh pihak lain.

Pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini berpedoman pada dua macam sumber data, diantaranya:

a. Sumber data Primer

Sumber data ini ialah data yang utama berasal dari obyek yang akan diteliti yaitu, guru, siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara yang terindikasi kecanduan *game online* dan orang tua siswa kelas V SDN 1 Jenggik utara yang terindikasi kecanduan *game online* dengan melalui wawancara.

b. Sumber data Sekunder

Sumber data ini ialah data yang diperoleh dari arsip-arsip juga dokumentasi yang terdapat disekolah.

4. Tahapan Penelitian

a. Sebelum Penelitian

Peneliti melakukan survei terlebih dahulu untuk mencari tahu ada permasalahan apa di sekolah tersebut, informasi juga data prihal siswa yang bermain *game* terlalu berlebihan. Pada tahapan ini peneliti mulai menyusun penelitian secara garis besar akan dilakukan seperti apa.

b. Saat Penelitian

Pada tahap ini peneliti memasuki serta memahami latar penelitian untuk mengumpulkan semua data yang diperlukan.

c. Analisis data

Peneliti melakukan rangkaian proses analisis data kualitatif hingga interpretasi data-data yang diperoleh pada tahap sebelumnya, selain itu peneliti pun melakukan proses triangulasi data yang dibandingkan dengan teori yang sudah ada

d. Evaluasi dan pelaporan

Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing.

5. Tempat Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan di SDN 1 Jenggik Utara berlokasi di Ds. Ceret daya desa Jenggik Utara Kecamatan Montonggading Kab. Lombok Timur. Nusa Tenggara Barat. Kelas V di SDN 1 Jenggik Utara terdiri dari satu ruang kelas saja. Hal ini diketahui dari guru kelas V yang diwawancarai oleh peneliti.

Waktu yang dihabiskan oleh peneliti untuk penelitian mulai saat izin penelitian diberikan, pengambilan data ke sekolah, pengolahan data yang sudah didapat, penyajian data penelitian, proses bimbingan hingga selesai. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 17 Mei 2022, sedangkan penelitian dilakukan pada tanggal 18-25 Juli 2022.

## 6. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Pada penelitian ini siswa yang akan menjadi populasi yaitu seluruh siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara berjumlah 37 siswa terdiri dari 19 Laki-laki dan 18 Perempuan.

Tabel 1.1. Populasi Penelitian

No	Tingkat Kelas	Jumlah Ruang	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas V	1	20	17	37

### b. Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah metode pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* sebagai metode untuk mendapatkan sampel. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* merupakan proses mengambil sampel dengan memakai pertimbangan agar data informasi lebih representative.<sup>69</sup>

## 7. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa teknik dalam penelitian, di antaranya:

### a. Wawancara

Wawancara ialah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan dilakukan oleh dua orang yaitu pewawancara dan

---

<sup>69</sup> Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling" 6, no. 1 (2021): 34.

narasumber.<sup>70</sup> Peneliti akan melakukan wawancara pada guru kelas, orang tua dan siswa, diantaranya:

Tabel 1.2. Daftar Informan

No	Nama	Jenis kelamin	Keterangan
1	Mhd. Alpi, S.Pd	Laki-laki	Guru kelas
2	M. Khairi Muzakki	Laki-laki	Siswa
3	Halifi	Laki-laki	Siswa
4	Sofi Widyantari	Perempuan	Siswa
5	Bq Rina Oktafia	Perempuan	Orang tua M. Khairi Muzakki
6	Nurjannah	Perempuan	Orang tua Halifi
7	Usniati	Perempuan	Orang tua Sofi Widyantari

Wawancara selanjutnya yaitu kepala sekolah SDN 1 Jenggik Utara Lombok timur yaitu Lalu Arman Halid, S.Pd. guna mendapatkan informasi mengenai gambaran umum mengenai sekolah.

