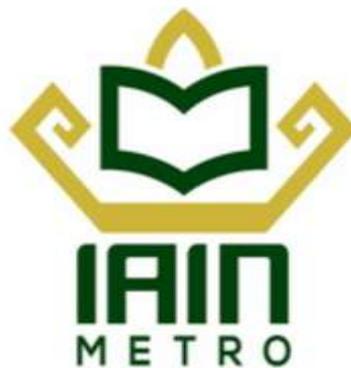


**SKRIPSI**

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI  
TULANG BAWANG BARAT**

Oleh:  
**RIFDA SHOFHATUNNAJA**  
**NPM. 1901072008**



**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI KABUPATEN TULANG  
BAWANG BARAT**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:  
Rifda Shofhatunnaja  
NPM. 1901072008

Pembimbing : Atik Purwasih, MPd.

Jurusan: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

## PERSETUJUAN

Nama : Rifda Shofhatunnaja  
NPM : 1901072008  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)  
Judul Skripsi : DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT

## MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 23 Juni 2023  
Dosen Pembimbing



**Atik Purwasih, M.Pd**  
NIP. 199205 03201903 2 009



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: [www.metroainiv.ac.id](http://www.metroainiv.ac.id), email: [mail@metroainiv.ac.id](mailto:mail@metroainiv.ac.id)

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Di Metro

*Asslamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Rifda Shofhatunnaja  
NPM : 1901072008  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)  
Judul Skripsi : **DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA Mukti TULANG BAWANG BARAT**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk di munaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Mengetahui,  
Ketua Prodi Tadris IPS



Metro, 23 Juni 2023  
Dosen Pembimbing

**Atik Purwasih, M.Pd**  
NIP. 199205 03201903 2 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**PENGESAHAN SKRIPSI**

No: *6-3927 / 19.2.1 / P / PP.009 / 07 / 2023*

Proposal dengan Judul: DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT, disusun Oleh: Rifda Shofhatunnaja, NPM: 1901072008, Program Studi: Tadris IPS, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Selasa, 27 Juni 2023.

**TIM PENGUJI**

- Penguji I : Atik Purwasih, M.Pd  
Penguji II : Dr. Tusriyanto, M.Pd  
Penguji III : Anita Lisdiana, M.Pd  
Penguji IV : Wellfarina Hamer, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## ABSTRAK

### **DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT**

**Oleh:**  
**Rifda Shofhatunnaja**  
**NPM.1901072008**

Berdasarkan hasil pra survey ditemukan ada 20 remaja di Dusun satu yang berusia 13-15 tahun yang sebagian besar remajanya kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti Tulang Bawang Barat. Remaja kecanduan *game online* merupakan salah satu perilaku negatif, dan tentunya akan membuat anak menjadi lemah sehingga kesehatan remaja khususnya daya tahan tubuh menjadi menurun serta akan berpengaruh terhadap perilaku sosial antara lain lalai tidak mengerjakan ibadah sholat lima waktu, tidak dapat menahan emosi ketika diminta berhenti bermain game, sering memotong pembicaraan orang lain, dan bersifat acuh tak acuh terhadap orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial di Tiyuh Candra Mukti Tulang Bawang Barat yang dilihat dari beberapa aspek ketaatan dan kepatuhan, sabar, menghormati dan peduli terhadap orang lain .

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yaitu remaja yang kecanduan *game online*, orang tua remaja yang kecanduan *game online*, dan tokoh masyarakat. Adapun sumber data sekunder dari buku dan jurnal resmi. Teknik penjamin keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi, adapun triangulasi yang digunakan ialah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu berdasarkan pendapat dari Miles and Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau menyimpulkan data.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa dampak dari remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial di Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat yaitu minimnya ketaatan yang artinya lalai dan tidak melaksanakan ibadah sholat lima waktu dan kepatuhan yang artinya sering menunda-nunda perintah orang tua, minimnya rasa kesabaran yang artinya tidak dapat emosi ketika dimintai berhenti terhadap orang tua , minimnya menghargai orang lain yang artinya berkata kasar dan kotor ketika diganggu teman saat bermain *game online*, dan minimnya kepedulian terhadap orang lain yang artinya bersikap acuh tak acuh ketika asik bermain *game online*.

**Kata Kunci : Remaja yang Kecanduan *Game Online*, Perilaku Sosial**

## HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rifda Shofhatunnaja

NPM : 1901072008

Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa penyusunan skripsi ini secara keseluruhan merupakan hasil penelitian saya secara asli kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 24 Juni 2023  
Saya yang menyatakan,



Rifda Shofhatunnaja  
Npm. 1901072008

## **MOTTO**

Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain karena tidak semua bunga  
tumbuh mekar secara bersamaan.

*(Rifda Shofhatunnaja)*

## **PERSEMBAHAN**

Ucapan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah yang diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berupa skripsi ini dengan baik. Sehingga salah satu wujud ucapan syukur dan rasa hormat saya persembahkan kepada orang-orang yang selalu mendoakan serta mendukung saya dan merupakan orang-orang yang sangat istimewa dalam kehidupan saya, yaitu :

1. Kedua orang tua saya Bapak Tjarup Sunarto dan Ibu Ernawati dengan ketulusan yang tidak pernah putus dalam mendoakan saya demi keberhasilan anaknya, yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang tidak pernah putus, serta selalu memberikan dukungan dan saran yang terbaik untuk saya dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1).
2. Adik saya Farid Maulana Farhan yang memberikan dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
3. Seluruh keluarga besar saya yang senantiasa selalu memberikan dukungan terbaik untuk saya.

## **KATA PENGANTAR**

Dengan limpahan rahmat dan hidayah yang telah Allah SWT berikan dengan begitu peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi yang merupakan bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan S1 program Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung guna memperoleh gelar S.Pd. Dalam menyelesaikan skripsi peneliti sangat bersyukur dan berterimakasih telah mendapat bantuan, panduan, serta dorongan dari berbagai penjuru, dengan begitu peneliti berterima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro beserta staf pimpinan dan karyawan yang telah berkenan memberikan kesempatan dan bimbingan kepada peneliti selama studi.
3. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Atik Purwasih, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Ibu Dosen Tadris IPS yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis selama melakukan studi di Institut Agama Islam Negeri Metro.
6. Kepala Tiyuh Candra Mukti beserta staf jajarannya yang telah memberikan informasi serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Teman-teman angkatan 2019 terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, dari semua pihak demi perbaikan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Metro, 15 Juni 2023

Peneliti



**Rifda Shofhatunnaja**  
**NPM. 1901072008**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	vii
HALAMAN MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Penelitian Relevan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	15
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	15
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	17
3. Manfaat <i>Game Online</i> .....	20
4. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i> .....	21
5. Durasi Bermain <i>Game Online</i> .....	25
6. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	25
B. Perilaku Sosial .....	29

1. Pengertian Perilaku Sosial .....	29
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.....	30
3. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial.....	35
4. Aspek-Aspek Perilaku Sosial .....	42
5. Keterkaitan Antara Perilaku Sosial Dengan IPS .....	45
C. Remaja .....	46
1. Pengertian Remaja .....	46
2. Batas Usia Remaja.....	48
3. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja.....	50
4. Karakteristik Umum Perkembangan Remaja .....	52
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Sifat Penelitian .....	57
B. Sumber Data.....	57
C. Teknik Pengumpulan Data.....	59
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	65
E. Teknik Analisis Data.....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Sejarah Terbentuknya Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat.....	70
B. Hasil Penelitian.....	78
1. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Sosial Remaja .....	78
C. Pembahasan .....	100
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	111
B. Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Pra Suvey .....	5
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	10
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	59
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	59
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....	62
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi .....	63
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Dokumentasi.....	64
Tabel 4.1 Sarana Prasarana Tiyuh Candra Mukti .....	77
Tabel 4.2 Biodata Informan Wawancara Remaja Kecanduan yang <i>Game Online</i> .....	79
Tabel 4.3 Biodata Informan Wawancara Orang Tua Remaja yang Kecanduan <i>Game Online</i> .....	79
Tabel 4.4 Biodata Informan Wawancara Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti.....	80
Tabel 4.5 Biodata Informan .....	80
Tabel 4.6 Hasil Wawancara .....	82
Tabel 4.7 Hasil Wawancara .....	87
Tabel 4.8 Hasil Wawancara .....	91
Tabel 4.9 Hasil Wawancara .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Tabel 4.1. Stuktur Organisasi Pemerintahan .....	75
--	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran Surat Izin Pra-Survey.....	117
2. Lampiran Surat Balasan Izin Pra-Survey.....	118
3. Lampiran Alat Pengumpulan Data.....	119
4. Lampiran OUTLINE.....	132
5. Lampiran Surat Bimbingan Skripsi.....	135
6. Lampiran Surat Izin Research.....	136
7. Lampiran Surat Tugas.....	137
8. Lampiran Surat Balasan Research.....	138
9. Lampiran Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	139
10. Lampiran Hasil Turnitin Skripsi.....	140
11. Lampiran Kartu Konsultasi Bimbingan.....	143
12. Lampiran Dokumentasi Wawancara.....	149
13. Lampiran Dokumentasi Observasi.....	156

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat, membuat akses internet kini lebih mudah untuk di akses dimana saja. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorongnya terbentuk produk-produk baru di dalam teknologi khususnya internet yang dapat dimanfaatkan oleh kalangan masyarakat. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga setiap individu berusaha mengikuti perkembangan teknologi yang ada.<sup>1</sup>

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (internet). Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia.<sup>2</sup>

Kemajuan-kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif dan negatifnya. Tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya *Game Online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*. Arti *game* itu

---

<sup>1</sup> Bima Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2007), 15-17.

<sup>2</sup> Robert A Baron and Donn Byrne, *Psikologi Sosial. Terj. Ratna Djuwita*, (Jakarta: Erlangga, 2013), 65.

sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri.<sup>1</sup>

Salah satu produk dari kemajuan teknologi adalah munculnya permainan atau game elektronik. Alatnya pun beragam; ada *playstation*, *nintendo*, *xbox*, *pc game*, hingga yang kini banyak dipakai adalah game yang dimainkan di gadget seperti *smartphone* dan tablet yaitu *game online*. Perkembangan *smartphone* saat ini menjadikan pembuat game pc membuat versi androidnya. Setiap tahunnya pengguna game ini terus meningkat, hingga setiap game android menjadi cabang olahraga baru yaitu Esports.<sup>2</sup>

Para pemain *game online* memiliki teman bermain bersama, biasanya berdasarkan dengan kemudahan dalam berkomunikasi. Memiliki komunikasi yang lancar akan menambah kesempatan untuk memenangkan permainan. Video game modern sekarang ini memiliki gaya bermain dalam bentuk kerjasama tim, antara lain *Player Unknown Battle Ground (PUBG)*, *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Arena Of Valor (AOV)*. Komunikasi menjadi aspek penting dalam permainan, sehingga para pemain lebih senang membentuk tim (kelompok kecil) pada saat di dalam game yang mana dapat disebut dengan kelompok bermain.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> F.K Anggrani, "Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern," Buletin Psikologi, 23 (January 2015), 12.

<sup>2</sup> Fithri Azni, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak," Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, February 5, 2017, 110–21.

<sup>3</sup> Asih Ria Andini, *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjung Pinang* (Tanjung Pinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji, 2019), 15.

*Game online* biasanya dimainkan oleh kalangan remaja, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan sampai ke orang dewasa. Penggunaan *game online* di kalangan remaja dapat menimbulkan dampak negatif pada remaja, salah satunya adalah kecanduan bermain *game online* yang dapat membuat remaja malas untuk melakukan aktivitas lainnya seperti belajar. *Game online* ini dapat berpengaruh terhadap segi akademis dan sosial jika pengguna sudah kecanduan memainkannya.<sup>4</sup>

Usia remaja merupakan masa perkembangan seseorang sehingga membawa dampak bagi kehidupan selanjutnya. Sudah seharusnya menjadi tanggung jawab bersama dalam meningkatkan kualitas remaja yang lebih baik dan mumpuni. Hal ini akan membawakan dampak yang luar biasa bagi remaja apabila memanfaatkan waktu dengan baik.<sup>5</sup>

Kehidupan remaja saat ini sering dihadapkan pada berbagai masalah yang amat kompleks yang tentunya sangat perlu mendapat perhatian kita semua. Salah satu masalahnya adalah semakin menurunnya tata krama kehidupan sosial dan etika moral remaja dalam praktik kehidupan, baik di rumah, sekolah maupun lingkungan sekitarnya, yang mengakibatkan timbulnya sejumlah efek negatif di masyarakat yang akhir-akhir ini semakin merisaukan. Efek tersebut misalnya, semakin maraknya penyimpangan di berbagai norma kehidupan, baik agama maupun sosial, yang terwujud dalam bentuk-bentuk perilaku

---

<sup>4</sup> Zakiah Daradjat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: CV. Haji Masa Agung, 1993), 23.

<sup>5</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 105.

antisosial seperti tawuran, pencurian, pembunuhan, penyalahgunaan narkoba, penganiayaan, serta perbuatan amoral lainnya.<sup>6</sup>

Kecanduan bermain *game* juga berpengaruh negatif pada perkembangan anak. Jika terbiasa bermain *game*, anak lebih banyak melakukan aktivitas duduk dan terbiasa fokus kepada smartphonenya tanpa memperdulikan keadaan di sekelilingnya. Efeknya mereka jarang melakukan aktivitas fisik. Selain obesitas, bahayanya *game* bagi kesehatan fisik juga bisa menyebabkan anak mengalami kejang otot akibat terlalu lama bermain.<sup>7</sup>

Akibat dari *game online* ini juga membuat banyak pelajar yang menggunakan uang sakunya untuk membeli kuota internet untuk bermain *game online*, dan menghabiskan banyak waktu luang mereka bermain *game online* hingga lama kelamaan akan kecanduan dan membuat mereka banyak melupakan hal-hal penting seperti beribadah, belajar, membantu orang tua, bahkan ada yang sampai lupa waktu tidur karena keasikan bermain *game online*.

Berdasarkan hasil pra survey remaja yang kecanduan *game online* berdominan di dusun 1 dibandingkan dengan dusun 2, dusun 3 dan dusun 4 dikarenakan ada yang banyak remaja yang bermain *game online*. Hal ini didapat informasi dari wawancara setiap kepala dusun yang mengatakan bahwa remaja di dusun 2, dusun 3 dan dusun 4 yang bermain *game online* dan tidak sebanyak di dusun 1 sehingga tidak signifikan untuk diteliti. Maka dari itu peneliti lebih memfokuskan untuk diteliti remaja yang hanya ada di dusun

---

<sup>6</sup>Aat Syafaat, *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), 2.

<sup>7</sup> Sofyan S Willis, *Remaja Dan Masalahnya* (Bandung: Alfabeta, 2005).

1 di tiyuh Candra Mukti, serta memperoleh rincian data umur remaja yang kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Pra survey**

Dusun	Usia	Jumlah Usia Remaja		Jumlah	Persentase (%)
		Laki-Laki	Perempuan		
1	13 tahun	6	1	7	35 %
	14 tahun	5	2	7	35 %
	15 tahun	4	2	6	30 %
Jumlah		15	5	20	100%

*Sumber: Profil Tiyuh Candra Mukti 2023*

Bersumber dari hasil wawancara remaja di tiyuh candra mukti permasalahan ditemukan yaitu remaja di Tiyuh Candra Mukti khususnya Dusun I, remaja ini masih beranggapan bahwa *game online* itu penting bagi diri dan kehidupannya, sehingga menyebabkan mereka secara terus-menerus bermain *game online* hingga lupa waktu untuk belajar. Hal ini belum sepenuhnya ada pengawasan orang tua untuk membatasi anak bermain *game online*. Remaja yang bermain *game online* masih banyak dan mengalami kecanduan. Kecanduan *game online*, merata yang dialami yaitu remaja laki-laki. Remaja yang kecanduan *game online* tidak dapat mengontrol dirinya agar tidak menimbulkan kecanduan. Pada umumnya remaja ini tidak memiliki kegiatan atau aktivitas lain kecuali bermain *game online* setiap harinya dengan kurun waktu yang lama. Maka dari itu remaja dapat dikatakan kurang mengatur dirinya atau kurang berfikir bahwa secara terus menerus bermain *game online* bisa membuat remaja berbahaya, dan melupakan waktu hanya untuk kesenangan sesaat.

Biasanya mengabdikan waktu untuk bermain *game online* 4-5 jam perhari

bahkan bisa lebih jika dihari libur. Aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang. Sebab dari seringnya menyibukkan diri dengan game yang dimilikinya, hingga ia lebih akrab dengan perkembangan luar daripada perkembangan yang ada di lingkungannya sendiri, sehingga menyebabkan suasana hati remaja merasa senang dan puas ketika bermain *game online* terus. Akan tetapi, jika remaja ini sehari tidak bermain *game online* tangannya akan merasa gatal karena tidak bisa berjauhan dengan *game online*. Hal ini menyebabkan adanya kecanduan dalam diri remaja.

Selain itu, diketahui pula bahwa remaja lebih suka menyendiri di dalam kamar hingga berjam-jam hanya karena asik bermain *game online*, sering mengabaikan panggilan dan perintah dari orangtuanya, bahkan menjadi enggan untuk belajar. Bukan hanya di kamar saja akan tetapi remaja ini juga pada saat ini sering melakukan berkumpul bersama mereka, namun mereka lebih sibuk pada kegiatan mereka masing-masing. Perkumpulan yang mereka lakukan hanya sekedar berkumpul dan duduk bersama yang menyebabkan tidak adanya komunikasi sesama mereka melainkan sibuk akan diri dan *game online* mereka masing-masing. Bahkan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya sampai tidak mengenal satu sama lain dengan lingkungan sekitar.<sup>8</sup>

Kecanduan *game online* merupakan salah satu perilaku negatif bagi anak remaja, dan tentunya akan membuat anak menjadi lemah sehingga kesehatan remaja khususnya daya tahan tubuh menjadi menurun seperti timbunya pada

---

<sup>8</sup>Syahrani R, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 01 (January 2015): 84–92.

bagian mata yang sakit lalu berair dikarenakan efek dari radiasi dan tangan yang pegal dikarenakan jari-jari selalu digunakan untuk bermain *game online*. yang akibatnya kurang aktivitas fisik, kurang waktu tidur dan sering terlambat makan. Selain itu, banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku sosial antara lain malas belajar, bolos sekolah dan sering terlambat datang ke sekolah. Daya konsentrasi remaja pada umumnya menjadi terganggu sehingga kemampuan menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.<sup>9</sup>

Remaja yang asik bermain *game online* menimbulkan lalai dalam mengerjakan tugas sekolah dan sering menyontek temannya saat disekolah sehingga prestasi dan nilai sekolah menurun karena tidak pernah mengerjakan tugas-tugas dan selalu dimarahi guru bahkan hingga di hukum disekolah dan lebih mementingkan bermain *game online*.

Selain itu, dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial yang dialami remaja yaitu Karena sebagian besar remaja yang sudah keasikkan bermain *game online* berakibat lupa waktu dan meninggalkan sholatnya. Tidak hanya tidak taat dalam beribadah, selain itu remaja juga tidak patuh terhadap perintah orang tua. Dikarenakan remaja lebih mementingkan bermain *game onlinenya*. Ketika remaja diperintah oleh orang tua untuk membantu atau meminta tolong pasti jawaban dari remaja hanya menunda-nunda.

Kemudian remaja juga tidak dapat menahan diri agar tidak bermain main

---

<sup>9</sup> Masyani (last) and eliza putri, "Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP* 6 Nomor 2 Mei 2021 (n.d.): 3.

*game online*, tidak sabar atas respon ketika dimintai tolong oleh orang tua, sabar saat menahan emosi ketika diminta berhenti oleh orang tua, serta tidak sabar dan emosi ketika mengalami kekalahan dalam bermain *game online*. Hal tersebut efek dari kecanduan *game online* yang sangat dialami oleh remaja pada saat ini. Selain itu pula remaja yang kecanduan *game online* tidak menghormati orang lain, berkata tidak sopan kepada orang lain, tidak mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, memotong pembicaraan orang lain, dan mengganggu orang lain. Remaja tersebut bersikap tidak peduli terhadap orang lain karena remaja sudah keasikan bermain *game online* lalu ini bersifat acuh tak acuh dan bersikap mengabaikan orang disekitarnya.

Dari latar belakang di atas, peneliti sangat tertarik untuk mengkaji lebih mendalam tentang dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka Pertanyaan Penelitiannya adalah Bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh Candra Mukti Kabupaten Tulang Bawang Barat?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh Candra Mukti Kabupaten Tulang Bawang Barat.

### D. Manfaat Penelitian

Disamping tujuan yang dicapai, maka dalam setiap penelitian mempunyai manfaat dan kegunaan tersendiri. Adapun manfaat dan kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah khasanah pengetahuan yang berhubungan dengan dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial bagi remaja
- b. Sebagai referensi untuk kepentingan penelitian lanjutan dan untuk memperdalam pengetahuan yang berkaitan tentang dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh Candra Mukti Kabupaten Tulang Bawang Barat

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan, pemahaman dan pengalaman langsung tentang bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh Candra Mukti

##### a. Bagi orang tua

Memberikan informasi kepada orang tua tentang dampak kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku sosial remaja.

Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anaknya dalam mengatur waktu, sehingga anak tidak mengalami kecanduan dalam bermain *game online*.

b. Bagi anak/remaja yang bermain *game online*

Manfaat penelitian bagi remaja yang bermain *game online* yaitu memberikan kesadaran kepada remaja untuk terhindar dari kecanduan *game online* yang akan berakibat pada perilaku sosial yang menyimpang.

c. Bagi Masyarakat

Dapat dijadikan bahan masukan untuk mengarahkan anak/remaja dalam membatasi waktu bermain *game online* agar tidak menimbulkan dampak yang negatif.

## E. Penelitian Relevan

Sebelum penelitian yang peneliti lakukan, telah ada beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial bagi kalangan remaja. Beberapa karya ilmiah dan hasil penelitian sebelumnya yang pokok bahasannya hampir sama dengan penelitian ini adalah:

**Tabel 1.2**  
**Penelitian Relevan**

No	Penelitian Relevan	Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1	Wahyu, Analisis Penggunaan	Dalam skripsi ini dapat disimpulkan	Sama-sama meneliti tentang kecanduan	Penelitian terdahulu menggunakan

	<i>Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa (Skripsi), 2021.</i> <sup>10</sup>	bahwa untuk perilaku sosial siswa mampu menjaga sifat sopan santun, bercengkrama, dan menghargai satu sama lain walaupun siswa sedang bermain <i>game online</i> .	<i>game online</i> dan perilaku sosial	metode penelitian deskriptif kuantitatif sedangkan pada penelitian saya menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.
2	Siti Khoiriyah, <i>Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Solat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan (Skripsi), 2018.</i> <sup>11</sup>	Dalam skripsi ini dapat disimpulkan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa <i>game online</i> memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya nya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.	Sama-sama meneliti tentang dampak kecanduan <i>game online</i> dan menggunakan metode penelitian kualitatif Deskriptif.	Pada penelitian ini berfokus pada ibadah solat lima waktu sedangkan pada penelitian saya berfokus pada perilaku sosial remaja.

<sup>10</sup> Wahyu, *Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Hasil Belajar Matematika Siswa* (Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021).

<sup>11</sup> Siti Khoiriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan* (Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

		Usaha yang dilakukan oleh da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat pada remaja adalah dengan ceramah pada khutbah sholat jum'at dan ceramah pada pengajian.		
3	Haekal Fikri, <i>Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung</i> . (Skripsi), 2022. <sup>12</sup>	Dalam skripsi ini dapat disimpulkan bahwa dampak negatif <i>game online</i> yaitu berbohong dalam arti meminta uang kepada orang tua untuk menabung tetapi membeli kuota internet untuk mbermain game, berkata kotor yang dimaksud yaitu jaringan internet yang lambat dan bisa terbawa suasana yang kurang baik dan berkata kotor bisa keluar antar sesama teman. Adapun dampak negatif <i>dari game online</i> yaitu memiliki banyak teman meskipun	Sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget dan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	Terletak pada lokasi penelitian, penelitian ini di Aik Ampat Bawak Gunung, sedangkan penelitian saya di tiyuh Candra Mukti Tulang Bawang Barat

<sup>12</sup> Haekal Fikri, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung* (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022).

		tidak pernah saling sapa dalam dunia nyata akan tetapi mereka bisa menjalin pertemanan walaupun hanya lewat dunia maya.		
4.	Yuli Pebrianti, Dampak Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan (Skripsi), 2021. <sup>13</sup>	Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa dampak positif bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur meliputi membantu bersosialisasi, kerja sama dan simpati. Sedangkan dampak negatifnya yaitu adiksi/kecanduan, berbicara kasar dan kotor, pembangkang, berselisih atau bertengkar dan mengganggu orang lain.	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	Pada penelitian ini berfokus pada kepribadian sosial sedangkan pada penelitian saya berfokus pada perilaku sosial.
5.	Ardhi Noorkhan Syuhada, Pengaruh Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Pola Perilaku Siswa	Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa <i>game online</i> dapat mempengaruhi pola perilaku remaja. Pengaruh <i>game online</i> terhadap pola	Sama-sama meneliti tentang <i>game online</i>	Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif, sedangkan pada penelitian saya

<sup>13</sup> Yuli Febrianti, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan* (Palangkaraya: IAIN Palangkaraya, 2021).

	Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus. (Skripsi), 2020. <sup>14</sup>	perilaku siswa adalah 40%, meliputi gaya bicara, gaya hidup, dan kebiasaan bersosialisasi.		menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.
--	---	--	--	--

Persamaan penelitian relevan diatas dengan penelitian ini yaitu fokus penelitian yang diteliti sama, yakni mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja. Sedangkan, perbedaannya terletak pada objek penelitian dan metode penelitian yang diteliti. Objek penelitian pada penelitian ini yakni remaja yang bermain *game online* di Tiyuh Candra Mukti, Kecamatan Tulang bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat.

---

<sup>14</sup> Ardhi Noorkhan Syuhada, *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ba Kudus* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020).

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kecanduan *Game Online*

##### 1. Pengertian *Game Online*

*Game online* berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.<sup>1</sup>

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.<sup>2</sup>

Menurut Kim dalam Azis, *game online* adalah game atau permainan dimana banyak individu yang dapat bermain pada waktu yang

---

<sup>1</sup> Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

<sup>2</sup> Siti Rahayu Adinoto, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Ed. Ke 16* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), 136.

sama dengan melalui jaringan komunikasi secara online.<sup>3</sup> Selanjutnya Winn dan Fisher dalam Azis, mengatakan bahwa *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan di bagian yang besar, satu individu menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta menggunakan konsep umum seperti game lain. Sehingga game dapat dimainkan oleh banyak individu dalam waktu yang sama.

Selanjutnya Burhan berpendapat bahwa *game online* merupakan game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet. Hal ini disediakan sebagai tambahan perusahaan penyedia layanan online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang menyediakan permainan. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu komputer yang terpisah dengan spesifikasi yang diperlukan dan koneksi dengan internet.<sup>4</sup>

Dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok. Baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena diantara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu desa ataupun bertetangga bahkan satu sekolah. Sedangkan secara tidak langsung dimana pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan

---

<sup>3</sup> Andy Adri, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, 1st ed. (Jawa Timur: Media Grafika, 2018), 5.

<sup>4</sup> Adri.

berhubungan ketika sama-sama bermain *game online* dalam satu jaringan permainan saat itu. *Game online* mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>5</sup>

Berdasarkan pengertian *game online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud *game online* adalah seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakan dengan kehendak pemainnya yang dapat diakses melalui internet. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

## 2. Jenis-Jenis *Game Online*

*Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu di instal atau patch untuk memainkan gamenya.<sup>6</sup>

Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu di download untuk memainkan sebagian game, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak

---

<sup>5</sup> Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*.

<sup>6</sup> Arif Andri Kustiawan Bayu Widhiya Andy Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019), 9-10.

menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi dan membutuhkan *bandwith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis.

*Game online*, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa *konsol*, *handheld*, bahkan game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun mengisi waktu luang.

Selain itu ada beberapa tipe-tipe *game online* yang terdapat pada android yang umumnya dimainkan sebagai berikut:

- a. *First Person Shooter (FPS)* game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak tembak) contohnya yang ada dalam android yaitu Pubg, Fire Fire.
- b. *Real-Time Strategy* merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

- c. *Croos-Platform Online Game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda dan dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online) misalkan ML (Mobile Legend).
- d. *Browser Games* merupakan game yang dimainkan pada browser seperti firefox, opera, IE. Syarat di mana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser yang sudah mendukung javascript, php, maupun flash.
- e. *Massive Multiplayer Online Games*. Game di mana pemain bermain dalam dunia yang skala besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.<sup>7</sup>

Berdasarkan konsep di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis *game online*, seperti *Web based games*, yaitu aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Ada beberapa tipe-tipe *game online* yang terdapat pada android yang umumnya dimainkan diantaranya: *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy*, *Croos-Platform Online*, *Browser Games*, dan *Massive Multiplayer Online Games*.

---

<sup>7</sup> Hardiyansyah Masya, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016” 3 (May 2016): 154.

### 3. Manfaat *Game Online*

Pada masa kini, bermain *game online* merupakan solusi untuk orang-orang menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari yang dilakukannya. Di bawah ini beberapa pendapat mengenai manfaat bermain *game online*. Yang pertama menurut pendapat Alif ada beberapa manfaat bermain game online sebagai berikut:

#### a. Menghilangkan Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian dari game adalah game merupakan hiburan yang murah dan dapat dengan mudah untuk menghilangkan atau menjadi alternatif untuk menghilangkan stress.

#### b. Memulihkan Kondisi Tubuh

*Game online* dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan game ini. Pemain game atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan game-game yang ada.

#### c. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain game sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain game atau pemain game biasanya akan sangat memperhatikan peran-

peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.<sup>8</sup>

Kemudian yang kedua ada pendapat dari Anhar, bahwa ada beberapa manfaat dari memainkan *game online* sebagai berikut:

- a. Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- b. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.<sup>9</sup>

Berdasarkan konsep di atas, maka ada beberapa manfaat bermain *game online* seperti untuk mengilangkan stress atau jenuh, memulihkan kondisi tumbuh, dan juga untuk meningkatkan konsentrasi. Kemudian ada juga untuk mengembangkan fungsi anggota seperti mata, tangan, serta kemampuan terpendam baik dalam menganalisa, mengambil keputusan dan juga berpikir dengan cepat.

#### **4. Dampak Positif dan Negatif Bermain *Game Online***

*Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pemakainya tubuh.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Sepri Ridho, *Game Online Dan Religiusitas Agama* (Lampung: Skripsi Sepri Ridho, 2018), 13.

<sup>9</sup> Anhar, *PHP & MySql Secara Otodidak* ((Jakarta: PT TransMedia, 2010), 20.

<sup>10</sup> Rizqi Tri Ariantoro, "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar" 1 (1) (2016): 46–47.

Ada beberapa dampak positif dari *game online* adalah:

a. Menambah Intelegensia

Penelitian di Manchester University dan Central Lanchasrise University membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet.

b. Menambah konsentrasi

Gamers sejati mempunyai konsentrasi daya tinggi yang memungkinkan mampu menyelesaikan beberapa tugas.

c. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau Universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.

d. Menghilangkan stress

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan saraf.<sup>11</sup>

e. Membantu bersosialisasi

Proses sosialisasi dapat terjadi melalui permainan *game online*, misalnya pada saat anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman di dunianya yang sama. Pada usia toddler anak sudah mencoba

---

<sup>11</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" 1 (1) (2017): 35–36.

bermain dengan sesamanya dan ini merupakan proses sosialisasi satu dengan yang lain.<sup>12</sup>

Sedangkan dampak negatif dari *game online* adalah sebagai berikut:

a. Menimbulkan adiksi (kecanduan)

Kecanduan *game online* pada anak dapat menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh *game online*.<sup>13</sup>

b. Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online*. Pengaruh yang diakibatkan dari kata-kata kasar (negatif) sesungguhnya amat besar bagi perkembangan jiwa seseorang, baik untuk yang mengucapkannya ataupun orang lain yang menjadi objek ucapan tersebut.

---

<sup>12</sup> Alimul Aziz A Hidayat, *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan* (Jakarta: Salemba Medika, 2008), 36.

<sup>13</sup> Bania Amburika, "Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak," *Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani.*, 2016, 73.

c. Terbangkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterkaitan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbangkalai. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun sudah offline.

d. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam hingga pagi hari).

e. Pemborosan

Uang untuk bayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/ poin/ karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer di rumah.

f. Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dampak positif dari bermain *game online* adalah menambah intelegensia, menambah konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris,

---

<sup>14</sup> Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja."

menghilangkan stress, dan membantu bersosialisasi. Sedangkan dampak negatif dari bermain *game online* yaitu: menimbulkan adiksi (kecanduan), berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan dan mengganggu kesehatan

### **5. Durasi Bermain *Game Online***

Menurut Nur Janah Yazid Asyarafi, seorang gamer dikatakan kecanduan jika bermain game lebih dari 30 jam per minggu atau sekitar rata-rata 4-5 jam per hari. Ciri-cirinya, game mempengaruhi emosi dan mendominasi aktivitas sehari-hari si anak. Jika tak bermain game, maka seseorang menjadi pemurung dan pemaarah, serta menimbulkan konflik dengan dirinya sendiri juga dengan lingkungannya.

*The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:<sup>15</sup>

- a. *Heavy users*. Menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan
- b. *Medium users*. Menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan
- c. *Light users*. Menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan

### **6. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online***

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game*

---

<sup>15</sup> P Alila, "Motif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru: Study Pada Remaja Di Daerah Sub- Urban Kota Bandung," *Komuniti* Vol IV. No. 2 (2014): 95–103.

*online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Ada tujuh aspek kecanduan *game online*.

Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter ada tujuh aspek tersebut adalah:<sup>16</sup>

a. *Salience* (Perhatian/ Arti Penting)

Merupakan suatu aktifitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan (keinginan), dan perilaku (penggunaan berlebihan).

b. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Hal ini merupakan suatu proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih lama.

c. *Mood Modification* (modifikasi suasana hati)

Merupakan suatu pengalaman subyektif yang sering dilaporkan orang, sehingga secara bertahap meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan hasil keterlibatan dalam

---

<sup>16</sup> Lemmens, J.S., Valkenburg, P.T., & Peter, *Development and Validatio of a Game Addiction Scale for Adolescents, Media Psychology*, 12 Januari 2009, 15.

permainan, atau modifikasi suasana hati mungkin juga termasuk perasaan tenang dan santai yang terkait dengan pelarian.

d. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

e. *Relapse* (kambuh)

Merupakan suatu kecanduan untuk berulang kali kembali ke pola sebelumnya bermain *game*, pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode control.

f. *Conflict* (konflik)

Konflik yang dimaksud disini adalah mengacu pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan dari permainan yang berlebihan, konflik ada antara pemain dan orang-orang sekitarnya atau dapat mencakup argumen dan penelataran tetapi juga kebohongan dan penipuan.

g. *Problem* (masalah)

Merupakan suatu masalah yang mengacu pada masalah-masalah yang disebabkan oleh bermain *game* yang berlebihan, terutama menyangkut masalah perpindahan sebagai objek kecanduan atas kegiatan, seperti sekolah, pekerjaan, dan bersosialisasi. Masalah juga dapat timbul dalam individu, seperti

konflik intrapsikis dan perasaan kehilangan control subjektif.

Aspek kecanduan *game online* yang sangat berpengaruh besar terhadap subyek penelitian ini adalah *Tolerance* (Toleransi) toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Yang mana biasanya Toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah *game online*. Pada penelitian ini juga sudah dijelaskan bahwa subyek penelitian mengatakan bahwa mereka tidak akan berhenti bermain *game online* hingga merasa puas. Dikarenakan subyek selalu tertantang untuk terus mengikuti permainan *game online* tersebut.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kecanduan *game online* seseorang tersebut akan mengalami : *Saliency* (perhatian) aktifitas yang mendominasi pikiran, perasaan, *Tolerance* (toleransi) toleransi dalam sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, *Mood Modification* (modifikasi suasana hati) perasaan tenang dan santai yang terkait dengan pelarian, *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, *Relapse* (kambuh) pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode control. *Conflict* (konflik) konflik interpersonal yang dihasilkan dari permainan yang berlebihan, *problem* (masalah) masalah yang mengacu pada masalah-

---

<sup>17</sup> A.F Giandi, *Perilaku Pecandu Game Online dengan menggunakan Game Online*, Ejournal Mahasiswa Padjajaran Vol 1, No. 1, 9.

masalah yang disebabkan oleh bermain *game* yang berlebihan.

## **B. Perilaku Sosial**

### **1. Pengertian Perilaku Sosial**

Menurut George Ritzer perilaku sosial adalah tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungannya dengan faktor lingkungan yang menimbulkan perubahan pada tingkah laku.<sup>18</sup> Definisi lainnya dikemukakan oleh Baron & Byrne Perilaku sosial menurut kedua ahli tersebut adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang. Selanjutnya menurut Ruswanto perilaku sosial adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan memperhitungkan keberadaan orang lain. Sedangkan menurut Myers perilaku sosial adalah pola interaksi dan tindakan antara individu dengan lainnya. Menurut H Abu Ahmad perilaku sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang berulang-ulang terhadap objeknya.<sup>19</sup> M. Ali Hurlock berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan seseorang untuk menjadi orang yang bermasyarakat.

Menurut Mohamad Asrori yaitu adanya kepentingan bersama untuk mencapai suatu tujuan, dalam masyarakat mendorong lahirnya perilaku sosial dari individu-individu dalam masyarakat. Soetjipto

---

<sup>18</sup> Hurlock B Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2012), 262.

<sup>19</sup> M Ali, *Memahami Riset Perilaku Dan Sosial* (Jakarta: Bumi Perkasa, 2014), 30.

Wirosarjono mengatakan bahwa bentuk-bentuk perilaku sosial merupakan hasil tiruan dan adaptasi dari pengaruh kenyataan sosial yang ada, Perilaku sosial terbentuk dan ada karena manusia melihat dan memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitarnya dan lingkungannya.<sup>20</sup>

Dengan demikian perilaku sosial merupakan perilaku yang dimiliki oleh diri manusia namun tidak dibawa ketika manusia itu dilahirkan akan tetapi perilaku sosial ini ada dan terbentuk dengan melalui proses sosial.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial**

Manusia merupakan makhluk unik, perpaduan antara aspek individu dan sosial yang menampilkan tingkah lau tertentu. Perilaku sosial individu akan ditampilkan apabila berinteraksi dengan orang lain. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perilaku sosial. Menurut Baron dan Byrne seperti yang dikutip oleh Syamsul Arifin menyebutkan ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perilaku sosial, yaitu:<sup>21</sup>

### **a. Perilaku dan karakteristik orang lain**

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu. Pada aspek ini orang tua memegang peranan penting sebagai sosok yang akan dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial remaja,

---

<sup>20</sup> Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), 35.

<sup>21</sup> Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial* (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 9-10.

karena ia akan member pengaruh yang cukup besar dalam mengarahkan remaja untuk melakukan sesuatu perubahan.

b. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran social seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

c. Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku social seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata.

d. Latar budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi.

Misalnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani yang terpenting adalah untuk saling menghargai perbedaan yang dimiliki oleh setiap anak.

Freud dan Skinner dalam Cervone dan Pervin, mewakili pandangan-pandangan yang saat ini dipandnag sebagai perbedaan yang penting oleh para psikolog. Secara virtual, keseluruhan psikolog

kepribadian saat ini mengetahui bahwa mempertimbangkan faktor eksternal dan internal dari perilaku manusia adalah penting.<sup>22</sup>

Ada dua faktor utama yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang yaitu Faktor Internal dan Faktor eksternal.<sup>23</sup>

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir yaitu fitrah suci yang merupakan bakat bawaan. Faktor yang termasuk faktor internal, antara lain:

1) Kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual

Kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Karena kecerdasan emosional sering kali disebut sebagai kecerdasan sosial yang mana dalam praktiknya selalu mempertimbangkan dengan matang segala aspek sosial yang menyertainya. Dalam berperilaku sosial, kecerdasan emosional memerankan peran yang begitu penting. Adanya empati, memotivasi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain merupakan aspek terpenting dalam kecerdasan emosional dan menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan dengan faktor yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Kecerdasan intelektual juga berperan

---

<sup>22</sup> D Cervone L. Pervin, *Psikologi Kepribadian: Teori Dan Penelitian*, 9th ed. (Jakarta: Kencana, 2010), 75.

<sup>23</sup> Diana Rahmawati, "Pengaruh Profitabilitas, Solvabilitas, Ukuran Perusahaan Dan Ukuran KAP Terhadap Audit Delay Pada Perusahaan Properti Dan Real Estate Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2013-2015.," *Jurnal Nominal*, 2, VI (n.d.): 14.

penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

## 2) Motivasi

Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Dalam hal ini motivasi memerankan peranannya sebagai alasan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam perilaku, motivasi ini penting, karena perilaku sosial seseorang merupakan perilaku termotivasi

## 3) Agama

Agama memegang peranan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Seorang yang memiliki pemahaman agama yang luas, pasti juga memiliki perilaku sosial yang baik. Karena pada hakikatnya, setiap agama mengajarkan kebaikan.

### b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang ada diluar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan keagamaan seseorang. Adapun faktor-faktor tersebut adalah:

#### 1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama. Dalam keluarga itulah manusia menemukan kodratnya sebagai makhluk sosial. Karena dalam lingkungan itulah ia untuk pertama kali berinteraksi dengan orang lain.

Kehidupan rumah tangga penuh dengan dinamika peristiwa. Dari sana anak-anak mendapatkan kecenderungan-kecenderungannya dan emosi-emosinya. Kalau iklim rumah penuh cinta, kasih sayang, ketenangan dan keteguhan, maka anak akan merasa aman dan percaya diri, sehingga tampaklah pada dirinya kestabilan dan keteguhan,

Tetapi kalau suasana rumah penuh dengan pertikaian dan hubungan-hubungan yang kacau diantara anggota-anggotanya, hal itu tercermin pada perilaku anak, sehingga kekacauan dan ketidakteguahan tampak pada perilakunya. Adaptasinya dengan dirinya dan dengan anggota masyarakat menjadi buruk.