Adapun jenis instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, dimana pedoman wawancara ialah sebuah aspek-aspek yang hendak digali dari responden/informan. Bagaimana aspek

<sup>70</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif* (PT Remaja Rosdakarya, 2021).

tersebut ditanyakan perlu diputuskan oleh peneliti sendiri di lapangan. Syarat penyusunan pedoman wawancara mendalam ialah: pengetahuan awal perihal topik wawancara (misalnya dari literatur), dan orang yang hendak diwawancarai.<sup>71</sup>

Adapun kisi-kisi instrument wawancara yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ialah sebagai berikut:

Judul Penelitian : Dampak Kecanduan Bermain *Game online*  
 “Jenis *Mobile Legend: Bang Bang*”  
 Terhadap Sikap Sosial Siswa SDN 1 Jenggik  
 Utara Lombok Timur

Peneliti : Muh. Miftahurrazikin

Tempat Pelaksanaan : SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur

Tabel 1.3. Kisi Kisi Wawancara

No	Variabel	Indikator	Obyek Kajian
1	Dampak Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legend (Bang-Bang)	Keasyikan bermain <i>game online</i> (kecanduan).	Aktivitas bermain <i>game</i> yang dilakukan siswa
		Berbohong atau menyembunyikan aktivitasnya bermain <i>game online</i> .	Kejujuran siswa mengenai waktu yang dihabiskan saat bermain <i>game</i>

<sup>71</sup> Oleh Ivanovich Agusta, “Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif,” t.t., 6.

No	Variabel	Indikator	Obyek Kajian
		Hilangnya ketertarikan pada aktivitas diluar <i>game online</i>	Aktivitas siswa saat tidak bermain <i>game</i>
		Penarikan diri terhadap orang-orang yang berada di kehidupan nyata.	Interaksi siswa dengan teman-temannya
		Defensif dan pemaarah.	Kestabilan emosi
		Gangguan secara psikologis (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan).	Perasaan yang siswa rasakan selama pembelajaran berlangsung
		Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah	Aktivitas siswa bermain <i>game</i> pada saat mengalami masalah dengan lingkungannya
2	Sikap Sosial Siswa	Jujur	Menyampaikan sesuatu dengan keadaan sebenarnya
		Disiplin	Patuh dengan tata tertib
		Tanggung Jawab	Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru
		Santun	Berbicara tidak lantang dan tidak berkata kotor
		Peduli	Tolong menolong dan menerapkan toleransi
		Percaya Diri	Percaya akan kemampuan diri sendiri



b. Observasi

Sutrisno berpendapat bahwa observasi ialah proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses psikologis dan biologis. Dua diantara yang terpenting ialah proses pengamatan dan ingatan.<sup>72</sup>

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan melalui pengamatan tentang keadaan yang terjadi di ruangan kelas tanpa melebihkan atau mengurangi data untuk memanipulasikan hasil agar menjadi baik atau buruk.<sup>73</sup>

Adapun kisi-kisi instrument observasi yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ialah sebagai berikut:

Judul Penelitian : Dampak Kecanduan Bermain *Game online*  
 “Jenis *Mobile Legend: Bang Bang*”  
 Terhadap Sikap Sosial Siswa SDN 1 Jenggik  
 Utara Lombok Timur

Peneliti : Muh. Miftahurrazikin

Tempat Pelaksanaan : SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur

---

<sup>72</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

<sup>73</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018), 109.

Tabel 1.4. Kisi-kisi Observasi

NO	INDIKATOR
1.	Keasyikan bermain <i>game online</i> (kecanduan).
2.	Berbohong atau menyembunyikan aktivitasnya bermain <i>game online</i> .
3.	Hilangnya ketertarikan pada aktivitas diluar <i>game online</i>
4.	Penarikan diri terhadap orang-orang yang berada di kehidupan nyatanya.
5.	Defensif dan pemaarah.
6.	Gangguan secara psikologis (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan).
7.	Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah
8.	Jujur (Menyampaikan sesuatu dengan keadaan sebenarnya)
9.	Disiplin (Patuh dengan tata tertib)
10.	Tanggung Jawab (Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru)
11.	Santun (Berbicara tidak lantang dan tidak berkata kotor)
12.	Peduli (Tolong menolong dan menerapkan toleransi)
13.	Percaya Diri (Percaya akan kemampuan diri sendiri)

c. Dokumentasi

Dokumentasi ialah mengadakan pengkajian terhadap dokumen-dokumen yang dianggap mendukung pada penelitian yang sedang dilakukan.<sup>74</sup> Yang dibutuhkan saat penelitian misalnya: Data sekolah, data guru, dan data siswa.

Dalam pengumpulan dokumentasi ini peneliti akan mengambil data berupa profil sekolah, sejarah singkat sekolah, dokumen terkait dengan penelitian, dokumentasi informan saat

<sup>74</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

peneliti melakukan wawancara, dan lainnya. Dokumentasi ini berfungsi untuk melengkapi data pada teknik observasi dan wawancara.

Adapun kisi-kisi pedoman dokumentasi adalah sebagai berikut:

- 1) Sejarah Sekolah SDN 1 Jenggik Utara
- 2) Identitas Sekolah SDN 1 Jenggik Utara
- 3) Visi dan Misi SDN 1 Jenggik Utara
- 4) Data guru SDN 1 Jenggik Utara
- 5) Data siswa SDN 1 Jenggik Utara
- 6) Struktur organisasi SDN 1 Jenggik Utara

#### 8. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto berpendapat perihal Instrumen penelitian yaitu alat bantu untuk memudahkan peneliti untuk proses pengumpulan data. Dalam mengumpulkan data penelitian serta mempermudah peneliti membutuhkan sebuah alat untuk proses pengumpulan data yang bertujuan agar data lebih cermat, terperinci dan sistematis untuk mempermudah dalam pengolahan data.<sup>75</sup>

Dalam hal ini peneliti menggunakan dua instrument yaitu instrumen pokok dan penunjang, yang mana instrumen pokok ialah peneliti itu sendiri (manusia) dan instrument penunjang ialah pedoman observasi dan pedoman wawancara.

---

<sup>75</sup> Suharsimi Arikunto, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," 2013.

## 9. Uji Keabsahan Data

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi data adalah teknik validasi data yang menggunakan sesuatu selain data untuk tujuan memvalidasi atau membandingkan data. Triangulasi dilakukan dengan tiga strategi yaitu sumber, metode, dan waktu.<sup>76</sup>

- a. Triangulasi Sumber ini dilakukan untuk dapat menguji kredibilitas data dengan mengecek data yang diperoleh dari sumber yang ada. Maka peneliti mencari informasi dari informan lalu divalidasi dengan informan lainnya.
- b. Triangulasi Teknik ini dilakukan guna mengecek data kepada sumber yang sama namun dengan teknik mengumpulkan data yang berbeda. Peneliti mengamati guru ketika sedang mengelola kelas saat pembelajaran berlangsung.
- c. Triangulasi Waktu ini dilakukan melalui pengecekan pada waktu dan kesempatan yang berbeda. Maka peneliti mengamati guru saat mengajar di pagi hari dan mengamati kembali di siang hari.

## 10. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dapat dikategorikan kedalam beberapa tahapan sebagaimana menurut konsep Milles & Huberman.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Nusa Putra, "Metode penelitian kualitatif pendidikan," 2012.

<sup>77</sup> Emzir, *Metodelogi Penelitian Kualitatif Analisis Data* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012).

a. Reduksi data

Reduksi data adalah suatu proses pemilahan yang bertujuan untuk menyederhanaan, mengabstraksi, dan mentransformasikan data kasar yang diperoleh dari catatan-catatan yang terekam di lapangan. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara. Proses reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam bentuk transkrip catatan lapangan.<sup>78</sup>

b. Penyajian data

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, grafik, matriks, diagram, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.<sup>79</sup>

Penyajian data menurut Burhan lanjutan setelah dilakukannya reduksi data. Agar data yang ada mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: PENERBIT PT KANISIUS, 2021), 37–54.