## 2) Lingkungan masyarakat

Masyarakat adalah wadah hidup bersama dari individu-individu yang terjalin dan terikat dalam hubungan interaksi serta interelasi sosial. Dalam hidup manusia yang bermasyarakat senantiasa terjadi persesuaian antar individu melalui proses sosialisasi kearah hubungan yang saling mempengaruhi. Lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dalam membentuk pribadi anak, karena dalam

masyarakat berkembang berbagai organisasi sosial, kebudayaan, ekonomi, agama dan lain-lain. Perkembangan masyarakat itu juga mempengaruhi arah perkembangan hidup anak khususnya yang menyangkut sikap dan perilaku sosial

Corak perilaku anak atau remaja merupakan cerminan dari perilaku lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas perkembangan perilaku dan kesadaran bersosialisasi anak sangat bergantung pada kualitas perilaku sosial warga masyarakatnya. Perilaku sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dengan demikian ada baiknya jika kita lebih cermat dalam memilih lingkungan hidup. Orang tua, guru, maupun pemimpin masyarakat hendaknya juga cermat dalam menciptakan lingkungan sosial yang baik bagi perkembangan setiap individu.

### **3. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial**

Bentuk perilaku sosial menurut Sarlito dibagi menjadi tiga yaitu :<sup>24</sup>

#### a) Perilaku sosial (*social behavior*)

Yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku ini tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa kecilnya mendapatkan cukup kepuasan akan kebutuhan inklusinya. Ia tidak mempunyai masalah dalam hubungan antar pribadi mereka bersama orang lain pada situasi dan kondisinya. Ia bisa sangat berpartisipasi, tetapi bisa juga tidak

---

<sup>24</sup> Jeny Mercer dan Debbie Clayto, *Psikologi Sosial*, 115.

ikut-ikutan, ia bisa melibatkan diri pada orang lain, bisa juga tidak, secara tidak disadari ia merasa dirinya berharga dan bahwa orang lain pun mengerti akan hal itu tanpa ia menonjol-nonjolkan diri. Dengan sendirinya orang lain akan melibatkan dia dalam aktifitas-aktifitas mereka.

b) Perilaku yang kurang sosial (*under social behavior*)

Timbul jika kebutuhan akan inklusi kurang terpenuhi, misalnya: sering tidak diacuhkan oleh keluarga semasa kecilnya. Kecenderungannya orang ini akan menghindari hubungan orang lain, tidak mau ikut dalam kelompok-kelompok, menjaga jarak antara dirinya dengan orang lain, tidak mau tahu, acuh tak acuh. Pendek kata, ada kecenderungan introvert dan menarik diri. Bentuk tingkah laku yang lebih ringan adalah: terlambat dalam pertemuan atau tidak datang sama sekali, atau tertidur di ruang diskusi dan sebagainya. Kecemasan yang ada dalam ketidaksadarannya adalah bahwa ia seorang yang tidak berharga dan tidak ada orang lain yang mau menghargainya.

c) Perilaku terlalu sosial (*over social behavior*)

Psikodinamikanya sama dengan perilaku kurang sosial, yaitu disebabkan kurang inklusi. Tetapi pernyataan perilakunya sangat berlawanan. Orang yang terlalu sosial cenderung memamerkan diri berlebih-lebihan (*exhibitionistik*). Bicaranya keras, selalu menarik perhatian orang, memaksakan dirinya untuk diterima dalam kelompok,

sering menyebutkan namanya sendiri, suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengagetkan.

Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok yang lainnya.

Menurut Didin Budiman, perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu :<sup>25</sup>

a) Kecenderungan Perilaku Peran

1) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

Individu yang berkarakter sifat pemberani dalam bersosial, berkemungkinan besar bentuk perilakunya akan selalu berupaya serta mempertahankan maupun membela setiap hak-haknya, tidak akan merasa malu serta tidak segan-segan melakukan suatu tindakan sesuai norma yang ada di masyarakat dalam upaya mengedepankan kepentingan pribadinya dengan rasa optimis. Sedangkan sifat pengecut seseorang ditunjukkan dengan sikap dan tindakan yang sebaliknya.

2) Sifat berkuasa dan patuh

---

<sup>25</sup> Didin Budiman, *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak Dalam Penjas PGSD* (Jakarta: Erlangga, 2012), 2-4.

Seseorang jika mempunyai sifat berkuasa dalam berperilaku sosial, kemungkinan besar sifat tersebut dapat ditunjukkan dengan perilaku seperti bertindak secara tegas, berorientasi pada kemampuan, percaya diri yang lebih, berkemauan sangat tinggi, suka memberikan tindakan dan memimpin secara terang-terangan. Sedangkan sifat seseorang yang patuh secara perilaku sosialnya ditunjukkan dengan sikap yang sebaliknya.

### 3) Sifat inisiatif dan pasif

Seseorang jika mempunyai sikap inisiatif, ditunjukkan dengan perilaku gembira dalam upaya mengoptimalkan suatu organisasi atau kelompok, tidak mempersoalkan terlalu banyak mengenai latar belakang orang lain, suka mengungkapkan masukan atau saran yang positif dalam forum, serta memiliki keinginan untuk menghandel topik pembicaraan ketika dirasa perlu dilakukan. Dari pada itu, sifat orang yang pasif dalam bersosial dapat ditunjukkan oleh perilaku yang mudah bertentangan dengan sifat orang yang lebih aktif.

### 4) Sifat mandiri dan ketergantungan

Seseorang dikatakan mempunyai sifat mandiri, cara berperilaku sosialnya yakni segala aktifitas dapat dilakukan oleh diri sendirinya tanpa bergantung kepada orang lain secara menyeluruh misalnya, membuat rencana kedepannya dengan pemikirannya sendiri, melakukan segala tindakan yang diharapkan

dengan metodenya sendiri, kurang begitu peduli menasihati ataupun diberi nasihat oleh orang lain, serta secara rasa emosionalnya dapat dikatakan cukup stabil. Sedangkan orang yang memiliki sifat ketergantungan cenderung dapat ditunjukkan perilaku sosial sebaliknya dengan yang memiliki sifat mandiri.

b) Kecenderungan Perilaku ketika Berhubungan Sosial

1) Mudah diterima dan ditolak orang lain

Seseorang ketika bertindak dan mudah diterima oleh orang lain, perilaku sosialnya tidak mudah menilai buruk terhadap diri orang lain, mudah memaafkan serta dapat mengapresiasi kelebihan yang dimiliki oleh orang lain. Dari sisi yang lain, sifat orang yang ditolak perilaku sosialnya dapat kita amati lebih condong mencari titik kesalahan serta tidak mau mengakui kelebihan orang lain atau merasa dirinya jauh lebih baik.

2) Mudah berinteraksi dan Kurang berinteraksi

Seseorang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang amat baik, karena selalu merasa dirinya nyaman dengan lingkup sekitarnya, bahkan suka berkomunikasi dengan orang yang baru dikenal. Selalu senang berpergian dengan orang-orang lain. Sedangkan orang yang kurang berinteraksi, perilakunya dapat ditunjukkan tertutup dengan orang lain, merasa curiga bahkan sampai tidak nyaman ketika berjumpa dengan orang disekitarnya.

### 3) Sikap ramah dan kurang ramah

Seseorang ketika mempunyai sikap ramah perilakunya bisa dilihat ketika bertemu dengan orang lain seperti : selalu ceria, hangat, simpati, mudah berhubungan dengan orang lain, serta mudah bersosialisasi. Sedangkan perilaku orang yang kurang ramah, biasanya cenderung memiliki sifat yang keras, tak peduli dengan orang lain, serta merasa dirinya terhormat.

### 4) Sikap simpatik dan kurang Simpatik

Seseorang yang mempunyai sifat simpatik, perilaku yang ditunjukkan yakni memperpedulikan perasaan atau harapan dari orang lain, bahkan rasa pedulinya terhadap orang lain sangat tinggi. Sedangkan orang yang tidak simpatik, sikap dan perilakunya kurang baik misalnya: ketika orang lain sedang kena bencana yang ada dibenaknya itu bukan urusan dia.

### c) Kecenderungan Perilaku Ekspresif

#### 1) Sifat ingin berkompetisi serta sifat tidak ingin berkompetisi

Seseorang ketika merasa bahwa berkompetisi merupakan sebagai ajang perlombaan dalam berhubungan sosial, angapannya bahwa lawan merupakan pesaing yang harus dikalahkan, serta menganggap dia harus lebih unggul dari pesaingnya. Sedangkan seseorang yang tidak suka bersaing, perilaku yang ditunjukkan merasa dirinya sudah cukup atas apa yang sudah diperoleh tanpa membandingkan-bandingkan dengan orang lain.

2) Sifat lebih agresif dan kurang agresif

Seseorang ketika memiliki perilaku agresif, memiliki kepribadian yang mudah marah terhadap orang lain, merendahkan martabat orang lain, ingin membalas perilaku orang lain, tidak mentaati setiap peraturan. Sifat seseorang yang tidak agresif dapat dilihat perilaku sosial berlawanan dengan sifat agresif.

3) Sifat gugup dalam bersosial

Seseorang yang mempunyai sifat gugup, biasanya dapat diamati orang tersebut merasa gugup jika dirinya merasa berbeda jauh dengan orang disekitarnya, mengakibatkan rasa yang kurang percaya diri, ragu-ragu terhadap pendapatnya sendiri.

4) Sifat suka pamer

Seseorang yang suka pamer biasanya perilakunya dapat tunjukkan dengan rasa yang berlebihan terhadap sesuatu, menganggap semua itu yang berperan dia, serta bertindak dengan sikap ingin mendapat pujian dari orang disekitarnya.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa lepas dari lainnya. Ia akan selalu mengadakan hubungan demi kesempurnaan dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan adanya pelaksanaan bentuk-bentuk perilaku sosial yang positif agar tercipta kehidupan yang harmonis.

#### 4. Aspek-Aspek Perilaku Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa lepas dari lainnya. Ia akan selalu mengadakan hubungan demi kesempurnaan dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan adanya pelaksanaan bentuk-bentuk perilaku sosial yang positif agar tercipta kehidupan yang harmonis.

Menurut Bambang Syamsul Arifin, bentuk perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap ini dinyatakan dengan kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap objek sosial yang menyebabkan terjadinya tingkah laku. Bentuk perilaku sosial seseorang merupakan karakter ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan respon antar pribadi sebagai berikut.<sup>26</sup>

##### a) Taat dan patuh

Taat dan patuh dapat diartikan sebagai suatu perbuatan yang melaksanakan perintah dan menjauhi larangan suatu aturan tertentu. Misalnya seorang peserta didik yang taat, ia selalu mengenakan seragam sekolah sesuai dengan aturan yang berlaku. Atau seorang muslim yang taat dan patuh kepada Allah, ia selalu mengerjakan perintah dari Allah dan menjauhi segala larangannya.

---

<sup>26</sup> Arifin, *Psikologi Sosial*, 10.

Seorang muslim yang memiliki perilaku taat dan patuh ini berarti sesuai dengan perintah agama Islam. Allah SWT mewajibkan kepada muslim untuk mengikuti ajaran Nabi Muhammad SAW, karena dia adalah seorang rasul dan bukan seperti yang dikatakan orang-orang nasrani terhadap Isa as. Kemudian taatilah Allah dengan mengikuti segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya dan taatilah Rasulullah SAW dengan mengikuti sunnah-sunnahnya dan jadikanlah petunjuknya sebagai jalan hidup.<sup>27</sup>

b) Sabar

Sabar dapat diartikan sebagai perbuatan menahan diri atas sesuatu. Sukanda Sadeli mengemukakan bahwa terdapat tiga tingkatan tentang sabar, yakni sabar *fith tha'at*, sabar *anil masshiyyat*, dan sabar *indal mushibat*.

Sabar *fith tha'at* adalah memaksakan diri untuk beribadah kepada Allah, misal seseorang ketika sedang bekerja atau belajar, tiba waktunya shalat maka ia meninggalkan pekerjaannya untuk melaksanakan ibadah shalat.

Sabar *anil masshiyyat* adalah menahan diri dari sifat-sifat tercela, seperti berbuat maksiat, korupsi, berdusta, menipu, dan sebagainya. Sedangkan sabar *indal mushibat* adalah tabah menghadapi cobaan,

---

<sup>27</sup> Dahlan Zaini, *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*, 1st ed. (Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf UII, 1995), 599.

seperti sakit, mendapatkan kecelakaan, mengalami kerugian dan sebagainya.<sup>28</sup>

c) Menghormati orang lain.

Menghormati orang lain merupakan perbuatan terpuji yang dapat dilakukan dengan cara: berlaku ramah apabila bertemu dengan sesamanya, berkata sopan kepada orang lain, mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, tidak memotong pembicaraan orang lain, memuliakan tamu dan tidak mengganggu orang lain.

Hormat menghormati sangat dianjurkan oleh agama Islam maupun Negara, karena dengan saling menghormati akan tercapai suatu kerukunan antar sesama manusia.

d) Peduli terhadap orang lain

Salah satu perilaku sosial yang dianjurkan oleh agama Islam adalah peduli terhadap orang lain, peduli terhadap masyarakat di sekitarnya, peduli terhadap sesama muslim. Hal ini dapat dilakukan dengan cara membantu orang lain yang membutuhkan bantuan, tolong-menolong dalam hal kebajikan.

Seorang muslim memiliki rasa peduli terhadap orang lain, dan bersedia untuk tolong-menolong dalam hal kebajikan berarti telah melaksanakan perbuatan kemanusiaan, dimana hal ini juga termasuk dalam ajaran Islam. Diwajibkan bagi orang-orang mukmin untuk tolong menolong dalam mengerjakan kebajikan dan bertaqwa, dan

---

<sup>28</sup> Sukanda Sadeli, *Bimbingan Akhlak Yang Mulia* (Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam Amal Sholeh, 2013), 12.

dilarang tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.

## 5. Keterkaitan Antara Perilaku Sosial Dengan IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan penting dalam menunjang dan memberikan pengetahuan pada peserta didik di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang mempunyai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dijadikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial dan kemampuan mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.<sup>29</sup>

Salah satu pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk memiliki perilaku sosial adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), di mana pembelajaran IPS pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SMP, dan SMA. Penyederhanaan mengandung arti : menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berpikir peserta didik-siswi sekolah dasar dan lanjutan. Kemudian pendidikan IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup empat dimensi meliputi:

- a) dimensi pengetahuan (*knowledge*)
- b) dimensi keterampilan (*skills*)

---

<sup>29</sup> Zakaria, "Studi Tentang Upaya Guru Ips Dalam Mengembangkan Perilaku Prosocial Dan Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Di SMP," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* Vol 25, No 1 (2016): 117–24.

- c) dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*)
- d) dimensi tindakan (*action*).<sup>30</sup>

Sehingga pembelajaran IPS menekankan pada aspek kehidupan nyata atau faktual peserta didik yang sesuai dengan karakter dan tingkatan perkembangan pola pikir setiap peserta didik.

Peranan penting pendidikan IPS khususnya di Indonesia adalah untuk mempersiapkan warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai yang dapat berfungsi untuk memecahkan masalah atau berpartisipasi dalam masyarakat.<sup>31</sup> Melalui pembelajaran IPS sebagai suatu cara dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian sosial sebagai bagian dari perilaku sosial sangat penting di dalam kehidupan peserta didik dalam tatanan kehidupan sosial. Dengan demikian melalui pembelajaran IPS dapat memberikan upaya peningkatan terhadap pola perilaku peserta didik dalam lingkup tatanan kehidupan sosial.<sup>32</sup>

## C. Remaja

### 1. Pengertian Remaja

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial,

---

<sup>30</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2012).

<sup>31</sup> Yulia Siska, “Analisis Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SMP,” *Jurnal Studi Sosial* Vol 6 No 1 (2016): 8.

<sup>32</sup> Mujahidin, “Building Pro-Social Behavior in Nursery Student,” *Jurnal Basicedu* Vol 5, No 4 (2021): 1779–85.

emosional, pandangan ini di ungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan, Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.<sup>33</sup>

Hal senada juga di kemukakan oleh Jhon W. Santrock, masa remaja (*adolescence*) ialah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.<sup>34</sup>

Begitu juga pendapat dari (*World Health Organization*) WHO 1974 remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan

---

<sup>33</sup> Elizabeth B.Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2003), 206.

<sup>34</sup> Jhon W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2002), 23.

terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relative lebih mandiri.<sup>35</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang, yang meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya.

## 2. Batas Usia Remaja

Menurut Harlock batasan pada usia masa remaja ini, pada awal masa remaja yang berlangsung mulai dari umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat sekali.<sup>36</sup>

Menurut Santrock, awal masa remaja di mulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun.<sup>37</sup>

Secara umum menurut tokoh-tokoh psikologi, remaja ini dapat dibagi menjadi tiga fase batasan umur, yaitu:

- a) Pada fase remaja awal ini dalam rentang usia dari 13-15 tahun.
- b) Fase remaja madya ini pada rentang usia 15-18 tahun.
- c) Fase remaja akhir dalam rentang usianya 18-21 tahun.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Sarwono Sarlito W, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 9.

<sup>36</sup> B.Hurlock, *Psikologi Perkembangan*.

<sup>37</sup> Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*.

Berdasarkan tahapan perkembangan individu dari masa bayi hingga masa tua, masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan yakni masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Adapun kriteria usia masa remaja awal pada perempuan yaitu 13-15 tahun dan pada laki-laki yaitu 15-17 tahun. Kriteria usia masa remaja pertengahan pada perempuan yaitu 15-18 tahun dan pada laki-laki yaitu 17-19 tahun. Sedangkan kriteria masa remaja akhir pada perempuan yaitu 18-21 tahun dan pada laki-laki 19-21 tahun.

Menurut Papalia & Olds (dalam Jahja, 2012), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Karena laki-laki lebih lambat matang daripada anak perempuan, maka laki-laki mengalami periode awal masa remaja yang lebih singkat, meskipun pada usia 18 tahun ia telah dianggap dewasa, seperti halnya anak perempuan. Akibatnya, seringkali laki-laki tampak kurang untuk usianya dibandingkan dengan perempuan. Namun adanya status yang lebih matang, sangat berbeda dengan perilaku remaja yang lebih muda. Menurut Mappiare masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13

---

<sup>38</sup> Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 184.

tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir.<sup>39</sup>

Masa remaja dimulai pada usia 11 atau 12 sampai masa remaja akhir atau awal usia dua puluhan, dan masa tersebut membawa perubahan besar saling bertautan dalam semua ranah perkembangan. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Depkes RI adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Menurut BKKBN adalah 10 sampai 19 tahun.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bagian-bagaian usia pada remaja itu dapat di jelaskan sebagai berikut, usia 13-15 tahun termasuk bagian remaja awal, usia 15-18 tahun bagian remaja tengah, dan remaja akhir usia 18-21 tahun. Dengan adanya untuk mengetahui bagian-bagian usia remaja kita akan lebih mudah mengetahui remaja tersebut kedalam bagiannya, apakah termasuk remaja awal atau remaja tengah dan remaja akhir.

### **3. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja**

Pada usia remaja terdapat tugas-tugas perkembangan tertentu yang harus dipenuhi oleh individu. Pada akhir masa remaja ini, diharapkan tugas-tugas tersebut telah terpenuhi sehingga individu siap memasuki masa dewasa dengan peran-peran dan tugas-tugas barunya sebagai orang

---

<sup>39</sup> Hendrianti Agustian, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2006), 28.

dewasa.<sup>40</sup> Tugas perkembangan remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa.

Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock adalah berusaha:

- a) Mampu menerima keadaan fisiknya
- b) Mampu menerima dan memahami peran usia dewasa
- c) Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
- d) Mencapai kemandirian emosional
- e) Mencapai kemandirian ekonomi
- f) Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
- g) Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
- h) Mengembangkan perilaku tanggungjawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa
- i) Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
- j) Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggungjawab kehidupan keluarga.<sup>41</sup>

Sementara menurut Psikunas, tugas perkembangan yang penting pada tahap pertengahan dan akhir masa remaja, yaitu :

---

<sup>40</sup> Agustian.

<sup>41</sup> Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*.

- a) Menerima bentuk tubuh orang dewasa yang dimiliki dan hal-hal yang berkaitan dengan fisiknya
- b) Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan figur-figur otoritas
- c) Mengembangkan keterampilan dalam komunikasi interpersonal, belajar membina relasi dengan teman sebaya dan orang dewasa, baik secara individu maupun dalam kelompok
- d) Menemukan model untuk identifikasi
- e) Menerima diri sendiri dan mengandalkan kemampuan dan sumber-sumber yang ada pada dirinya
- f) Memperkuat kontrol diri berdasarkan nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang ada
- g) Meninggalkan bentuk-bentuk reaksi dan penyesuaian yang kekanak-kanakan.<sup>42</sup>

#### **4. Karakteristik Umum Perkembangan Remaja**

Masa remaja seringkali dikenal dengan masa mencari jati diri atau disebut dengan identitas ego (*ego identify*). Ini terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa.<sup>43</sup>

Selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai

---

<sup>42</sup> Agustian, *Psikologi Perkembangan*.