<sup>79</sup> Aulia Ramadhana dan Irwan Syari Tanjung, “Opini Komunitas GenPI Sumatera Utara terhadap Pemberitaan Wacana Penerapan Wisata Halal di Objek Wisata Danau Toba” (Thesis, UMSU, 2021), 53, <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15397>.

<sup>80</sup> Burhan Bungin, “Analisis Penelitian Kualitatif,” *Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2003, 70.

c. Penarikan kesimpulan

Penelitian ini akan mengungkapkan pentingnya data yang dikumpulkan. Validasi dilakukan dengan meninjau pengolahan data dan menandai data agar kesimpulan yang diambil tidak berbeda.

Langkah ketiga dalam analisis kualitatif adalah kemampuan untuk menarik dan memvalidasi kesimpulan. Temuan awal yang disajikan adalah awal dan dapat berubah kecuali jika ditemukan bukti yang menyakinkan untuk langkah selanjutnya dalam pengumpulan data. Namun, jika pada tahap awal kesimpulan dibuat dengan bukti yang andal dan konsisten, kesimpulan tersebut menjadi kesimpulan yang andal ketika peneliti kembali ke lapangan untuk memberikan data.<sup>81</sup>

Hasil penelitian kualitatif merupakan penemuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Hasil ini dapat mengubah deskripsi atau objek sebelumnya gelap sehingga menjadi lebih jelas setelah dilakukan pemeriksaan.

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan thesis ini terbagi kedalam tiga tahapan dengan awal, tubuh dan terakhir. Bagian awal ini berisikan halaman judul, pernyataan keaslian, bebas plagiasi, pengesahan, dewan penguji, pembimbing, nota dinas, abstrak, kata pengantar, daftar isi, gambar, tabel dan lampiran.

---

<sup>81</sup> Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021), 37.



Bagian berisikan deskripsi penelitian dari pendahuluan sampai kesimpulan, dijelaskan dalam bentuk bab-bab yang sudah ada.

**Bab I Pendahuluan** memuat latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

**Bab II Gambaran Umum Lokasi Penelitian**, meliputi: Sejarah Singkat Sekolah, Lingkungan Sekolah, Identitas Sekolah, Visi Sekolah, Misi Sekolah, Data Guru dan Pegawai, Data Siswa, Struktur Organisasi Sekolah.

**Bab III Hasil Penelitian**, meliputi: Aktivitas bermain *game Mobile Legend: Bang Bang* yang dimiliki siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara, Dampak kecanduan bermain *game Mobile Legend: Bang Bang* terhadap sikap sosial siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara

**Bab IV Penutup**, meliputi: kesimpulan dan saran.

## BAB IV

### Penutup

#### a. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta di dukung oleh kajian pustaka dan permahasan yang telah di paparkan maka dapat disimpulkan:

1. Faktor yang menyebabkan siswa SDN 1 Jenggik Utara menjadi kecanduan bermain game terbagi kedalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal ini seperti Keasyikan bermain *game online* membuat siswa melupakan kegiatan lainnya. Siswa rela berbohong demi tetap dapat bermain *game online*. Hilangnya ketertarikan siswa pada aktivitas diluar *game online*. Siswa mulai menarik diri dari orang lain yang berada di kehidupan nyatanya. Beberapa siswa menjadi defensif dan pemaarah. Terganggunya keadaan psikologis siswa (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan). Seringnya menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah. Sedangkan faktor eksternal seperti pergaulan sekitar yang dapat mempengaruhi siswa menjadi ketagihan untuk bermain game online. Hadiah dari perlombaan juga menjadi salah satu faktor untuk menjadi gigih belajar game online karena supaya mendapatkan hadiah tersebut. Cita-cita menjadi pro player juga termasuk faktor eksternal yang mempengaruhi kecanduan bermain game online.
2. Dampak kecanduan terhadap sikap sosial siswa diantaranya kurangnya kejujuran yang ada pada ketiga siswa karena terlalu fokus