<sup>43</sup> Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*.

melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa.<sup>44</sup>

Sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja, yakni sebagai berikut :

a) Kegelisahan

Sesuai dengan fase perkembangannya, remaja mempunyai banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan dimasa depan. Namun, sesungguhnya remaja belum memiliki banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkannya. Seringkali anganangan dan keinginannya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

b) Pertentangan

Sebagai individu yang sedang mencari jati diri, remaja berada pada situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orangtua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Oleh karena itu, pada umumnya remaja sering mengalami kebingungan karena sering terjadi pertentangan pendapat antara mereka dengan orangtua. Pertentangan yang sering terjadi itu menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orangtua kemudian ditentangnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk memperoleh rasa aman. Remaja sesungguhnya belum begitu berani mengambil resiko dari tindakan meninggalkan lingkungan keluarganya yang jelas aman bagi dirinya.

---

<sup>44</sup> Agustian, *Psikologi Perkembangan*.

Tambahan pula keinginan melepaskan diri itu belum disertai dengan kesanggupan untuk berdiri sendiri tanpa bantuan orang tua dalam keuangan. Akibatnya, pertentangan yang sering terjadi itu akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja itu sendiri maupun pada orang lain.<sup>45</sup>

c) Mengkhayal

Keinginan untuk menjelajah dan bertualang semuanya tersalurkan. Biasanya hambatannya dari segi keuangan atau biaya. Sebab, menjelajah lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari pemberian orangtuanya. Akibatnya, mereka lalu mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui jenjang karier, sedang remaja putri lebih mengkhayalkan romantika hidup. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif. Sebab khayalan ini kadang-kadang menghasilkan sesuatu yang bersifat konstruktif, misalnya timbul ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.

d) Aktivitas berkelompok

Berbagai macam keinginan para remaja seringkali tidak dapat terpenuhi karena bermacam-macam kendala, dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya. Adanya bermacam-macam larangan dari orangtua seringkali melemahkan atau bahkan mematahkan semangat remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari

---

<sup>45</sup> Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*.

kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagi kendala dapat diatasi bersama-sama.

e) Keinginan mencoba segala sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin bertualang, menjelajah segala sesuatu, dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya. Selain itu, didorong juga oleh keinginan seperti orang dewasa menyebabkan remaja ingin mencoba melakukan apa yang sering dilakukan orang dewasa. Akibatnya, tidak jarang secara sembunyi-sembunyi, remaja pria mencoba merokok karena sering melihat orang dewasa melakukannya. Seolah-olah dalam hati kecilnya berkata bahwa remaja ingin membuktikan kalau sebenarnya dirinya mampu berbuat seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Remaja putri seringkali mencoba memakai kosmetik baru, meskipun sekolah melarangnya.<sup>46</sup> Remaja tidak lain adalah bagian dari perkembangan biologis biasa yang akan terlampaui dengan sendirinya.<sup>47</sup>

Oleh karena itu, yang sangat penting bagi remaja adalah memberikan bimbingan agar rasa ingin tahunya yang tinggi dapat terarah kepada kegiatan-kegiatan yang positif, kreatif, dan produktif. Jika keinginan semacam itu mendapat bimbingan dan penyaluran yang baik, akan menghasilkan kreativitas remaja yang sangat bermanfaat. Jika tidak,

---

<sup>46</sup> Asrori.

<sup>47</sup> Sarlito W, *Psikologi Remaja*.

dikhawatirkan dapat menjurus kepada kegiatan atau perilaku negatif, misalnya mencoba narkoba, minum-minuman keras, penyalahgunaan obat, atau perilaku seks pranikah yang berakibat terjadinya kehamilan. Terlebih remaja masa kini telah memiliki teknologi komunikasi canggih secara pribadi yang dapat mengakses apapun dengan mudah.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

Penelitian ini tergolong penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yakni suatu proses yang menghasilkan gambaran data, baik berupa tulisan maupun lisan yang diperoleh langsung dari lapangan atau wilayah penelitian.<sup>1</sup> Sedangkan sifat penelitian dalam skripsi ini adalah deskriptif kualitatif, adapun pengertian dari deskriptif kualitatif yaitu mengadakan deskripsi atau penjelasan untuk memberi gambaran yang lebih jelas tentang situasi sosial.<sup>2</sup>

Berdasarkan sifat penelitian tersebut, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh Candra Mukti, didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian.

#### **B. Sumber Data**

Sumber data adalah subyek dari mana dapat diperoleh. Penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu tentang dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh Candra Mukti, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Peneliti akan memperoleh data melalui obyek penelitian di lokasi tersebut dan menggunakan beberapa alat pengumpulan data.

---

<sup>1</sup> Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 183.

<sup>2</sup>Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 24.

Adapun sumber data yang penulis lakukan dalam menyusun skripsi ini dikelompokkan menjadi dua, yakni data primer dan data sekunder.

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber data yang diperoleh peneliti yaitu melalui sumber data primer. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.<sup>3</sup>

Dari pengertian data primer tersebut dapat dijelaskan bahwa sumber data yang peneliti dapatkan secara langsung yaitu dari remaja yang bermain *game online*, orang tua dan tokoh masyarakat. Daerah responden pada penelitian ini yaitu tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat.

#### 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari atau berasal dari bahan kepustakaan. Data ini diperoleh dari pihak-pihak yang tidak berkaitan langsung dengan penelitian, tetapi berhubungan dengan objek penelitian. Seperti buku-buku, majalah, koran, makalah, artikel dan lain sebagainya sebagai data pendukung yang berhubungan dengan dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja.

---

<sup>3</sup>Uhar suharsaputra, *Metode Penelitian* (Bandung: PT. Refka Aditama, 2012), 225.

### C. Teknik Pengumpulan Data

**Tabel 3.1**  
**Populasi Remaja yang Kecanduan Game Online**

Dusun	Usia	Jumlah Usia Remaja		Jumlah	Persentase (%)
		Laki-Laki	Perempuan		
1	13 tahun	6	1	7	35 %
	14 tahun	5	2	7	35 %
	15 tahun	4	2	6	30 %
Jumlah		15	5	20	100%

*Sumber: Profil Tiyuh Candra Mukti 2023*

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian**

No	Nama (Samaran)	Jenis Kelamin (L/P)	Usia (TH)	Pendidikan/Status
1.	Riyan	L	14	SMP
2.	Ardian	L	15	SMA
3.	Danis	P	15	SMA
4.	Jauza	L	14	SMP
5.	Fitra	L	13	SMP
6.	Maarif	L	15	SMA
7.	Andika	L	15	SMA
8.	Lia	P	15	SMA
9.	Putra	L	13	SMP
10.	Arya	L	13	SMP
11.	Ibu Riyan	P	48	Orang tua Riyan
12.	Ibu Ardian	P	40	Orang tua Ardian
13.	Ibu Danis	P	44	Orang tua Danis
14.	Bapak Jauza	L	48	Orang tua Jauza
15.	Ibu Fitra	P	40	Orang tua Fitra

16.	Ibu Maarif	P	43	Orang tua Maarif
17.	Bapak Andika	L	45	Orang tua Andika
18.	Bapak Lia	L	51	Orang tua Lia
19.	Ibu Putra	P	40	Orang tua Putra
20.	Ibu Arya	P	40	Orang tua Arya
21.	Bapak Riyanto	L	50	Kepala Dusun 1
22.	Bapak Fauzil	L	35	Kepala Dusun 2
23.	Bapak Mahmudin	L	33	Kepala Dusun 3
24.	Ibu Chorlena	P	54	Kepala Dusun 4
25.	Bapak Edy	L	44	Ketua Karang Taruna

Sumber : Observasi Tahun 2023 Di Tiyuh Candra Mukti

Teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, pengumpulan data merupakan tahapan yang paling penting dalam penelitian ini, bila dilihat dari sumber datanya pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder.<sup>4</sup>

Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan kriteria tertentu. Pertimbangan kriteria tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Sugiyono, *Memahami Metode Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 224.

<sup>5</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 137.

Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti.

#### 1. Observasi

Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis agar dapat sedapat mungkin valid dan reliabel.<sup>6</sup>

Adapun hal-hal yang perlu diobservasikan oleh penulis adalah mengamati apa saja yang dibuka oleh remaja pada saat bermain *game online*. Selain itu, mengamati hal-hal yang sering dilakukan oleh remaja dan bagaimana berinteraksi dengan teman ketika sedang bermain *game online*, serta peran orang tua dalam mengawasi anaknya dalam bermain *game online* yang berada di tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat.

---

<sup>6</sup> Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, 106.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Observasi**

No.	Indikator yang di observasi
1.	Hal-hal yang menyebabkan remaja yang kecanduan <i>game online</i>
2.	Melihat berapa lama durasi yang digunakan remaja untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari.
3.	Keadaan remaja beranggapan bahwa bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan kejenuhan.
4.	Keadaan remaja saat bermain <i>game online</i> menimbulkan emosi sehingga tidak bisa jauh dari <i>game online</i>
5.	Perilaku remaja terhadap lingkungan sekitar saat asik dan fokus bermain <i>game online</i>
6.	Kebiasaan untuk berkeinginan bermain <i>game online</i> terjadi pada diri remaja
7.	Kondisi fisik remaja saat terlalu lama bermain <i>game online</i>
8.	Dampak remaja yang kecanduan <i>game online</i> terhadap perilaku sosial di Tiyuh Candra Mukti Tulang Bawang Barat

## 2. Wawancara

Menurut definisi dari esterberg wawancara atau interview adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruisikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>7</sup>

Metode ini digunakan untuk memperoleh data primer adapun teknik interview yang dilakukan oleh penulis adalah bebas tetapi tetap berpedoman pada satu kerangka pertanyaan yang telah dipersiapkan dan responden bebas untuk menjawabnya. Interview ini di tunjukkan pada remaja yang bermain *game online*, orang tua dan tokoh masyarakat.

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Memahami Metode Kualitatif*, 224.

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan topik dan mengajukan pertanyaan dan penggunaan lebih fleksibel daripada wawancara. Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada informan untuk menggali dan mendapatkan informasi yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Adapun wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara, sehingga peneliti dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Wawancara**

No	Subjek	Indikator
1.	Remaja yang kecanduan <i>game online</i>	Aspek-aspek perilaku sosial sebagai berikut:
2.	Orang tua Remaja yang kecanduan <i>game online</i>	1. Taat dan patuh
3.	Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti	2. Sabar
		3. Menghormati orang lain
		4. Peduli terhadap orang lain.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang berupa foto, gambar, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya. Dengan arti lain, dokumentasi ialah pengumpulan terhadap data-data yang telah tersedia ditempat penelitian.

Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel/dapat dipercaya kalau didukung oleh Foto-foto yang diambil dengan informan dan rekaman audio yang dibuat saat melakukan wawancara termasuk di antara rekaman yang dimaksudkan untuk mempermudah penelitian. Semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Pendekatan ini dapat digunakan oleh peneliti sebagai acuan pengulas untuk bahan kajian dan kesulitannya. Metode ini digunakan untuk mencari data tentang profil, visi, misi, keadaan penduduk, dan struktur organisasi pemerintahan tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat.

**Tabel 3.5**  
**Pedoman Dokumentasi**

No.	Indikator
1.	Profil Tiyuh Candra Mukti
2.	Visi dan Misi Tiyuh candra Mukti
3.	Sarana dan Prasarana Tiyuh Candra Mukti
4.	Jumlah Penduduk Tiyuh Candra Mukti
5.	Dokumentasi Observasi
6.	Dokumentasi Wawancara

#### D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik penjamin keabsahan data digunakan oleh peneliti untuk menjamin data itu valid. Teknik penjamin keabsahan data merupakan cara-cara yang dilakkan peneliti untuk mengukur derajat kepercayaan (*creadibillity*) dalam proses pengumpulan data penelitian.<sup>8</sup>

Teknik penjamin keabsahan data merupakan hal yang sangat menentukan kualitas hal penelitian. Teknik yang peneliti gunakan dalam pengecekan data keabsahan data yaitu triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai waktu dengan demikian terdapat triangulasi sumber, teknik dan waktu.

Macam-macam triangulasi data untuk menentukan kevalidaan data, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang seseorang, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh yaitu dari remaja yang bermain *game online*, orang tua, dan kepala desa. Data dari ketiga sumber tersebut selanjutnya dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan

---

<sup>8</sup>Zuhairi dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), 40.

selanjutnya diminatkan kesepakatan (*mamber chek*) dengan tiga sumber tersebut. Cara mengolah data menggunakan triangulasi sumber yaitu salah satu point pertanyaan harus ditanyakan kepada semua sumber. Satu poin pertanyaan ini dialihkan ke teknik yang dipakai yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jadi satu point pertanyaan ditanyakan ke semua sumber yang relevan dan diberikan bukti-bukti dengan teknik pengambilan data yang akan dipakai.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

Peneliti akan menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara peneliti akan melakukan cek ulang terhadap informasi yang didapat, yang awalnya peneliti dapat dari hasil observasi, dan cek ulang wawancara dan dokumentasi sehingga akan memberikan data yang lebih valid dan lebih kredibel. Penelitian kualitatif harus memiliki kredibilitas sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Kredibilitas adalah

keberhasilan mencapai masalah mengeksplorasi masalah yang majemuk atau keterpercayaan terhadap hasil dan penelitian.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Pada bagian analisis data ini data diuraikan yaitu proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip-transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain agar peneliti dapat menyajikan temuannya.

Analisis data kualitatif (Bogdan dan Biglen) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>9</sup>

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. Sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Hubberman. Model Miles dan Hubberman dalam penelitian kualitatif memungkinkan dilaksanakan analisis data ketika peneliti berada dilapangan ataupun sesudah kembali dari lapangan baru diadakan analisis. Dalam penelitian ini analisis data lebih dilakukan bersamaan dengan

---

<sup>9</sup> Lexy J Meleong, *Metologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), 248.

proses pengumpulan data dimana pada model Miles dan Hubberman terdiri dari:<sup>10</sup>

1. *Data Reduction* (Reduksi Data).

Mereduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih-milih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data ini dapat dibantu dan dipermudah dengan menggunakan komputer dalam melakukan penyajian data.

Proses reduksi ini dengan cara memilah dari hasil wawancara yang telah di transkrip, kemudian data tersebut dipilih menurut rumusan penelitian dan diperdalam dari pertanyaan penelitian. Hal selanjutnya adalah dengan cara coding dari transkrip tersebut lewat rumusan masalah.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data ini adalah penyajian suatu data ke dalam bentuk yang lebih jelas dan lebih terperinci lagi. Dalam penyajian data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan bentuk teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data ini diperuntukan agar memudahkan pembaca untuk memahami apa yang terjadi di

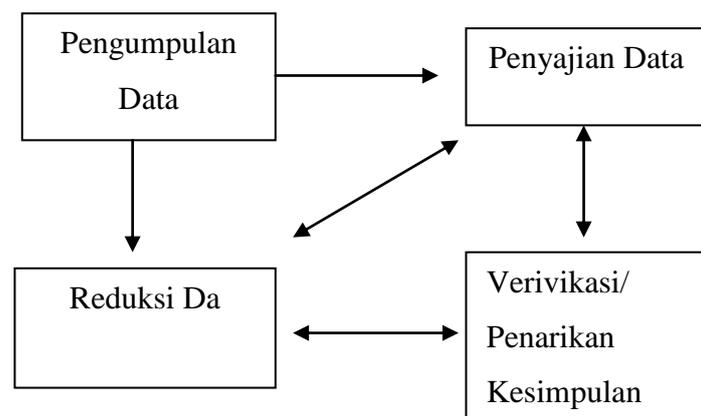
---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Memahami Metode Kualitatif*, 99.

lapangan yang berisi kumpulan dari hasil wawancara, observasi dan juga studi dokumen. Dalam penyajian data penelitian ini, dilakukan peneliti dalam bentuk teks, tabel, dan gambar dari hasil reduksi data serta penyajian dan selalu diperbaharui setiap adanya data baru yang masuk.

### 3. *Conclusion Drawing/ Verivication* (Kesimpulan)

Pada tahap yang terakhir ini adalah tahap penarikan kesimpulan dan verivikasi. Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti yaitu pertama peneliti melakukan wawancara, observasi dan studi dokumen yang disebut dengan tahap pengumpulan data. Peneliti dalam hal ini membuat kesimpulan atau verifikasi awal yang masih yang bersifat sementara dan akan terus berkembang berdasarkan bukti-bukti yang kuat yang akan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya yang valid dan konsisten sampai peneliti membuat kesimpulan akhir yang kredibel.



**Bagan 1: Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman**

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Sejarah Terbentuknya Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat**

##### **1. Profil Tiyuh Candra Mukti**

###### **a. Lokasi Penelitian**

Tiyuh Candra Mukti adalah Tiyuh hasil pemekaran Kampung Candra Kencana yang disahkan oleh Bupati Tulang Bawang Barat pada tanggal 1 Oktober 2013, dengan Peraturan Daerah Kabupaten Tulang Bawang Barat Nomor 08 tahun 2013 tentang Pembentukan dan Penggabungan /Pemekaran Kampung Candra Mukti, Kampung Candra Jaya dan Kampung Tirta Makmur di Kecamatan Tulang Bawang Tengah.

Tiyuh Candra Mukti merupakan wilayah bagian Barat dari Kampung induk Candra Kencana, dimana Kampung Candra Kencana asal usulnya dari Desa penempatan Transmigrasi umum dan sebagian dari Purnawirawan ABRI (Transad) tahun 1973/1975 yang berasal dari pulau Jawa yang terdiri dari berbagai daerah asal seperti : Kabupaten Wonogiri, Magelang, Blora, Pati, Kebumen, Brebes, Purwodadi, Semarang, Solo, Banyumas, Tegal, dan Cilacap. Pada awal penempatan jumlah penduduk terdiri dari 589 KK dan berjumlah 2.994 jiwa dengan luas wilayah 2000 Ha.

Penjabat Kepala Tiyuh Candra Mukti pertama adalah Marsudi Hasan dengan masa jabatan dari Oktober 2013 s.d. Oktober 2015. Karena Penjabat Kepala Tiyuh mengambil cuti, maka ditunjuk Pelaksana Harian (Plh) Penjabat Kepala Tiyuh Candra Mukti dari Bulan Nopember s.d. Desember 2015 adalah Fatkur Rohman.

Pada 3 November 2015 di Wilayah Kabupaten Tulang Bawang Barat dilaksanakan Pemilihan Kepala Tiyuh secara serentak. Tiyuh Candra Mukti untuk kali pertama menggelar pesta demokrasi suksesi kepemimpinan Pemilihan Kepala Tiyuh, yang diikuti oleh 2 (dua) Calon, yaitu calon Nomor 1 Jahri dan calon Nomor 2 Marsudi Hasan. Dari hasil rekapitulasi penghitungan suara Marsudi Hasan ditetapkan sebagai Calon Terpilih, dan berdasarkan Surat Keputusan Bupati Tulang Bawang Barat Nomor B/240/I.01/HK/TBB/2015 tanggal 2 Desember 2015 ditetapkan dan dilantik sebagai Kepala Tiyuh Candra Mukti periode 2015-2021.

Pada tahun 2021 bulan Desember dilaksanakan Pemilihan Kepala Tiyuh secara serentak yaitu sebanyak 69 Tiyuh di Kabupaten Tulang Bawang Barat telah melaksanakan pesta demokrasi secara serentak pada tanggal 9 Desember 2021. Pemilihan Kepala Tiyuh Candra Mukti diikuti oleh 5 (Lima) Calon, yaitu calon Nomor 01 Marsudi Hasan, calon Nomor 02 Nasori, calon Nomor 03 Hadi Margono, calon Nomor 04 Teguh Mulyono dan calon Nomor 05 Fatkur Rohman. Dari hasil rekapitulasi penghitungan suara Marsudi Hasan ditetapkan sebagai

Calon Terpilih, dan berdasarkan Surat Keputusan Bupati Tulang Bawang Barat Nomor B/285/II.13/HK/TUBABA/2021 Tanggal 17 Desember 2021 tentang Pengesahan dan Pengangkatan Kepala Tiyuh Hasil Pemilihan Serentak Kabupaten Tulang Bawang Barat Tahun 2021 Masa Jabatan 2021-2027.

Berikut adalah silsilah Kepemimpinan Tiyuh Candra Mukti :

- 1) Marsudi Hasan Pejabat Kepala Tiyuh Tahun 2013 – 2015
- 2) Fatkur Rohman (Plh) Penjabat Kepala Tiyuh Tahun 2015 (Nopember s/d Desember)
- 3) Marsudi Hasan, S.Pd. Kepala Tiyuh Tahun 2015 – 2021
- 4) Edy Maskur, A.Md (Plh) Kepala Tiyuh Tahun 2021 (Nopember s/d Desember)
- 5) Marsudi Hasan, S.Pd. Kepala Tiyuh Tahun 2021-2027

**b. Visi dan Misi Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat**

**1) Visi Tiyuh Candra Mukti**

Visi Tiyuh adalah suatu gambaran yang menantang tentang kondisi tiyuh yang diinginkan pada akhir periode perencanaan pembangunan tiyuh yang direpresentasikan dalam sejumlah sasaran hasil pembangunan yang dicapai melalui berbagai strategi, kebijakan, program, dan kegiatan pembangunan tiyuh dengan melihat potensi dan kebutuhan tiyuh. Penetapan visi pembangunan tiyuh, sebagai bagian dari perencanaan strategis pembangunan

tiyuh, merupakan suatu langkah penting dalam perjalanan pembangunan suatu tiyuh mencapai kondisi yang yang diharapkan.

Visi tiyuh candra mukti yaitu **“Terwujudnya masyarakat Tiyuh Candra Mukti yang Religi, Mandiri, Berkembang dan Berkelanjutan”**.

- a) Religi tersebut mengandung makna bahwa semua warga masyarakat Tiyuh Candra Mukti mempunyai Kepercayaan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Allah SWT), dengan pengupayaan Pendidikan Keagamaan, Kemasyarakatan, Pengajian, TPA, TPQ dan Pendidikan Dasar di usia dini;
  - b) Mandiri mengandung makna bahwa masyarakat Tiyuh Candra Mukti mampu mewujudkan kehidupan yang sejajar dan sederajat dengan mengandalkan kemampuan dan sumber daya manusia yang ada;
  - c) Berkembang artinya mampu bersaing dengan perkembangan jaman sehingga kedepannya mampu berkembang dan mengikuti perubahan jaman;
  - d) Berkelanjutan berarti, bahwa apabila Kepala Tiyuh diberikan kepercayaan dari masyarakat Tiyuh Candra Mukti dan Ridho Allah SWT akan melanjutkan program-program terdahulu yang masih tertunda dikarenakan adanya wabah COVID-19 di wilayah Tiyuh Candra Mukti.
- 2) Misi Tiyuh Candra Mukti

Misi tiyuh adalah sesuatu yang diemban atau dilaksanakan oleh pemerintah tiyuh sesuai visi pembangunan desa yang telah

ditetapkan, agar tujuan pembangunan desa dapat terlaksana dan berhasil dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Dalam rangka memberikan kemudahan bagi penyelenggaraan pembangunan dan pemerintahan, maka misi pembangunan tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat, sebagai berikut:

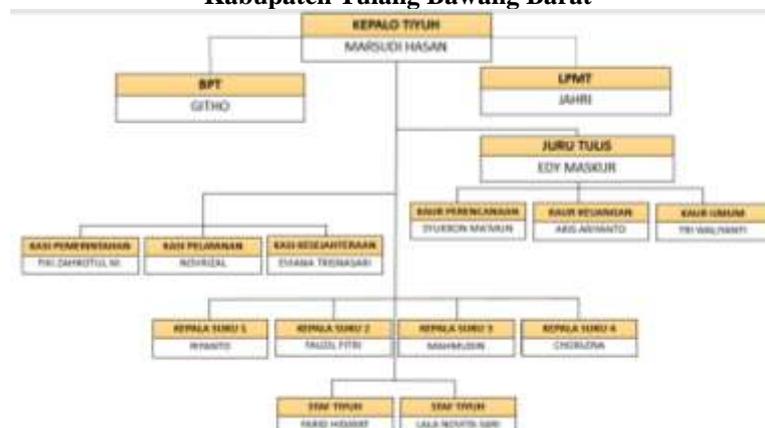
Untuk meraih Visi yang sudah dijabarkan di atas dan dengan mempertimbangkan potensi dan hambatan baik internal maupun eksternal maka disusunlah misi sebagai berikut :

- a) Mewujudkan dan Mengembangkan kegiatan keagamaan untuk menambah Keimanan dan Ketaqwaan kepada Allah SWT;
- b) Mewujudkan dan Mendorong usaha-usaha untuk terjalinnya kerukunan umat beragama;
- c) Menata pemerintahan yang kompak, loyalis dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang telah di amanahkan oleh warga masyarakat;
- d) Meningkatkan pelayanan masyarakat terpadu dan terurus menerus;
- e) Menumbuhkan gairah individu-individu untuk menjadi insan yang tangguh;
- f) Mengembangkan potensi masyarakat yang berdaya guna dan berhasil guna;
- g) Memberikan bekal kepada masyarakat dengan teknologi tepat guna mensejahterakan masyarakat agar terhindar dari kemiskinan.

### c. Struktur Pemerintahan Tiyuh Candra Mukti

Tiyuh Candra Mukti dalam menjalankan sebuah sitem pemerintahan perlu adanya sistem kepemimpinan. Umumnya pemerintahan merupakan suatu kelompok individu yang memiliki wewenang tertentu yang memiliki tujuan untuk menjalankan kekuasaan. Dengan hal ini dibentuknya pemerintahan yang memiliki tujuan utama yaitu menjaga sistem ketertiban masyarakat dalam menjalani kehidupannya. Pemerintah tersebut pada hakikatnya merupakan suatu pelayanan untuk masyarakat, pemerintahan dibentuk bukan hanya untuk melayani diri sendiri namun untuk melayani masyarakat dan menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan pada setiap anggota masyarakat serta dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan untuk kemajuan bersama. Adapun struktur pemerintahan Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang bawang Barat pada tahun 2023 sebagai berikut :

**Gambar 4.1**  
**STRUKTUR ORGANISASI PEMERINTAHAN**  
**Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah**  
**Kabupaten Tulang Bawang Barat**



Sumber: Profil Tiyuh Candra Mukti 2023

#### **d. Keadaan Penduduk**

Tiyuh Candra Mukti adalah tiyuh kecil yang terletak di Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung. Tiyuh Candra Mukti mempunyai empat dusun. Dusun satu mempunyai jumlah penduduk sebanyak 257 KK, dusun dua mempunyai jumlah penduduk sebanyak 277 KK, dusun tiga mempunyai jumlah penduduk sebanyak 168 KK, dan dusun yang terakhir yaitu dusun empat mempunyai jumlah penduduk sebanyak 129 KK. Jadi keseluruhan dari dusun satu sampai dusun empat maka jumlah keseluruhannya adalah 831 KK.

Tiyuh ini tergolong tiyuh yang rukun dan masih menerapkan sistem gotong royong dalam hal apapun. Akan tetapi di Tiyuh Candra Mukti masih terdapat remaja yang asik bermain *game online*. Maka dari itu kesadaran dalam diri remaja masih minim terhadap pelaksanaan gotong royong di lingkungan sekitar. Remaja ini sangat rendah atas tingkat kepeduliannya kepada masyarakat setempat. Adapun jumlah remaja di tiyuh Candra Mukti yang berusia 13-15 tahun berjumlah 120 remaja.

e. Keadaan Umum Sarana dan Prasarana

**Tabel 4.1**  
**Sarana Prasarana Tiyuh Candra Mukti**

No	Sarana Umum	Jenis	Jumlah
1.	Sarana Pemerintah	Kantor desa	1 buah
		Balai desa	1 buah
2.	Prasarana Kesehatan	Puskesmas	1 buah
		Posyandu dan Polindes	2 buah
3.	Prasarana Pendidikan	Gedung Sekolah PAUD/TK	2 buah
		Gedung Sekolah TK / RA	3 buah
		Gedung Sekolah SD	3 buah
		Gedung Sekolah SMP	1 buah
4.	Prasarana Ibadah	Masjid	5 buah
		Mushola	6 buah
5.	Prasarana Umum	Olahraga	1 buah
		Balai pertemuan	1 buah
		Sumur desa/Sumur Bor	16 buah
6.	Prasarana Transportasi	Jalan Desa (Aspal/Beton)	4 Km
		Jalan Kabupaten (Aspal/Beton)	2 km
		Jalan Provinsi (Aspal/Beton)	2 km
7.	Prasarana Air Bersih	PAMSIMAS	1 buah
		Sumur Gali	525 buah
8.	Prasarana Sanitasi dan Irigasi	MCK Umum	6 buah
		Saluran Drainase	3,100 Meter
		Pintu Air	6 buah
		Saluran Irigasi (Sekunder dan Tersier)	1,200 Meter

Sumber: Profil Tiyuh Candra Mukti 2023

Adapun sarana dan prasarana komunikasi dan informasi yaitu jaringan internet (wifi) terletak di Balai Tiyuh Candra Mukti yang digunakan untuk umum. Sarana prasarana pada bidang komunikasi dan informasi sangat penting karena bertujuan untuk memenuhi kebutuhan di era kemajuan zaman pada saat ini, dan tujuan adanya sarana prasarana tersebut dapat meringankan dan membantu masyarakat. Dalam menjalin komunikasi dan mudahnya mendapatkan informasi terbaru dengan cepat dan mudah.

## **B. Hasil Penelitian**

### **Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Tiyuh Candra Mukti Tulang Bawang Barat**

Pada sub Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan pendekatan studi kasus, dengan pengumpulan data-data melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya setelah data-data diperoleh, peneliti memaparkan sesuai dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dan observasi selama peneliti melakukan penelitian lapangan.

Berikut ini merupakan hasil analisis data berdasarkan kemampuan peneliti. Peneliti mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari para informan yaitu 10 remaja yang bermain *game online*, 10 orang tua remaja yang bermain *game online* dan tokoh masyarakat tiyuh Candra Mukti,

yang telah mewakili untuk memberikan informasi data populasi. Hasil data yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Biodata Informan Wawancara Remaja yang Kecanduan *Game Online***

No.	BIODATA INFORMAN REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE				
	Nama (Samaran)	Jenis Kelamin (L/P)	Usia (TH)	Agama	Pendidikan
1.	Riyan	L	14	Islam	SMP
2.	Ardian	L	15	Islam	SMA
3.	Danis	P	15	Islam	SMA
4.	Jauza	L	14	Islam	SMP
5.	Fitra	L	13	Islam	SMP
6.	Maarif	L	15	Islam	SMA
7.	Andika	L	15	Islam	SMA
8.	Lia	P	15	Islam	SMP
9.	Putra	L	13	Islam	SMP
10.	Arya	L	13	Islam	SMP

**Tabel 4.3**  
**Biodata Informan Wawancara Orang Tua yang Kecanduan *Game Online***

No.	BIODATA INFORMAN REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE				
	Nama (Samaran)	Jenis Kelamin (L/P)	Usia (TH)	Agama	Status
1.	Ibu Riyan	P	48	Islam	Orang tua Riyan
2.	Ibu Ardiyan	P	40	Islam	Orang tua Ardiyan
3.	Ibu Danis	P	44	Islam	Orang tua Danis
4.	Bapak Jauza	L	48	Islam	Orang tua Jauza
5.	Ibu Fitra	P	40	Islam	Orang tua Fitra
6.	Ibu Maarif	P	43	Islam	Orang tua Maarif
7.	Bapak Andika	L	45	Islam	Orang tua Andika
8.	Bapak Lia	L	51	Islam	Orang tua Lia
9.	Ibu Putra	P	40	Islam	Orang tua Putra
10.	Ibu Arya	P	40	Islam	Orang tua Arya

**Tabel 4.4**  
**Biodata Informan Wawancara Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti**

No.	BIODATA INFORMAN REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE				
	Nama (Samaran)	Jenis Kelamin (L/P)	Usia (TH)	Agama	Status
1.	Bapak Riyanto	L	50	Islam	Kepala Dusun 1
2.	Bapak Fauzil	L	35	Islam	Kepala Dusun 2
3.	Bapak Mahmudin	L	33	Islam	Kepala Dusun 3
4.	Ibu Chorlena	P	54	Islam	Kepala Dusun 4
5.	Bapak Edy	L	44	Islam	Ketua Karang Taruna

**Tabel 4.5**  
**Hasil Wawancara Dampak Remaja Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja**

No.	Nama	Aspek Perilaku Sosial yang Terganggu	Hasil Wawancara Dampak Remaja yang Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Sosial
1.	Riyan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taat dan Patuh</li> <li>• Sabar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sering lalai dalam melaksanakan sholat dan selalu mematuhi perintah orang tua</li> <li>• Tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i></li> </ul>
2.	Ardian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taat dan Patuh</li> <li>• Menghormati orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sering meninggalkan sholat subuh dan menunda-nunda perintah orang tua</li> <li>• Sering merespon lawan bicaranya dengan kata-kata yang membuat orang lain sakit hati</li> </ul>
3.	Danis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peduli terhadap orang lain</li> <li>• Menghormati orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu disaat orang lain butuh bantuan</li> <li>• Sering berkata kasar dan kotor ketika diganggu orang lain saat bermain <i>game online</i></li> </ul>
4.	Jauza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabar</li> <li>• Peduli terhadap orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak bisa menahan emosi ketika disuruh orang tua disaat bermain <i>game online</i></li> <li>• Menolong disaat orang lain butuh pertolongan.</li> </ul>

5.	Fitra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taat dan Patuh</li> <li>• Sabar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sering meninggalkan sholat isya dan subuh dan menunda perintah orang tua</li> <li>• Marah ketika diminta berhenti bermain <i>game online</i> oleh orang tua</li> </ul>
6.	Maarif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taat dan Patuh</li> <li>• Peduli terhadap orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernah meninggalkan sholat lima waktu dan tidak merespon perintah orang tua</li> <li>• Tidak peduli dan mengabaikan orang lain</li> </ul>
7.	Andika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabar</li> <li>• Menghormati orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sering berkata kasar dan kotor ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i></li> <li>• Sering mengabaikan dan tidak mendengarkan lawan bicaranya</li> </ul>
8.	Lia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peduli terhadap orang lain</li> <li>• Menghormati orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu disaat orang lain butuh bantuan</li> <li>• Sering memotong pembicaraan lawan bicaranya</li> </ul>
9.	Putra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taat dan Patuh</li> <li>• Sabar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sering meninggalkan sholat dzuhur, isya dan subuh dan menunda-nunda perintah orang tua</li> <li>• Tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i></li> </ul>
10.	Arya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabar</li> <li>• Peduli terhadap orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i></li> <li>• Bersikap cuek dan mengabaikan orang lain</li> </ul>

## 1. Taat dan Patuh

**Tabel 4.6**  
**Hasil Wawancara**

No.	Informan	Hasil Wawancara Informan	Hasil Wawancara Orang Tua
1.	Riyan	Sering lalai dalam melaksanakan sholat dan menunda-nunda perintah orang tua	Membenarkan jika Riyan sering lalai dalam melaksanakan sholat dan mematuhi perintah orang tua
2.	Ardian	Sering meninggalkan sholat subuh dan menunda-nunda perintah orang tua	Membenarkan jika Ardian sering meninggalkan sholat subuh dan menunda perintah orang tua
3.	Fitra	Sering meninggalkan sholat isya dan subuh serta menunda-nunda perintah orang tua	Membenarkan jika Fitra sering meninggalkan sholat isya dan subuh serta menunda perintah orang tua
4.	Maarif	Pernah meninggalkan sholat lima waktu dan tidak merespon perintah orang tua	Membenarkan jika Maarif meninggalkan sholat lima waktu dan menunda serta tidak merespon perintah orang tua
5.	Putra	Sering meninggalkan sholat dzuhur, isya dan subuh serta menunda-nunda perintah orang tua	Membenarkan jika Putra sering meninggalkan sholat dzuhur, isya dan subuh serta menunda perintah orang tua

Pada umumnya dalam bermain *game online* seorang remaja seringkali menggururkan kewajibannya sebagai seorang muslim. Menggugurkan kewajibannya dalam arti tidak melaksanakan perintah Allah SWT yaitu ibadah sholat lima waktu. Karena sebagian besar remaja yang sudah keasikkan bermain *game online* berakibat lupa waktu dan meninggalkan sholatnya. Tidak hanya tidak taat dalam beribadah, selain itu remaja juga tidak patuh terhadap perintah orang tua. Dikarenakan remaja lebih

mementingkan bermain *game onlinenya*. Ketika remaja diperintah oleh orang tua untuk membantu atau meminta tolong pasti jawaban dari remaja hanya menunda-nunda. Hal ini sebagian orang tua remaja merasa marah dan kesal.

Berdasarkan hasil observasi di Tiyuh Candra Mukti, remaja yang kecanduan *game online* banyak yang meninggalkan ibadah sholat lima waktunya dan sering lalai lupa dan tidak mengerjakan ibadah sholatnya. Meskipun disaat mereka masih menunaikan ibadah sholat mereka tidak tampak khusyu' karena selalu memikirkan dan terbayangkan bermain game dan sering menunda, menghiraukan perintah dari orang tua. Seperti yang diungkapkan oleh informan Riyan selaku remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti:

“saya kalau sudah keasikan bermain *game online*, sering banget ninggalin sholat dan masih bolong-bolong mbak, kalau disuruh orang tua tetap dikerjakan dulu, kalau nanti-nanti pasti ibu saya marah mbak”.<sup>1</sup>

Hal tersebut didukung oleh pernyataan Ardian salah satu remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat yang mempunyai kebiasaan meninggalkan sholat:

“iya mbak saya kalau sudah bermain *game online* sering meninggalkan sholat terutama sholat subuh, apalagi kalau bermain *game online* nya sampai tengah malem, pasti bangun tidurnya

---

<sup>1</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 9 Juni 2023.

kesiangan dan gak sholat subuh. Kalau saya disuruh orang tua biasanya iya nanti iya nanti mbak”.<sup>2</sup>

Informan Fitra juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“Kalau saya sudah bermain *game online* saya sering lalai dan tidak melaksanakan sholat mbak, biasanya yang sering saya tinggalkan sholat isya dan subuh mbak. Lalu kalau orang tua saya menyuruh saya suka bilang nanti nanti mbak”.<sup>3</sup>

Informan Maarif juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“Saya kalau sudah keasikan bermain game online mbak timbul rasa malas buat sholat mbak, karena saya sudah fokus banget main game nya apalagi kalau gamenya bikin seru. Saya pernah mbak meninggalkan sholat lima waktu jadi saya blass ga sholat. Waktu saya habis buat *game online* apalagi waktu begitu cepat dan ga terasa kalau buat main game. Selain itu orang tua saya seing menyuruh saya suatu hal terkadang saya tidak meresponnya kadang nanti nanti”.<sup>4</sup>

Selain pernyataan dari informan Maarif, alasan tersebut juga hampir sama diungkapkan oleh informan Putra sebagai berikut:

“saya biasanya kalau bermain game sepulang sekolah dan di malam hari bareng Ardian dan Maarif mbak biasanya sampai jam 10-11 malam, yang sering saya tinggalkan sholatnya yaitu dzuhur isya sama subuh mbak. Kalau dzuhur sepulang sekolah saya bermain game sampai lupa waktu, kalau isya kadang abis pulang dari main game udah ngantuk jadi langsung tidur kalau subuh suka kesiangan bangunnya mbak. Lalu kalau orang tua saya menyuruh saya suka bilang iya nanti”.<sup>5</sup>

Selain wawancara kepada remaja yang kecanduan *game online*, peneliti melakukan wawancara kepada orang tua remaja yang kecanduan

---

<sup>2</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 9 Juni 2023.

<sup>3</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>4</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>5</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

*game online* untuk mendapatkan informasi lebih akurat. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online*, yaitu dari orang tua Riyan yang menyatakan sebagai berikut :

“yang namanya sholat itu tuntutan dan kewajiban ya, Riyan kalau sudah bermain *game online* sering banget ninggalin sholat dan masih sering bolong-bolong apalagi kalau sholat ashar, isya dan subuh berarti dia tidak melaksanakan kewajiban dan tuntutan sholatnya. Kalau Riyan tidak sholat sering saya sering teriak agar sholat. Dia kalau sudah asik bermain *game online* lupa sama sholatnya mbak. Sedangkan kalau Riyan perintah di orang tua dia mau mbak, kalau engga saya ya ngamuk”.<sup>6</sup>

Hal ini juga dikuatkan dengan ungkapan dari orang tua Ardian yaitu sebagai berikut:

“biasanya sepulang sekolah Ardian itu bermain gamenya siang hari di kamar, dari segi sholatnya Ardian masih banyak bolongnya apalagi kalau pas sholat subuh sering banget, soalnya Ardian kalau dibangun suka bangkong mbak. Nah kalau saya suruh Ardian suka bilang iya nanti iya nanti mbak”.<sup>7</sup>

Selain itu pertanyaan dari orang tua Ardian, alasan tersebut juga diungkapkan oleh Orang Tua Fitra sebagai berikut:

“Ardian biasanya yang suka bolong sholatnya itu isya sama subuh. Soalnya kalau sebelum sholat isya Ardian bermain *game online* hingga larut malam setelah dia selesai langsung tidur tidak sholat isya, sedangkan kalau subuh alasannya Fitra sering kesiangan bangunnya. Kalau disuruh saya pasti jawaban Fitra selalu iya nanti iya nanti”.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 10 Juni 2023.

<sup>7</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 9 Juni 2023.

<sup>8</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023.