bermain *game online* yang berlebihan. Ketiga siswa kurang disiplin untuk datang ke sekolah karena bergadang bermain *game online* hingga larut malam. Rata-tara siswa sudah bisa bertanggung jawab walaupun ada beberapa siswa masih kesulitan untuk tepat waktu saat menyelesaikan tugas yang diberikan. Kurangnya sikap santun pada ucapan beberapa siswa karena lingkungan yang kurang mendukung. Sikap peduli yang tinggi tertanam pada diri siswa karena bermain *game online*. Peran bermain *game* cukup besar untuk melatih percaya diri pada siswa.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai faktor yang menyebabkan siswa kecanduan *game online* dan dampak kecanduan terhadap sikap sosial siswa SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan dapat mendedukasi dan memberikan konseling kepada pecandu *game online* agar dapat mengontrol diri siswa dan dapat melakukan hal yang lebih produktif.
2. Bagi siswa di harapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* untuk lebih mementingkan hal yang lebih penting seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.
3. Bagi orang tua sebaiknya memberikan batasan atas kebebasan bermain *game* dan mengajak siswa untuk melakukan kegiatan yang lebih

produktif sembari di awasi sehingga intensitas bermain game siswa dapat berkurang

4. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya melakukan penelitian terkait dengan upaya dari orang tua untuk mengatasi siswa agar tidak bermain game dengan durasi yang berlebihan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 207M.
- Agusta, Oleh Ivanovich. “Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif,” t.t., 12.
- Amalia, Yuli, M. Duskri, dan Anizar Ahmad. “Penerapan Model Eliciting Activities Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA.” *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (29 Oktober 2015). <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/DM/article/view/2848>.
- Amri, Cynthia Za, dan Iskandar G Rani. “Dampak Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok.” *Jurnal Applied Science in Civil Engineering* 1, no. 2 (2020): 90–99.
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- Anhar, Rahmat. “Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang.” Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/>.
- Anisah, Ani Siti, Sapriya Sapriya Katmajaya, Kama Abdul Hakam, Ernawulan Syaodih, dan Wishfa Laeli Zakiyyah. “Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 15, no. 1 (2 Juni 2021): 434–43. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1178>.
- Arikunto, Suharsimi. “Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik,” 2013.
- Bungin, Burhan. “Analisis Penelitian Kualitatif.” *Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2003.
- Corbuzier, Deddy. “Podcast Deddy Corbuzier dan Oura Eko Ju,” t.t. <https://www.youtube.com/watch?v=4cz0cKqgLxE>.
- “Daftar juara MLBB World Championship | ONE Esports Indonesia,” 19 Desember 2021. <https://www.oneesports.id/mobile-legends/daftar-juara-mlbb-world-championship/>.
- Dessiane, Syera Trivena, dan Firosalia Kristin. “Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Pembelajaran Tematik Kelas 4 SD.” *Jurnal PIPSI*

(*Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*) 6, no. 1 (26 Maret 2021): 21–26.  
<https://doi.org/10.26737/jpipsi.v6i1.2310>.

Dinata, Okto, dan Risdayani Risdayani. “Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau).” *Journal:eArticle*, Riau University, 2017.  
<https://www.neliti.com/publications/184586/>.

Efendi, Novian Azis, dan Agus Prasetyo. “Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar (studi kasus pada warung internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo),” 2014.

Emzir. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.

Haeruddin, M Ikhwan Maulana, Agung Widhi Kurniawan, Abdi Akbar, dan Muhammad Yushar Mustafa. “Pengaruh Faktor Motivasi Internal dan Eksternal terhadap Prestasi Kerja Karyawan: Sebuah Studi Kuantitatif.” *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)* 5, no. 1 (2021): 260–77.

Halifi. Wawancara dengan Siswa Kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 19 Juli 2022.

Han, Hyunho, Hyunsuk Jeong, Sun-Jin Jo, Hye Jung Son, dan Hyeon Woo Yim. “Relationship between the experience of online game genre and high risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents.” *Epidemiology and Health* 42 (7 April 2020): e2020016.  
<https://doi.org/10.4178/epih.e2020016>.

Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1304–11.

Hidayati, Tri Utami, Alfiandra Alfiandra, dan Sri Artati Waluyati. “Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa Di SMP Negeri 1 Palembang.” *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 1 (13 Juni 2019): 17–36.  
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i1.7920>.