Hal ini juga diungkapkan oleh orang tua Maarif sebagai berikut:

“Maarif itu tipikal orang yang susah dibilangin jadinya kalau sudah keasikan atau kecanduan bermain *game online* dia akan lupa melaksanakan kewajiban sholatnya. Saya sudah berulang kali nasihatin, ngomongin, marahin dia tapi tetep aja susah. Nah apalagi kalau disuruh orang tua dia tidak mau kadang mengabaikannya mbak, ampun dah saya mbak ngomongin kayak mana lagi sama itu anak”.<sup>9</sup>

Hal ini juga diungkapkan oleh orang tua Putra sebagai berikut:

“Putra biasanya bermain game di malam hari bareng Ardian dan Maarif mengumpul dirumah temannya. Mereka ini kalau bermain game online hingg jam 11 jam malam dan kalau sudah selesai bermain Putra langsung tidur tidak sholat isya dulu dikarenakan yang katanya ngantuk. Kalau subuh dia juga bangunnya sering kesiangan karenakan bermain gamenya hingga larut malam dan tidak sholat subuh. Putra kalau disuruh orang tua ya jawabnya nanti nanti naggung nyelesaiin main gamenya yah wajar pada umumnya remaja mengatakan itu”.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dampak remaja yang kecanduan *game online* adalah berakibat lalai atau meninggalkan sholatnya dikarenakan terlalu asyik bermain *game online* hingga larut malam dan menunda-nunda perintah orang tua. Tetapi ada satu informan yang tetap mematuhi perintah orang tua yaitu informan Riyan. Menurut analisis peneliti remaja yang meninggalkan kewajibannya sebagai seorang muslim yaitu ibadah sholat lima waktu dan menunda-menunda perintah orang tua tersebut merupakan dampak dari kecanduan *game online*. Bisa dikatakan kecanduan *game online* karena remaja ini lebih tertarik, keasikan, fokus dan terlalu betah bermain *game online*

---

<sup>9</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023

<sup>10</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023

seharian sehingga mengabaikan serta tidak mengiraukan perintah orang tua.

## 2. Sabar

**Tabel 4.7**  
**Hasil Wawancara**

No.	Informan	Hasil Wawancara Informan	Hasil Wawancara Orang Tua
1.	Riyan	Tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i>	Membenarkan jika Riyan tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i>
2.	Jauza	Tidak bisa menahan emosi ketika disuruh orang tua disaat bermain <i>game online</i>	Membenarkan jika Jauza sering melawan atau membantah ketika disuruh orang tua disaat bermain <i>game online</i>
3.	Fitra	Marah ketika diminta berhenti bermain <i>game online</i> oleh orang tua	Membenarkan jika Fitra marah ketika diminta berhenti bermain <i>game online</i> oleh orang tua
4.	Andika	Sering berkata kasar dan kotor ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i>	Membenarkan jika Andika sering berkata kasar dan kotor ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i>
5.	Putra	Tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i>	Membenarkan jika Putra tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i>
6.	Arya	Tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i>	Membenarkan jika Arya tidak bisa menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i> meskipun sehari saja

Berdasarkan hasil wawancara dapat dipaparkan dibawah ini seperti yang diungkapkan oleh informan Riyan selaku remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti sebagai berikut:

“dulu saya pernah sabar atau menahan diri agar tidak main *game online* tapi tidak lama mungkin hanya beberapa hari saja karena tidak memiliki kuota, tapi setelah saya coba saya tidak bisa melakukan berlama-lama mbak. Menurut saya kalau saya tidak bermain *game online* hari hari saya berasa bosan dan gabut tidak ada hal yang dikerjakan mbak”.<sup>11</sup>

Hal tersebut didukung oleh pernyataan Jauza salah satu remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat. Jauza mengungkapkan bahwa:

“pernah ketika saya sedang bermain *game online* tiba-tiba orang tua saya menyuruh saya melalukan sesuatu, respon saya ngedumel mbak, orang saya masih asik bermain *game online* disuruh ini itu kan jadi ganggu”.<sup>12</sup>

Informan Fitra juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“pada saat orang tua saya pernah menyuruh saya berhenti bermain *game online* terkadang saya sedikit marah mbak, karena kadang kalau tidak ada aktivitas lainnya kecuali bermain game mau ngapain jadikan merasa bosan”.<sup>13</sup>

Informan Andika juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“saat saya bermain game biasanya ada lawan main yaitu teman saya sendiri. Didalam sebuah permainan pasti ada menang dan kalah. Saya sering mengalami kalah saat main game mbak yang saya rasakan sedikit emosi karena ngeluh kenapa kok bisa kalah terus sama ucapan saya kasar dan kontrol terkadang tidak terkontrol, asal ucap aja”.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 9 Juni 2023.

<sup>12</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 10 Juni 2023.

<sup>13</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>14</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

Informan Putra juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“saya dulu pernah mencoba sabar dan menahan diri sehari tidak bermain game tapi ternyata tidak kuat mbak”.<sup>15</sup>

Selain pernyataan dari informan Putra, alasan tersebut juga hampir sama diungkapkan oleh informan Arya sebagai berikut:

“sama seperti halnya dengan Putra, saya juga kalau sehari saja tidak bermain game maka saya akan ga kuat mbak, jenuh juga ternyata sehari ga main game. Apalagi kalau main game nya menang terus pasti inginnya bermain *game online* terus”.<sup>16</sup>

Selain wawancara kepada remaja yang kecanduan *game online*, peneliti melakukan wawancara kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online* untuk mendapatkan informasi lebih akurat. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online*, yaitu dari orang tua Riyan yang menyatakan sebagai berikut :

“iya benar mbak Riyan dulu pernah menahan dirinya agar tidak bermain *game online* karena kuotanya habis tapi itu tidak bertahan lama mungkin beberapa hari saja dan membeli kuota lagi soalnya riyan itu orangnya tidak betah, dan bosanan kalau tidak bermain game apalagi di zaman sekarang pasti semua remaja bermain game dan khususnya teman teman Riyan. ”.<sup>17</sup>

Hal ini juga dikuatkan dengan ungkapan dari orang tua Jauza yaitu sebagai berikut:

“Jauza kalau sudah asik bermain *game online* ketika disuruh orang tua pasti responnya kurang baik yang alasannya masih main game

---

<sup>15</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>16</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 13 Juni 2023.

<sup>17</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 10 Juni 2023.

kok disuruh-suruh. Nah disitu terkadang saya marah soalnya disuruh orang tua kok malah seperti itu”.<sup>18</sup>

Selain itu pertanyaan dari orang tua Jauza, alasan tersebut juga diungkapkan oleh Orang Tua Fitra sebagai berikut:

“saya sering menyuruh Fitra agar berhenti bermain *game online* mbak karena dengan dia bermain *game online* terus menyebabkan tugas sekolah tidak dikerjakan dan membuat nilai-nilai sekolahnya menjadi rendah dan menurun. Tapi respon Fitra sama suruh berhenti bermain *game online* malah marah yang katanya kalau tidak bermain game mmebuatnya bosan dan jenuh”.<sup>19</sup>

Hal ini juga diungkapkan oleh orang tua Andika sebagai berikut:

“saya sering melihat Andika disaat bermain *game online* bersama teman-temannya dan saya denger ketika mereka ngobrol ucapan-ucapan yang keluar satu sama lain kasar dan kotor. Sering saya tegur agar tidak berbicara yang kurang baik cuma respon mereka iya iya saja tapi diulangi lagi”.<sup>20</sup>

Hal ini juga diungkapkan oleh orang tua Putra sebagai berikut:

“yang dikatakan oleh anak saya Putra benar, dia tidak bisa menahan dirinya agar tidak bermain *game online* itulah yang membuatnya kecanduan. Saya juga tidak pernah melihat Putra sehari tidak bermain game, pasti kesehariannya bermain game terus siang sore malam. Apalagi kalo hari libur udah tidak nonstop bermain gamenya”.<sup>21</sup>

Selain pernyataan dari orang tua Putra, alasan tersebut hamper sama di ungkapkan oleh orang tua Arya sebagai berikut:

“Putra memang tidak bisa menahan dirinya tidak bermain game online meskipun sehari saja karena kalau tidak bermain game akan

---

<sup>18</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 10 Juni 2023.

<sup>19</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023.

<sup>20</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023

<sup>21</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023

membuatnya jenuh, bosan bingung mau ngapain lagi, tapi saya sering menasehati Putra agar mau melakukan kegiatan lagi seperti olahraga atau apapun itu selagi berdampak positif.”

Hal diatas menggambarkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* merata minimnya kesabaran dari perilaku sosialnya karena remaja tidak dapat menahan diri atau bersabar serta mengurangi bermain *game online*. Oleh sebab itu yang mengakibatkan remaja mengalami kecanduan. Kegiatan yang dilakukan remaja ketika berkumpul dengan teman temannya yaitu bermain *game online* seperti *mobile legend* dan *free fire*. Dampak negatifnya perilaku sosial salah satunya tidak sabarnya remaja terhadap menahan diri agar tidak bermain main *game online*, tidak sabar atas respon ketika dimintai tolong oleh orang tua, sabar saat menahan emosi ketika diminta berhenti oleh orang tua, serta tidak sabar dan emosi ketika mengalami kekalahan dalam bermain *game online*.

### 3. Menghormati Orang Lain

**Tabel 4.8**  
**Hasil Wawancara**

No.	Informan	Hasil Wawancara Informan	Hasil Wawancara Orang Tua
1.	Ardian	Sering merespon lawan bicaranya dengan kata-kata yang membuat orang lain sakit hati	Membenarkan jika Ardian sering berbicara dengan temannya yang tidak pantas
2.	Danis	Sering berkata kasar dan kotor ketika diganggu orang lain saat bermain <i>game online</i>	Membenarkan jika Danis sering berkata kasar dan kotor ketika diganggu orang lain saat bermain <i>game online</i>
3.	Andika	Sering mengabaikan dan tidak mendengarkan lawan bicaranya	Membenarkan jika Andika sering mengabaikan dan tidak mendengarkan, dan tidak merespon lawan bicaranya

4.	Lia	Sering memotong pembicaraan lawan bicaranya	Membenarkan jika Lia sering memotong pembicaraan ketika temannya belum selesai bicara
----	-----	---	---

Berdasarkan hasil wawancara dapat dipaparkan dibawah ini seperti yang diungkapkan oleh informan Ardian selaku remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti:

“ketika saya sedang asik bermain *game online* terkadang saya dan diajak berbicara sama orang lain, saya meresponnya senak saya sendiri. Seperti saya sering ngelunjak mbak kalau diajak ngobrol sama orang lain dan membuat orang lain itu marah dan sakit hati”.<sup>22</sup>

Informan Danis juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“saya saat bermain *game online* dengan teman saya terkadang ucapan yang keluar dari mulut saya dengan bahasa kasar dan kotor mbak, karena teman saya terkadang nyeselin dan ganggu mbak”.<sup>23</sup>

Informan Andika juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“waktu saya asik dan fokus bermain *game online*, lalu ada teman saya yang mengajak saya ngobrol tapi saya abaikan mbak dan tidak saya dengarkan”.<sup>24</sup>

Selain pernyataan dari informan Andika, alasan tersebut juga hampir sama diungkapkan oleh informan Lia sebagai berikut:

“saya sering kali kalau lagi bermain game terus teman saya bicara suka saya potong pembicaraannya, ketika orang lain belum selesai

---

<sup>22</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 9 Juni 2023.

<sup>23</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 9 Juni 2023.

<sup>24</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

bicara. Selain itu saya juga suka usil mengganggu teman saya yang sama sama masih bermain *game online* mbak”.<sup>25</sup>

Selain wawancara kepada remaja yang kecanduan *game online*, peneliti melakukan wawancara kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online* untuk mendapatkan informasi lebih akurat. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online*, yaitu dari orang tua Ardian yang menyatakan sebagai berikut :

“Ardian ketika sudah fokus bermain *game online* lalu temannya atau orang lain mengajak ngobrol Ardian, respon Ardian suka ceplas-ceplos dan membuat temannya marah dan sakit hati”.<sup>26</sup>

Hal ini juga dikuatkan dengan ungkapan dari orang tua Danis yaitu sebagai berikut:

“Danis kalau sudah bergabung dengan temannya saat bermain *game online* perkataan yang keluar kasar dan kotor karena katanya saalah satu temannya usil dan suka mengganggu kalau di bermain *game online*. Hal ini saya sering mengatakannya bahwa berbicara seperti itu tidak boleh dan tidak sopan. Maka dari itu berbicara kotor dan kasar bentuk dari tidak menghormati orang lain”.<sup>27</sup>

Selain itu pertanyaan dari orang tua Danis, alasan tersebut juga diungkapkan oleh Orang Tua Andika sebagai berikut:

“yang sering saya lihat Andika kalau sudah bermain game bareng temna-temannya tidak menghiraukan teman nya dan dia fokus bermain game saja. Apalagi temannya kalau ngajak ngobrol dia,

---

<sup>25</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>26</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 10 Juni 2023.

<sup>27</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 10 Juni 2023.

dari responnya tu tidak ada biasanya diabaikan dan tidak didengarkan”.<sup>28</sup>

Hal ini juga diungkapkan oleh orang tua Lia sebagai berikut:

“Lia sebagai anak perempuan juga sering bermain game mbak tapi yang selama saya perhatikan, Lia sering memotong pembicaraan temannya ketika temannya belum selesai bicara. Hal ini menunjukkan sikap Lia tidak menghormati orang lain”.<sup>29</sup>

Hal diatas menggambarkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* berdampak kurang baik bagi perilaku sosialnya. Kebanyakan remaja yang kecanduan *game online* akan berdampak terhadap perilaku sosialnya contohnya tidak menghormati orang lain, berkata tidak sopan kepada orang lain, tidak mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, memotong pembicaraan orang lain, dan mengganggu orang lain. Hal itu sangat lumrah dikalangan remaja saat ini, karena semua efek dari pergaulan mereka yang kurang baik.

#### 4. Peduli Terhadap Orang Lain

**Tabel 4.9**  
**Hasil Wawancara**

No.	Informan	Hasil Wawancara Informan	Hasil Wawancara Orang Tua
1.	Danis	Membantu disaat orang lain butuh bantuan	Membenarkan jika Danis menyempatkan waktunya untuk membantu orang lain di saat bermain <i>game online</i>
2.	Jauza	Menolong disaat orang lain butuh pertolongan.	Membenarkan jika Jauza menolong orang lain dan menghentikan bermain game nya

<sup>28</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023.

<sup>29</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023

			sejenak
3.	Maarif	Tidak peduli dan mengabaikan orang lain	Membenarkan jika Maarif tidak peduli dan mengabaikan orang lain
4.	Lia	Membantu disaat orang lain butuh bantuan	Membenarkan jika Lia menyempatkan membantu waktunya untuk membantu orang lain di saat bermain <i>game online</i> dengan rasa belas kasihan
5.	Arya	Bersikap cuek dan mengabaikan orang lain	Membenarkan jika Arya bersikap cuek, hilang respect dan mengabaikan orang lain

Berdasarkan hasil observasi salah satu perilaku sosial yaitu peduli terhadap orang lain, peduli terhadap masyarakat disekitarnya, dan menolong orang lain yang kesulitan. Akan tetapi kalau dikaitkan dengan bermain *game online*, banyak sekali remaja yang tidak peduli terhadap orang lain karena remaja sudah keasikan bermain game online lalu ini bersifat acuh tak acuh dan bersikap mengabaikan orang disekitarnya. Tapi tidak semua remaja bersikap begitu masih banyak juga remaja yang mau menolong serta membantu orang lain ketika sedang meminta bantuan saat remaja ini bermain *game online* karena memiliki sifat belas kasih. Seperti yang diungkapkan oleh informan Danis selaku remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti:

“saya kalau masih bermain *game online* terus ada orang yang minta tolong bakalan saya bantu kok mbak, jadi bermain game nya dihentiin dulu buat nolong orang lain. Setelah selesai saya bantu orang baru saya lanjutkan main gamenya lagi”<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 9 Juni 2023.

Informan Jauza juga mengungkapkan hal yang sama bahwa, sebagai berikut:

“saya kalau masih bermain *game online* terus ada orang yang minta tolong bakalan saya bantu kok mbak, jadi sama bermain game nya diberhentiin dulu buat nolong orang lain, karena kasian aja mbak masa ada orang mau minta tolong ga dibantu. Setelah selesai saya bantu orang baru saya lanjutkan main gamenya lagi”.<sup>31</sup>

Informan Maarif juga mengungkapkan bahwa, sebagai berikut:

“ketika saya bermain *game online* saya lalu ada yang minta tolong ya mba kadang saya bantu kadang juga tidak saya bantu karena kalo main game itu harus fokus dan tidak bisa diganggu oleh orang lain”.<sup>32</sup>

Informan Lia juga mengungkapkan hal yang sama dengan Danis dan Jauza bahwa, sebagai berikut:

“saya kalau masih bermain *game online* terus ada orang yang minta tolong bakalan saya bantu kok mbak, jadi sama bermain game nya diberhentiin dulu buat nolong orang lain, karena kasian aja mbak masa ada orang mau minta tolong ga dibantu. Setelah selesai saya bantu orang baru saya lanjutkan main gamenya lagi”.<sup>33</sup>

Selain pernyataan dari informan Lia, alasan tersebut diungkapkan oleh informan Arya sebagai berikut:

“ketika saya sedang bermain *game online* lalu teman saya meminta bantuan saya bersikap cuek dan mengabaikan mbak, karena bisa mengganggu konsentrasi saya dalam bermain *game online*”.<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 10 Juni 2023.

<sup>32</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>33</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>34</sup> Wawancara Dengan Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 13 Juni 2023.

Selain wawancara kepada remaja yang kecanduan *game online*, peneliti melakukan wawancara kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online* untuk mendapatkan informasi lebih akurat. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online*, yaitu dari orang tua Danis yang menyatakan sebagai berikut :

“Danis ketika sudah fokus bermain *game online* lalu ada yang meminta tolong bakalan ditolongin dulu kok mbak tapi anak saya Danis itu berhenti dulu bemain *game onlinenya*, setelah membantunya Danis melanjutkannya lagi bermain *game online*. Hal ini masi ada rasa bentu pedulinya Danis terhadap orang lain”.<sup>35</sup>

Hal ini juga dikuatkan dengan ungkapan dari orang tua Jauza yaitu sebagai berikut:

“iya to mbak kalau ada orang butuh pertolongan bakalan ditolongin dulu kasian kalau ga ditolongin meskipun Jauza masih bermain game online, nah abis nolongin Jauza lanjut bermain *game online*”.<sup>36</sup>

Selain itu pertanyaan dari orang tua Danis, alasan tersebut beda diungkapkan oleh Orang Tua Maarif sebagai berikut:

“Maarif anak saya itu beda dengan teman-temannya. Dia terkadang membiarkan dan tidak peduli dengan orang lain maka dari itu dia lebih mementingkan bermain *game online* daripada peduli dengan orang lain”.<sup>37</sup>

Hal ini juga diungkapkan oleh orang tua Lia sebagai berikut:

“Anak saya Lia kalau dia bermain *game online* lalu ada yang meminta bantuan dibantu dulu dan gamenya berhenti sejenak karena kalau orang lain tidak ditolong kasihan aja. Maka ada

---

<sup>35</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 9 Juni 2023.

<sup>36</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 10 Juni 2023.

<sup>37</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023.

pepatah yang mengatakan bahwa hal baik yang kita tanam maka hal baik pula yang akan kita tuai maka dari itu kita harus selalu peduli dengan orang lain supaya orang lain juga peduli dengan kita”.<sup>38</sup>

Hal ini juga diungkapkan oleh Orang Tua Arya sebagai berikut:

“Arya kalau sudah kecanduan dan fokus asik bermain game online dia tidak peduli dengan keadaan di lingkungan sekitar apalagi peduli terhadap orang lain dia memiliki sikap yang cek dan mengabaikannya. Lebih mengutamakan bermain *game online*nya karena dengan bermain game maka akan terciptanya kepuasan diri baginya”.

Dari beberapa hasil wawancara dan juga pengamatan yang peneliti lakukan ternyata dampak yang dilakukan atau dirasakan remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial di Tiyuh Candra Mukti antara lain tingkat rendahnya tingkat ketaatan dan patuh, minimnya rasa kesabaran, rendahnya dan tidak menghargai orang lain, dan tidak ada rasa kepedulian terhadap orang lain.

Selain wawancara kepada remaja dan orang tua remaja yang kecanduan *game online*. Peneliti melakukan wawancara kepada Tokoh Masyarakat yang untuk mendapatkan informasi lebih akurat. Tokoh Masyarakat Kepala Dusun I menyatakan sebagai berikut:

“Dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja yaitu membentuk mental-mental penjudi, yang namanya bermain game inginnya menang dan akan menjadi pribadi maunya menang sendiri bisa dikatakan egois, acuh tak acuh dan cuek terhadap lingkungan. Nah dari situlah akan merusak generasi muda yang tidak memiliki rasa kepedulian, tidak punya rasa cinta kepada lingkungan, orang tua, bangsa. Maka dari itu tidak punya rasa empati kepada orang lain dan rendahnya remaja menghormati orang lain, Untuk remaja sekarang ini tidak mempunyai rasa kepedulian terhadap orang lain karena orang yang punya

---

<sup>38</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti , 11 Juni 2023

kecanduan itu yang terpikirkan adalah bagaimana remaja ini bisa memuaskan dirinya terhadap dirinya sukai. Solusi agar remaja tidak kecanduan *game online* yaitu sosialisasi tentang dampak berbahayanya kecanduan *game online*, kesadaran dari orang tua, serta orang tua mengontrol, membatasi dan mengawasi anaknya agar tidak kecanduan”.<sup>39</sup>

Hal ini juga dikuatkan dengan ungkapan dari Tokoh Masyarakat Kepala Karang Taruna yaitu sebagai berikut:

“menurut saya bermain *game online* itu manfaatnya tidak ada karena *game online* itu bisa dijadikan hiburan, bisa dijadikan untuk ajang perjudian. Biasanya saya melihat remaja yang bermain *game online* ditempat wifi sebagai fasilitas umum seperti di Tiyuh biasanya ada anak-anak yang sering nongkrong main game disitu. Lalu sepengetahuan saya remaja menghabiskan waktunya bermain game itu mulai siang hari sampai sore hari kalau lebih dari itu kami aparatur desa berupaya membubarkan terkadang kami merasa terganggu. Yang membuat remaja tidak bisa lepas dari *game online* itu kecanduan karena tidak mengeluarkan biaya untuk kuota, merasa terlalu senang. Kalau untuk di lingkungan itu merasa senang dan nyaman karena dari masyarakat pun tidak ada yang ngerecokin kecuali aparatur desa yang berketempatan. Kerugian yang dialami oleh remaja karena kecanduan *game online* yaitu mengabaikan pelajaran karena kalah dengan permainan, tidak melaksanakan kewajiban ibadah sholat lima waktu dan tidak membantu orang tua. Respon remaja ini sangat susah dan selalu merugikan yang artinya balai tiyuh terkena dampak sampah yang membuang sembarangan dan tidak ada inisiatif membuang sampah. Selain itu kalau remaja ini tentang saling menghormati seperti kalo rasa menghormati dengan orang lain masih ada. Kemudian kalau dengan peduli dengan orang lain masih minim karena remaja disekitar kalau sudah kecanduan dia tidak peduli dengan dirinya sendiri apalagi peduli dengan orang lain. Upaya agar remaja tidak kecanduan *game online* yaitu wifi untuk umum dari balai tiyuh dimatikan, serta harus ada pengawasan dari orang tua remaja masing-masing”. Kegiatan untuk mengurangi kecanduan yaitu mengadakan kegiatan olahraga seperti bermain sepak bola bola volly, hal itu pernah terealisasikan tapi tidak lama remaja terkadang mudah capek juga dan lebih mementingkan bermain *game online* dirumah”.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Wawancara Dengan Tokoh Masyarakat Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

<sup>40</sup> Wawancara Dengan Orang Tua Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Tiyuh Candra Mukti, 11 Juni 2023.

Dari beberapa hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan remaja yang kecanduan *game online*, orang tua remaja yang kecanduan *game online*, dan Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dampak remaja yang kecanduan *game online* yaitu minimnya tingkat ketaatan dan patuh, minimnya rasa kesabaran, minimnya menghargai orang lain, dan minimnya kepedulian terhadap orang lain.

### **C. Pembahasan**

#### **Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja**

Perkembangan di era zaman sekarang sudah mulai canggih apalagi munculnya *game online*. Bagi kalangan remaja banyak menggunakan *game online* sebagai hiburan mereka. Dampak yang ditimbulkan saat bermain *game online* terhadap perubahan perilaku sosial yaitu dari segi taat dan patuh, sabar, menghormati orang lain, dan peduli terhadap orang lain. Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egois dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial remaja tersebut. Mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dan dimungkinkan akan memojokkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat remaja bermain *game* tersebut. Berikut ini hasil penelitian dan observasi yang peneliti lakukan. Adapun dampak

remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat sebagai berikut:

**a. Taat dan Patuh**

Pada umumnya remaja yang kecanduan *game online* seringkali menggugurkan kewajibannya sebagai seorang muslim. Menggugurkan kewajibannya dalam arti tidak melaksanakan perintah Allah SWT yaitu ibadah sholat lima waktu. Karena sebagian besar remaja yang sudah keasikkan bermain *game online* berakibat lupa waktu dan meninggalkan sholatnya. Tidak hanya tidak taat dalam beribadah, selain itu remaja juga tidak patuh terhadap perintah orang tua. Dikarenakan remaja lebih mementingkan bermain *game onlinenya*. Ketika remaja diperintah oleh orang tua untuk membantu atau meminta tolong pasti jawaban dari remaja hanya menunda-nunda. Hal ini sebagian orang tua remaja merasa marah dan kesal. Di Tiyuh Candra Mukti, remaja yang kecanduan *game online* banyak yang meninggalkan ibadah sholat lima waktunya dan sering menunda perintah dari orang tua terdapat lima informan yang menyatakan bahwa mereka kurang taat dan patuh.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikuatkan oleh data yang diperoleh dari hasil wawancara serta observasi dengan para informan seperti remaja yang kecanduan *game online*, orang tua remaja yang kecanduan *game online*, serta Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti dan hasilnya akurat.

Terdapat lima informan yang menyatakan bahwa dampak yang dirasakan oleh kelima informan tersebut adalah kurangnya taat dan patuh.

Lima informan ini menyebabkan kurangnya taat dan patuh dikarenakan remaja usia 13-15 tahun saat mereka asik bermain *game online* lalai dan tidak melaksanakan kewajibannya sebagai muslim yaitu ibadah sholat lima waktu dan perintah orang tua selalu ditunda.

Hal ini selaras dengan pendapat Siti Khoiriyah yang menyatakan bahwa remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial khususnya dari segi taat dan patuh yaitu remaja yang mengabaikan ibadah sholat lima waktunya demi bermain *game online*. Semakin mereka malas bahkan sering meninggalkan sholat lima waktunya. *Game online* juga membuat remaja ini tidak khusyu' dalam mengerjakan sholat dan ia merasa tidak fokus saat melakukan ibadahnya. Meskipun ia melaksanakan ibadah sholat ada keinginan segera melanjutkan bermain *game online* yang diinginkan.<sup>41</sup> Dan juga selaras dengan pendapat Haekal Fikri bahwa remaja ketika terlalu serius dan fokus dengan *game online* terlalu asyik dengan *game online* dan saat bermain *game online* sering tidak menghiraukan perintah dari orang tua.<sup>42</sup>

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ardian Noor Khan di peroleh hasil konflik yang sering dialami oleh remaja dan orang tua karena perbedaan pendapat terhadap suatu pengambilan keputusan, remaja yang tidak merespon permintaan bantuan dari orang tua. Hal tersebut dapat terjadi karena remaja membentak orang tua ketika keputusan yang dibuat

---

<sup>41</sup> Khoiriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, 45.

<sup>42</sup> Fikri, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*, 50.

oleh remaja tidak diterima oleh orang tua. Remaja terlalu sibuk dengan gadget saat orang tua meminta bantuan.<sup>43</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dan observasi bahwa di Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat ternyata dampak yang dirasakan remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial adalah remaja yang meninggalkan kewajibannya sebagai seorang muslim yaitu ibadah sholat lima waktu dikarenakan kalau sudah bermain *game online* mengakibatkan lupa waktu dan menunda-menunda perintah orang tua tersebut adalah remaja yang sudah kecanduan *game online*. Bisa dikatakan kecanduan *game online* karena remaja ini lebih tertarik, keasikan dan terlalu betah bermain *game online* seharian sehingga mengabaikan perintah orang tua.

#### **b. Sabar**

Remaja yang kecanduan *game online* merata minimnya kesabaran dari perilaku sosialnya karena remaja tidak dapat menahan diri atau bersabar serta mengurangi bermain *game online*. Oleh sebab itu yang mengakibatkan remaja mengalami kecanduan. Kegiatan yang dilakukan remaja ketika berkumpul dengan teman temannya yaitu bermain *game online* seperti *mobile legend* dan *free fire*.

Di Tiyuh Candra Mukti terdapat enam informan yang minimnya kesabarannya disaat bermain *game online* karena tidak sabarnya remaja

---

<sup>43</sup> Syuhada, *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ba Kudus*.

terhadap menahan diri agar tidak bermain main *game online*, tidak sabar atas respon ketika dimintai tolong oleh orang tua, tidak sabar saat menahan emosi ketika diminta berhenti oleh orang tua, serta, emosi ketika mengalami kekalahan dalam bermain *game online*. Hal ini selaras dengan pendapat Yuli Febrianti yang mengatakan bahwa sabar atau mengontrol diri kemampuan untuk menahan atau menolak kecenderungan perilaku yang tidak sesuai untuk tidak melakukan hal tersebut seperti bermain *game online*.<sup>44</sup> Dan selaras juga dengan pendapat Haekal Fikri bahwa tidak dapat mengontrol dirinya dan selalu berkeinginan untuk menggunakan atau bermain game secara berlebihan. Sehingga Mereka mampu untuk tidak menahan dorongan dari dalam diri mereka secara terus menerus bermain *game online*. Mereka tidak mampu untuk mengatur waktunya hanya untuk bersenang senang dalam bermain.<sup>45</sup>

Remaja yang minim kesabarannya dan rendah tidak mampu mengontrol keinginan mereka untuk terus bermain *game online*, sehingga ketika permainan telah usai mereka akan memulai permainan yang baru seolah-olah mereka hidup hanya untuk bermain game. Pergaulan mereka hanya dibatasi oleh orang-orang yang berada dilingkungan sekitar dan juga orang-orang yang mereka kenal dari *game online*. Kegiatan harinya mereka bersifat monoton hanya berkutik didunia game saja, kondisi dari kesehatan mereka sendiri jarang sekali diperhatikan.

---

<sup>44</sup> Febrianti, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan* 47.

<sup>45</sup> Fikri, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*, 55.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikuatkan oleh data yang diperoleh dari hasil wawancara serta observasi dengan para informan seperti remaja yang kecanduan *game online*, orang tua remaja yang kecanduan *game online*, serta Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti dan hasilnya akurat bahwa dampak dari remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial yaitu rendahnya tingkat sabar dalam menahan diri serta mengotrol diri agar tidak bermain *game online*. Maka dari itu kurangnya ketegasan dan pengawasan dari orang tua yang membuat mereka selalu bermain *game online* hingga kecanduan. Di usia remaja kecanduan ini sering kali berbahaya dan membuat diri remaja makin kurang baik. Seharusnya untuk melakukan mengurangi kecanduan *game online* remaja ini bisa melakukan kegiatan yang dapat bermanfaat bagi remaja, Apalagi sebenarnya diusianya saat ini remaja masih mencari jati diri.

### **c. Menghormati Orang Lain**

Menghormati orang lain merupakan perbuatan terpuji yang dapat dilakukan dengan cara berlaku ramah apabila bertemu dengan sesamanya, berkata sopan kepada orang lain, mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, tidak memotong pembicaraan orang lain, memuliakan tamu dan tidak mengganggu orang lain. Hormat menghormati sangat dianjurkan oleh agama Islam maupun Negara, karena dengan saling menghormati akan tercapai suatu kerukunan antar sesama manusia.

Di Tiyuh Candra Mukti terdapat empat informan yang menyatakan bahwa rendahnya mereka menghormati orang lain seperti yang dikatakan informan Ardian yaitu saat orang lain dia mengajak berbicara dengan Ardian, respon seenaknya dan membuat orang lain marah dan sakit hati. Berbeda dengan Danis yang suka berkata kotor dan kasar ketika ada temannya yang usil. Kemudian dengan Andika, dia sering kali tidak mendengarkan orang lain ketika berbicara dan lebih bersikap mengabaikan serta tidak mendengarkan orang yang mengajak ngobrol dengannya. Kalau Lia, dia suka memotong pembicaraan orang lain sebelum orang lain selesai berbicara.

Berdasarkan uraian diatas dapat diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Haekal Fikri sikap remaja terhadap orang lain perlahan berubah terutama sikap untuk menghargai dan menghormati orang lain, apabila ketika remaja sudah kecanduan bermain *game online*, dan sangatlah fokus ketika bermain *game online*, hal inilah yang menyebabkan remaja seringkali tidak merespon ketika diajak berbicara.<sup>46</sup> Dan selaras pula dengan pendapat Yuli Pebrianti bahwa anak yang menghargai dan menghormati orang lain akan menjadi anak yang tahu berterimakasih, dan pada akhirnya ia menjadi tahu bersyukur pula. Ia akan menjadi anak yang tahu menghargai dan menghormati orang tuanya dan orang-orang disekelilingnya. Ia pun tampak akan menjadi anak yang

---

<sup>46</sup> Fikri.

tahu berterima kasih pada orang tuanya dan orang-orang disekelilingnya.<sup>47</sup>

Akan tetapi remaja ini merasakan perubahan saat mereka mulai bermain *game online* dengan sebelum bermain *game online*. Sebelum bermain *game online* mereka merasa lebih menjadi anak yang menghargai dan menghormati orang tua, menurut ketika diperintah dan selalu mengedepankan tata karma ketika diajak berbicara. Namun setelah mulai bermain *game online* mereka cenderung mulai tidak menghiraukan orang lain, bahkan sampai marah kepada orang lain ketika merasa terganggu saat bermain game tersebut.

Dilihat dari riset bahwa kebanyakan remaja yang kecanduan *game online* akan berdampak terhadap perilaku sosialnya contohnya tidak menghormati orang lain, berkata tidak sopan kepada orang lain, tidak mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, memotong pembicaraan orang lain, dan mengganggu orang lain. Hal itu sangat lumrah dikalangan remaja saat ini, karena semua efek dari pergaulan mereka yang kurang baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikuatkan oleh data yang diperoleh dari hasil wawancara serta observasi dengan para informan seperti remaja yang kecanduan *game online*, orang tua remaja kecanduan *game online*, serta Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti dan hasilnya akurat bahwa

---

<sup>47</sup> Febrianti, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*, 44.

dampak dari remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial yaitu rendahnya remaja menghormati orang lain tersebut.

#### **d. Peduli Terhadap Orang Lain**

Salah satu perilaku sosial yaitu peduli terhadap orang lain, peduli terhadap masyarakat disekitarnya, dan menolong orang lain yang kesulitan. Akan tetapi jika dikaitkan dengan bermain *game online*, banyak sekali remaja yang tidak peduli terhadap orang lain karena remaja sudah keasikan bermain *game online* lalu ini bersifat acuh tak acuh dan bersikap mengabaikan orang disekitarnya. Tapi tidak semua remaja bersikap begitu masih banyak juga remaja yang mau menolong serta membantu orang lain ketika sedang meminta bantuan saat remaja ini bermain *game online* karena memiliki sifat belas kasih.

Di Tiyuh Candra Mukti terdapat lima informan. Empat informan menyatakan hal yang sama bahwa mereka disaat mereka sedang asik bermain *game online* lalu seseorang meminta bantuan mereka akan membantunya dan permainan mereka dihentikan sejenak. Setelah diberhentikan sejenak maka mereka akan meneruskannya kembali. Sedangkan satu informan menyatakan bahwa ketika dia bermain *game online*, lalu orang lain meminta bantuannya akan bersikap cuek dan mengabaikannya karena menurutnya bisa mengganggu konsentrasi saat bermain *game online*.

Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Yuli Pebrianti bahwa ketika remaja mulai bersikap peduli maka hal itu menandakan bahwa seorang

remaja itu sedang mengembangkan sikap sosialnya terhadap orang lain yang sedang kesusahan dan berada disekitarnya. Dalam hal ini rasa kepeduliannya terhadap orang lain akan timbul rasa kasihan terhadap teman yang sedang kesusahan dan akan membantu ketika ada yang perlu pertolongan dan ia akan turut merasakan apa orang rasakan.<sup>48</sup> Dan selaras dengan pendapat Haekal Fikri yang mengatakan remaja pada saat bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar mengaku bahwa pada saat kumpul bersama teman mengaku selalu fokus dalam bermain *game online* bahkan ketika ada salah satu teman yang tidak bermain karena hpnya sedang rusak atau memang bukan pemain *game online* mereka lebih membiarkan dan tidak memperdulikan teman yang tidak bermain *game online* tersebut. Hal ini tentunya mengindikasikan kurangnya rasa solidaritas dan kepedulian dari pertemanan mereka.<sup>49</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat dikuatkan oleh data yang diperoleh dari hasil wawancara serta observasi dengan para informan seperti remaja yang kecanduan *game online*, orang tua remaja yang kecanduan *game online*, serta Tokoh Masyarakat Tiyuh Candra Mukti dan hasilnya akurat bahwa dampak dari remaja kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial yaitu sebagian remaja yang minimnya rasa kepedulian terhadap orang lain yang sedang meminta pertolongan. Sebagian pula remaja yang

---

<sup>48</sup> Yuli Pebrianti, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan* (Palangkaraya: IAIN Palangkaraya, 2021), 58.

<sup>49</sup> Fikri, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*, 48.

bermain *game online* masih peduli dengan temannya yang ingin meminta bantuan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa dampak dari remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial di Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat yaitu minimnya sikap ketaatan dan kepatuhan yang artinya remaja lalai atau meninggalkan ibadah sholat lima waktunya dikarenakan terlalu asyik bermain *game online* hingga larut malam serta remaja yang kecanduan *game online* ini lebih tertarik, keasikan, fokus dan terlalu betah bermain *game online* seharian sehingga mengabaikan serta tidak mengiraikan perintah orang tua. Minimnya rasa kesabaran yang artinya tidak sabarnya remaja terhadap menahan diri agar tidak bermain main *game online*, tidak sabar atas respon ketika dimintai tolong oleh orang tua, tidak sabar saat menahan emosi ketika diminta berhenti oleh orang tua, serta tidak sabar dan emosi ketika mengalami kekalahan dalam bermain *game online*. Minimnya menghormati orang lain yang artinya berkata tidak sopan kepada orang lain, tidak mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, memotong pembicaraan orang lain, dan mengganggu orang lain. Minimnya kepedulian terhadap orang lain yang artinya remaja tidak peduli terhadap orang lain karena remaja sudah keasikan bermain *game online* lalu ini bersifat acuh tak acuh dan bersikap mengabaikan orang disekitarnya.

## B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan tersebut terdapat beberapa saran terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Bagi para remaja yang kecanduan *game online* seharusnya mengetahui dampak-dampak negatif apabila terlalu sering bermain *game online* agar jangan sampai kecanduan *game online*. Apabila remaja sudah mengetahui dan menghindari dampak negatif tersebut, remaja akan dapat mengontrol saat bermain *game online* secara terus menerus. Daripada bermain *game online* lebih baik melakukan kegiatan yang lain sehingga membawa dampak positif.
2. Bagi orang tua remaja harus lebih mengawasi, mengontrol dan membatasi waktu anaknya saat bermain *game online* agar tidak menimbulkan kecanduan. Orang tua pula harus memberikan arahan dan nasihat kepada anaknya tentang bahayanya kecanduan *game online*.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dampak bermain *game online* terhadap perilaku sosial remaja ini, dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya untuk membahas penelitian yang berkaitan dengan perilaku sosial remaja yang lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021.
- Adinoto, Siti Rahayu. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Ed. Ke 16*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006.
- Adri, Andy. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. 1st ed. Jawa Timur: Media Grafika, 2018.
- Agustian, Hendrianti. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2006.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Ali, M. *Memahami Riset Perilaku Dan Sosial*. Jakarta: Bumi Perkasa, 2014.
- Alila, P. "Motif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru: Study Pada Remaja Di Daerah Sub- Urban Kota Bandung." *Komuniti* Vol IV. No. 2 (2014).
- Amburika, Bania. "Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak." *Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani.*, 2016.
- Andini, Asih Ria. *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjung Pinang*. Tanjung Pinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji, 2019.
- Anhar. *PHP & MySql Secara Otodidak*. (Jakarta: PT TransMedia, 2010).
- Ariantoro, Rizqi Tri. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar" 1 (1) (2016).
- Arifin, Bambang Syamsul. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Asrori, Muhammad. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- Azni, Fithri. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak." *Kolokium*, February 5, 2017.
- Bayu Widhiya Andy Utomo, Arif Andri Kustiawan. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019.
- B.Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2003.

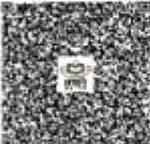
- Budiman, Didin. *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak Dalam Penjas PGSD*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Daradjat, Zakiah. *Kesehatan Mental*. Jakarta: CV. Haji Masa Agung, 1993.
- dkk, Zuhairi. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Donn Byrne, Robert A Baron. *Psikologi Sosial*. Terj. Ratna Djuwita. Jakarta: Erlangga, 2013.
- Elizabeth, Hurlock B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Febrianti, Yuli. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*. Palangkaraya: IAIN Palangkaraya, 2021.
- Fikri, Haekal. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*. Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022.
- Hidayat, Alimul Aziz A. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika, 2008.
- Khoiriyah, Siti. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- L. Pervin, D Cervone. *Psikologi Kepribadian: Teori Dan Penelitian*. 9th ed. Jakarta: Kencana, 2010.
- Masya, Hardiyansyah. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016" 3 (May 2016).
- Masyani (last) and eliza putri. "Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP* 6 Nomor 2 Mei 2021.
- Meleong, Lexy J. *Metologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989.
- Mujahidin. "Building Pro-Social Behavior in Nursery Student." *Jurnal Basicedu* Vol 5, No 4 (2021).
- Nasution. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Bandung: Bumi Aksara, 2006.