Irmawati, Irmawati, dan Firdaus W Suhaeb. “Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar.” *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 2017, 95–99.

Iskandar, Fahmi Rahman, Syarip Hidayat, dan Nana Ganda. “Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.”



*EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (15 Oktober 2019): 116–22. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26599>.

Ismi, Nurul, dan Akmal Akmal. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang.” *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10.

Jai, Ani Jailani, Chaerul Rochman, dan Nina Nurmila. “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Jujur Pada Siswa.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (26 November 2019): 257–64. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.4781>.

Jamaludin, Jamaludin, Ramen A Purba, Faried Effendy, Muttaqin Muttaqin, M Yusril Raynonto, Dina Chamidah, M Arif Rahman, Janner Simarmata, Leon A Abdillah, dan Masrul Masrul. *Tren Teknologi Masa Depan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Janttaka, Nugrananda. “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.” *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (30 September 2020): 132–41. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>.

Jumansyah, Recky. “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY.” Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/51/>.

“Jumlah Pecandu Game Online Di Indonesia Diduga Tertinggi Di Asia – Info Sehat FKUI.” Diakses 12 Oktober 2022. <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/>.

Kadir, St Fatimah. “Strategi Pembelajaran Afektif untuk Investasi Pendidikan Masa Depan.” *Al-Ta&#39;dib* 8, no. 2 (Desember 2015): 135–49.

Khoiri, Nur Fikri. “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online.” Diploma, IAIN Ponorogo, 2021. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14032/>.

Khomeiny, Akrom Tegar, dan Aji Prasetya Wibawa. “DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins: Popularitas Game MOBA Di Indonesia.” *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam* 1, no. 3 (31 Agustus 2020): 139–44.

Kurniawan, Drajat Edy. “Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling

universitas PGRI Yogyakarta.” *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 3, no. 1 (2017).

Kusuma, Putu Indra. “Pengaruh Model Pembelajaran Resolusi Konflik Terhadap Hasil Belajar PKn Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Gugus Kolonel I Gusti Ngura Rai Denpasar Utara.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 3 (5 Oktober 2017). <https://doi.org/10.23887/jipp.v1i3.11988>.

Kusumawardhani, Qomariah. “Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Gim <em>Online</em>.” *Republika Online*, 22 Januari 2020. <https://republika.co.id/share/q4he1i463>.

Laili, Fitri Marifatul. “Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya,” 2015.

Lenaini, Ika. “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling” 6, no. 1 (2021): 7.

Liputan6.com. “Berita MOBA Hari Ini - Kabar Terbaru Terkini | Liputan6.com,” [publishdate]. <https://www.liputan6.com/tag/moba>.

M Khairi Muzakki. Wawancara dengan Siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 19 Juli 2022.

Malik, Rahman, Achmad Hidir, dan Himmiyatul Amanah. “Alienasi Remaja dari Lingkungan Sosial (Telaah Kritis pada Generasi Muda Pecinta Game Online ).” *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi* 9, no. 2 (2020): 125–32. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v9i2.38994>.

Mertika, Mertika, dan Dewi Mariana. “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar.” *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (30 Desember 2020): 99–104. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.

MHD. Alpi, S.Pd. Wawancara dengan Guru Kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 18 Juli 2022.

Misbah Z, Asyiqah. “Upaya Guru Bimbingan Konseling Terhadap Kecenderungan Bermain Game Online di SMP Negeri 31 Banjarmasin,” 2021.

Mobile Legend: Bang Bang. “Fitur Arcade Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.

———. “Fitur Brawl Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.

———. “Fitur Klasik Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.

- . “Fitur Costum Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.
- . “Fitur Rank Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.
- . “Fitur VS.AI Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.
- . “Menu Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.
- . “Profile Mobile Legends: Bang Bang,” 2022.
- Moleong, Lexy J. “Metode penelitian kualitatif,” 2007.
- . *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Noviansah, Ahmad. “Objek Dalam Assesment Penilaian (Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik).” *al-Hikmah : Jurnal Studi Islam* 1, no. 2 (8 April 2020): 114–27.
- Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (5 Desember 2019): 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- observasi. wali kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 17 Mei 2022.
- Olle, David A, dan Jean Riescher Westcott. *Video game addiction*. Stylus Publishing, LLC, 2018.
- Orang Tua Halifi. Wawancara dengan Orang Tua Siswa Kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 20 Juli 2022.
- Orang Tua M Khairi Muzzaki. Wawancara dengan Orang Tua Siswa Kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 20 Juli 2022.
- Pratama, Randitya Galih, Arik Kurniawati, dan Ari Kusumaningsih. “Rancang Bangun Game FPS ( First Person Shooter ) Bertema Perang Rakyat Madura Menggunakan Torque 3D,” 2011, 9.
- Pratama, Ruby Anggara, Efri Widianti, dan Hendrawati Hendrawati. “Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan.” *Journal of Nursing Care* 3, no. 2 (2020).
- Pratanti, Anisa Dwi, dan Wiryo Nuryono. “Studi Kepustakaan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik,” 2022.
- Putra, Nusa. “Metode penelitian kualitatif pendidikan,” 2012.

- Rahadian, Arief. "Mengenal Pemikiran Emile Durkheim." *Medium* (blog), 7 Mei 2019. <https://medium.com/@ariefism/mengenal-pemikiran-durkheim-15e2f8af0fa3>.
- Rahayuningrum, Dwi Christina, Etri Yanti, dan Ibul Mardiko. "Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak Game Online." *JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)* 4, no. 3 (2021): 475–80.
- Ramadhana, Aulia, dan Irwan Syari Tanjung. "Opini Komunitas GenPI Sumatera Utara terhadap Pemberitaan Wacana Penerapan Wisata Halal di Objek Wisata Danau Toba." Thesis, UMSU, 2021. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15397>.
- Salimah, Nibras, dan Ilpi Zukdi. "Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMP Negeri 12 Padang." *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami* 6, no. 2 (2020): 128–38.
- Saputra, Rollys Ardian Dwi. "Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren," 2020.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PENERBIT PT KANISIUS, 2021.
- . *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- Sebayang, Rizva Haryadi. "Aktivitas Bermain Game Online Mobile Legend dan Gaya Komunikasi Pelajar Saat Bermain (Studi Korelasional Mengenai Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan Gaya Komunikasi Saat Bermain Pada Kalangan Siswa SMAS Methodist-1 Medan)," 2020. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/27779>.
- Sofi Widyantari. Wawancara dengan Siswa Kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 19 Juli 2022.
- Soleh, Rachmad. "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2." Sarjana, Universitas Brawijaya, 2018. <https://doi.org/10/8/BAB%20II.pdf>.
- . "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2." Sarjana, Universitas Brawijaya, 2018. <https://doi.org/10/8/BAB%20II.pdf>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

- Suharyat, Yayat. "Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia." *Jurnal region* 1, no. 3 (2009): 1–19.
- Suprayitno, Nur Fadilah. "The Journal of Universitas Negeri Surabaya." Diakses 20 Juli 2022. <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Surahman, Edy, dan M. Mukminan. "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 1 (16 Oktober 2017): 1–13. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017).
- Suryani, Liliek. "UPAYA MENINGKATKAN SOPAN SANTUN BERBICARA DENGAN TEMAN SEBAYA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK." *E- Jurnal Mitra Pendidikan* 1, no. 1 (14 Maret 2017): 112–24.
- Syafitri, Rodhiyah. "Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui strategi giving questions and getting answers pada siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 1, no. 2 (2017).
- Utami, Dian Tri. "PENGARUH LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (30 April 2018): 39–50. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258).
- Winarno, Budi. *Kebijakan publik: teori, proses, dan studi kasus: edisi dan revisi terbaru*. Center for Academic Publishing Service, 2012.
- Zuafah, Lu'luatuz, Kiswoyo Kiswoyo, dan Ferina Agustini. "Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak." *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 2, no. 1 (29 Januari 2022): 86–95.