- Pebrianti, Yuli. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*. Palangkaraya: IAIN Palangkaraya, 2021.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- R, Syahran. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya." *Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 01 (January 2015).
- Rahmawati, Diana. "Pengaruh Profitabilitas, Solvabilitas, Ukuran Perusahaan Dan Ukuran KAP Terhadap Audit Delay Pada Perusahaan Properti Dan Real Estate Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2013-2015." *Jurnal Nominal*, 2, VI (n.d.).
- Ridho, Sepri. *Game Online Dan Religiusitas Agama*. Lampung: Skripsi Sepri Ridho, 2018.
- Sadeli, Sukanda. *Bimbingan Akhlak Yang Mulia*. Jakarta: : Yayasan Pendidikan Islam Amal Sholeh, 2013.
- Santrock, Jhon W. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosda Karya, 2012.
- Sarlito W, Sarwono. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004.
- Siska, Yulia. "Analisis Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SMP." *Jurnal Studi Sosial* Vol 6 No 1 (2016).
- Sugiyono. *Memahami Metode Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Refka Aditama, 2012.
- Surbakti, Krista. ""Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" 1 (1) (2017).
- Syafaat, Aat. *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers, 2008.
- Syuhada, Ardhi Noorkhan. *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ba Kudus*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Wahyu. *Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021.

- Walgito, Bima. *Psikologi Sosial (Suautu Pengantar)*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2007.
- Willis, Sofyan S. *Remaja Dan Masalahnya*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Yusuf, Syamsul. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Zaini, Dahlan. *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*. 1st ed. Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf UII, 1995.
- Zakaria. "Studi Tentang Upaya Guru Ips Dalam Mengembangkan Perilaku Prososial Dan Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Di SMP." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* Vol 25, No 1 (2016).

# **LAMPIRAN LAMPIRAN**

## 1. Lampiran Surat Izin Prasurvey

 <p><b>IAIN</b> METRO</p>	<p><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id</p>										
<p>Nomor : B-1351/In.28/J/TL.01/03/2023 Lampiran :- Perihal : <b>IZIN PRASURVEY</b></p>	<p>Kepada Yth., KEPALA TIYUH CANDRA MUKTI KECAMATAN TULANG BAWANG TENGAH di- Tempat</p>										
<p><i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p> <p>Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :</p>											
<table border="0"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">Nama</td> <td>: RIFDA SHOFHATUNNAJA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 1901072008</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: 8 (Delapan)</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Tadris IPS</td> </tr> <tr> <td>Judul</td> <td>: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT</td> </tr> </table>		Nama	: RIFDA SHOFHATUNNAJA	NPM	: 1901072008	Semester	: 8 (Delapan)	Jurusan	: Tadris IPS	Judul	: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT
Nama	: RIFDA SHOFHATUNNAJA										
NPM	: 1901072008										
Semester	: 8 (Delapan)										
Jurusan	: Tadris IPS										
Judul	: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT										
<p>untuk melakukan prasurvey di TIYUH CANDRA MUKTI KECAMATAN TULANG BAWANG TENGAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.</p> <p>Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p>											
<p>Metro, 28 Maret 2023 Ketua Jurusan,</p>  <p><b>Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma</b> M.Pd NIP 19880823 201503 1 007</p>											

## 2. Lampiran Surat Balasan Izin Prasurvey



**PEMERINTAH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT**  
**KECAMATAN TULANG BAWANG TENGAH**  
**TIYUH CANDRA MUKTI**  
 NO.REG.18.12.012.018      KODE POS 34594

Nomor : 01/SP/CM-TBT/TUBABA/III/2023

Lamp :

Hal : Balasan Izin Prasurvey

Dengan hormat,

Berdasarkan surat Nomor : B-1351/In.28/J/TL.01/03/2023 Tertanggal 29 Maret 2023 perihal izin prasurvey. Bersamaan dengan ini kami menyampaikan dan memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	: RIFDA SHOFHATUNNAJA
NPM	: 1901072008
Jurusan	: Tadris IPS
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian di Tiyuh Candra Mukti selama sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Demikian izin yang kami berikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Candra Mukti, 29 Maret 2023  
 Kepala Tiyuh Candra Mukti

MARSUDI HASAN, S.Pd

### 3. Lampiran Alat Pengumpulan Data

#### ALAT PENGUMPULAN DATA

##### A. PEDOMAN WAWANCARA

###### 1. Pengantar

- a. Wawancara ini ditunjukkan kepada remaja yang kecanduan *game online*, orang tua remaja yang kecanduan *game online* dan tokoh masyarakat tiyuh Candra Mukti, yang bertujuan untuk mengetahui dampak remaja yang kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial di Tiyuh Candra Mukti.
- b. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara semata-mata untuk kepentingan penelitian.
- c. Informasi yang diberikan tidak akan mempengaruhi nama baik informan.

###### 2. Petunjuk Wawancara

- a. Wawancara semi terstruktur.
- b. Selama wawancara peneliti merekam proses wawancara.
- c. Waktu pelaksanaan wawancara sewaktu-waktu dapat berubah, sesuai perkembangan situasi di lapangan sampai diperoleh data yang valid.

###### 3. Identitas Informan

- a. Nama :
- b. Waktu wawancara :
- c. Lokasi wawancara :

- a. Wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online*

No .	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
1.	Bagaimana dampak yang ditimbulkan dalam kecanduan	a. Taat dan patuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana dengan ibadah sholat 5 waktunya ketika</li> </ul>			

	<p><i>game online</i> terhadap perubahan perilaku sosial remaja?</p>		<p>anda asyik bermain <i>game online</i>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anda selalu taat mengerjakan tugas sekolah yang diberikah oleh guru?</li> <li>• Apakah anda patuh ketika di suruh oleh orang tua sedangkan anda asik bermain <i>game online</i>?</li> </ul>			
		<p>b. Sabar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anda pernah menahan diri atau bersabar tidak memainkan <i>game online</i>?</li> <li>• Bagaimana respon anda ketika di mintai tolong oleh orang</li> </ul>			

			<p>tua?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anda pernah emosi atau melawan orang tua saat diminta berhenti bermain <i>game online</i>?</li> <li>• Apakah anda emosi ketika anda kalah dalam bermain <i>game online</i>?</li> </ul>			
		c. Menghormati orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anda berkata sopan kepada orang lain ketika fokus bermain <i>game online</i>?</li> <li>• Apakah anda mendengarkan orang lain berbicara kepada anda ketika anda asik bermain</li> </ul>			

			<p><i>game online?</i> Atau mengabaikan?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perilaku sosial anda di lingkungan sekitar saat anda bermain <i>game online?</i></li> <li>• Apakah anda saling menghormati dan menghargai orang lain disekitar?</li> </ul>			
		d. Peduli terhadap orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anda pernah merasa peduli dengan orang lain ketika anda fokus bermain <i>game online?</i></li> <li>• Apakah anda pernah menolong teman anda yang sedang membutuhkan?</li> </ul>			

			hkan bantuan akan tetapi anda bersikap cuek dan membiarkannya?			
--	--	--	--	--	--	--

b. Wawancara untuk orang tua remaja yang kecanduan *game online*

No .	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
1.	Bagaimana dampak yang ditimbulkan dalam kecanduan <i>game online</i> terhadap perubahan perilaku sosial remaja?	a. Taat dan patuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana dengan ibadah sholat 5 waktunya ketika anak bapak/ibu asyik bermain <i>game online</i>?</li> <li>• Apakah anak bapak/ibu selalu taat mengerjakan tugas sekolah yang diberikah oleh guru?</li> <li>• Apakah anak bapak/ibu patuh ketika di suruh oleh bapak/ibu sedangkan anda asik bermain <i>game online</i>?</li> </ul>			
		b. Sabar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anak bapak/ibu</li> </ul>			

			<p>pernah menahan diri atau bersabar tidak memainkan <i>game online</i>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika di mintai tolong oleh anak bapak/ibu?</li> <li>• Apakah anak bapak/ibu pernah emosi atau melawan bapak/ibu saat diminta berhenti bermain <i>game online</i>?</li> </ul>			
		c. Menghormati orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anak bapak/ibu berkata sopan kepada orang lain ketika fokus bermain <i>game online</i>?</li> <li>• Apakah anak bapak/ibu mendengarkan orang lain berbicara kepada anak bapak/ibu ketika anda asik bermain</li> </ul>			

			<p><i>game online?</i> Atau mengabaikannya?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perilaku sosial anak bapak/ibu di lingkungan sekitar disaat anda bermain <i>game online?</i></li> <li>• Apakah anak bapak/ibu saling menghormati dan menghargai orang lain disekitar?</li> </ul>			
		d. Peduli terhadap orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anak bapak/ibu pernah merasa peduli dengan orang lain ketika anak bapak/ibu fokus bermain <i>game online?</i></li> <li>• Apakah anak bapak/ibu pernah menolong teman anak bapak/ibu yang sedang membutuhkan bantuan akan tetapi anak</li> </ul>			

			bapak/ibu bersikap cuek dan membiarkannya?			
--	--	--	--	--	--	--

c. Wawancara kepada tokoh masyarakat Tiyuh Candra Mukti Tulang Bawang Barat

No .	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
1.	Bagaimana dampak yang ditimbulkan dalam kecanduan <i>game online</i> terhadap perubahan perilaku sosial remaja?	a. Taat dan patuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana dengan ibadah sholat 5 waktunya ketika remaja asyik bermain <i>game online</i>?</li> <li>• Apakah remaja selalu taat mengerjakan tugas sekolah yang diberikah oleh guru?</li> <li>• Apakah remaja patuh ketika di suruh oleh orang tua sedangkan remaja asik bermain <i>game online</i>?</li> </ul>			
		b. Sabar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah remaja</li> </ul>			

			<p>pernah menahan diri atau bersabar tidak memainkan <i>game online</i>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana respon remaja ketika di mintai tolong oleh orang tua?</li> <li>• Apakah remaja pernah emosi atau melawan orang tua disaat berhenti bermain <i>game online</i>?</li> </ul>			
		c. Menghormati orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut bapak, apakah remaja berkata sopan kepada orang lain ketika fokus bermain <i>game online</i>?</li> <li>• Menurut bapak, apakah remaja mendengarkan orang lain</li> </ul>			

			<p>berbicara kepada remaja ketika remaja asik bermain <i>game online</i>? Atau mengabaikannya?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut bapak bagaimana perilaku sosial remaja di lingkungan sekitar disaat remaja bermain <i>game online</i> di Tiyuh Candra Mukti?</li> <li>• Menurut bapak apakah remaja saling menghormati dan menghargai orang lain disekitar khususnya di Tiyuh Candra Mukti?</li> </ul>			
		d. Peduli terhadap orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut pandangan bapak, apakah remaja</li> </ul>			

			<p>pernah merasa peduli dengan orang lain ketika remaja fokus bermain <i>game online</i> khususnya di Tiyuh Candra Mukti?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menurut pandangan bapak, apakah remaja pernah menolong temannya yang sedang membutuhkan bantuan akan tetapi remaja bersikap cuek dan membiarkannya?</li><li>• Bagaimana upaya atau solusi remaja agar tidak kecanduan <i>game online</i> khususnya di Tiyuh Candra Mukti?</li></ul>			
--	--	--	---	--	--	--

## B. OBSERVASI

### 1. Petunjuk Observasi

- a. Observasi non partisipan, peneliti tidak menjadi bagian dari objek yang diteliti.
- b. Selama observasi peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil observasi.
- c. Waktu pelaksanaan observasi dapat berubah sesuai perkembangan situasi dan kondisi di lapangan, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

### 2. Objek Observasi

- a. Remaja yang kecanduan *game online* di Tiyuh Candra Mukti.

### 3. Pedoman Observasi

Titik fokus yang dilihat oleh penulis yaitu sebagai berikut:

No.	Indikator yang di observasi	Deskripsi
1.	Hal-hal yang menyebabkan remaja yang kecanduan <i>game online</i>	
2.	Melihat berapa lama durasi yang digunakan remaja untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari.	
3.	Keadaan remaja beranggapan bahwa bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan kejenuhan.	
4.	Keadaan remaja saat bermain <i>game online</i> menimbulkan emosi sehingga tidak bisa jauh dari <i>game online</i>	
5.	yakni perilaku remaja terhadap lingkungan sekitar saat asik dan fokus bermain <i>game online</i>	
6.	Kebiasaan untuk berkeinginan bermain <i>game online</i> terjadi pada diri remaja	
7.	Kondisi fisik remaja saat terlalu lama bermain <i>game online</i>	
8.	Dampak remaja yang kecanduan <i>game online</i> terhadap perubahan perilaku sosial di Tiyuh Candra Mukti Tulang Bawang Barat	

### C. DOKUMENTASI

#### 1. Petunjuk Dokumentasi

- a. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data pokok yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.
- b. Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data-data penunjang yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.
- c. Waktu pelaksanaan dapat berubah sesuai perkembangan situasi dan kondisi di lapangan, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

#### 2. Pedoman Dokumentasi

No.	Indikator	Hasil	
		Ada	Tidak Ada
1.	Profil Tiyuh Candra Mukti		
2.	Visi dan Misi Tiyuh Candra Mukti		
3.	Sarana dan prasarana Tiyuh Candra Mukti		
4.	Jumlah penduduk Tiyuh Candra Mukti		
5.	Dokumentasi observasi		
6.	Dokumentasi wawancara		

Metro, Mei 2023  
Peneliti



**Rifda Shofhatunnaja**  
NPM. 1901072008

Mengetahui,  
Pembimbing



**Atik Purwasih, M.Pd**  
NIP. 19920503201932009

#### 4. Lampiran Outline

### OUTLINE

#### DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI

Skripsi ini akan ditulis dengan menggunakan kerangka sebagai berikut:

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**PERSETUJUAN**

**NOTA DINAS**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Penelitian Relevan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Kecanduan *Game Online*
  1. Pengertian *Game Online*
  2. Jenis-Jenis *Game Online*
  3. Manfaat *Game Online*
  4. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*
  5. Durasi Bermain *Game Online*
  6. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*
- B. Perilaku Sosial
  1. Pengertian Perilaku Sosial
  2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial
  3. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial
  4. Aspek-Aspek Perilaku Sosial

5. Keterkaitan Antara Perilaku Sosial Dengan IPS
- C. Remaja
1. Pengertian Remaja
  2. Batas Usia Remaja
  3. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja
  4. Karakteristik Umum Perkembangan Remaja

### **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Sejarah Terbentuknya Tiyuh Candra Mukti Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat
- B. Hasil Penelitian
  1. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja
- C. Pembahasan

### **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

### **RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Pembimbing



**Atik Purwasih, M.Pd**  
NIP. 199205 03201903 2 009

Metro, 23 Juni 2023  
Peneliti,



**Rifda Shofhatunnaja**  
NPM. 1901072008

## 5. Lampiran Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-2165/In.28.1/J/TL.00/05/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Atik Purwasih (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **RIFDA SHOFHATUNNAJA**  
NPM : 1901072008  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris IPS  
Judul : DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 Mei 2023  
Ketua Jurusan,



**Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma  
M.Pd**

## 6. Lampiran Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2923/In.28/D.1/TL.00/06/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
**KEPALA TIYUH CANDRA MUKTI**  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2924/In.28/D.1/TL.01/06/2023, tanggal 06 Juni 2023 atas nama saudara:

Nama : **RIFDA SHOFHATUNNAJA**  
NPM : 1901072008  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TIYUH CANDRA MUKTI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 06 Juni 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

## 7. Lampiran Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

### **SURAT TUGAS**

Nomor: B-2924/In.28/D.1/TL.01/06/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

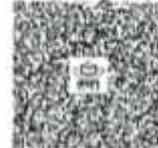
Nama : **RIFDA SHOFHATUNNAJA**  
NPM : 1901072008  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TIYUH CANDRA MUKTI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 06 Juni 2023

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatmah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



## 8. Lampiran Surat Balasan Izin Research



PEMERINTAH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT  
KECAMATAN TULANG BAWANG TENGAH  
**TIYUH CANDRA MUKTI**  
NO.REG.18.12.012.018      KODE POS 34594

Nomor : 02/SP/CM-TBT/TUBABA/VI/2023

Lamp :

Hal : Balasan Izin Research

Dengan hormat,

Berdasarkan surat Nomor : B-2923/In.28/D.1/TL.00/06/2023 Tertanggal 6 Juni 2023 perihal izin research. Bersamaan dengan ini kami menyampaikan dan memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	: RIFDA SHOFHATUNNAJA
NPM	: 1901072008
Jurusan	: Tadris IPS
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melaksanakan mengadakan research/survey di Tiyuh Candra Mukti selama sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Demikian izin yang kami berikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Candra Mukti, 9 Juni 2023  
Kepala Tiyuh Candra Mukti

**MARSUDI HASAN, S.Pd**

## 9. Lampiran Surat Keterangan Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-996/In.28/S/U.1/OT.01/06/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : RIFDA SHOFHATUNNAJA  
NPM : 1901072008  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901072008

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 23 Juni 2023  
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP. 19750505 200112 1 002

## 10. Lampiran Hasil Turnitin



# DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT

by Rifda Shofhatunnaja Npm. 1901072008

---

**Submission date:** 23-Jun-2023 02:08PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2121296699

**File name:** SKRIPSI\_RIFDA.docx (306.7K)

**Word count:** 17401

**Character count:** 107757

Metro, 23-06-2023  
Mengetahui,  
  
Anita Lisdiana, M.Pd  
NIP. 19930821 201903 2 020

**SKRIPSI**

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI  
TULANG BAWANG BARAT**

Oleh:  
**RIFDA SHOFHATUNNAJA**  
NPM. 1901072008



**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

## DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT

### ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1

repository.iainbengkulu.ac.id

Internet Source

1%

2

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet Source

1%

3

eliasunarto.wordpress.com

Internet Source

1%

4

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

1%

5

etheses.uinmataram.ac.id

Internet Source

1%

6

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

1%

7

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

1%

8

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

1%



Metro 23-06-2023

Mengetahui,

Anita Lisdiana, M.Pd

NIP. 19930821 2016021000

## 11. Lampiran Buku Konsultasi Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ilirngulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Rifda Shofhatunnajm Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901672008 Semester/TA : 7/2022

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Senin, 26/2022 /12	Atik P	- Perbaiki latar belakang - Perbaiki landasan teori - Perjelas Sumber	
	Kamis, 19/2023 /01	Atik P	- Perbaikan bab 1-3 - perbaiki LBM.	

Mengetahui  
Ketua Jurusan

Tubagus Abi R. P. K., M.Pd  
 NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih, M.Pd  
 NIP. 19920503201932009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 824111 (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Ripka Shofatunnajm Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901092008 Semester/TA : 8/2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	21/2023 13	Atik.P.	Bab 1 - Bab 3. Acc ampro.	

Mengetahui  
Ketua Jurusan

Ali R.P.K., M.Pd  
 NIP. 198808232015031009

Dosen Pembimbing

Atik.P.  
 NIP. 199205032019052009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 47296; faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Rizda Shochatunnaga Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901072068 Semester/TA : 8 / 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Kamis 11/2023 /5	Atik. P.	APd, (perbaikan indikator tahap sosial).	
	15/2023 /5	Atik. P.	APd (konvensional).	

Mengetahui  
 Ketua Jurusan

Tubagus Ali R. P. K, M.Pd  
 NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing

Atik. P.  
 NIP. 199205032019032009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 47296; faksimil (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Ripda Shofatunnaja Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901072008 Semester/TA : 8/2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	20/5/2023	Atik P.	- Perbaiki indikator penilaian soal. - perbaiki APD	
	30/5/2023	Atik P.	Acc APD & outline	
	15/5/2023	Atik P.	- Bab. 4 & 5	

Mengetahui  
 Ketua Jurusan

Tubagus M. Rachman P.K., M.Pd  
 NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing

Atik Putri M. Pd  
 NIP. 199208032019032009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 47251; faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Rifda Shahhatunnaja Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901072008 Semester/TA : 8/2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	21/2023 /6	Atik P.	- Bab. 4. & 5. - perbaiki penulisan/ format hasil penelitian.	
	22/2023 /6	Atik P.	Bab. 4. - perbaiki penulisan hasil penelitian.	

Mengetahui  
Ketua Jurusan

Ali R.P.K, M.Pd  
 NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih, M.Pd  
 NIP. 199205032019032009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) fksimii (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Rizda Shofhatunnaja Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901072008 Semester/TA : 8/2023

No	Har/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	<u>23/10/23</u>	<u>23/10/23</u> <u>Atik P</u>	<u>Acc munafiqy + k</u>	
				

Mengetahui  
 Ketua Jurusan

  
Tubagus Ali Rachman PK, M.Pd  
 NIP. 1988 08232015031007

Dosen Pembimbing

  
Atik P  
 NIP. 199205032019032009

## 12. Lampiran Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan orang tua remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan orang tua remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan orang tua remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan orang tua remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan orang tua remaja yang kecanduan *game online*



Wawancara dengan Kepala Dusun 1 Tiyuh Candra Mukti



Wawancara dengan Kepala Dusun 2 Tiyuh Candra Mukti



Wawancara dengan Kepala Dusun 3 Tiyuh Candra Mukti



Wawancara dengan kepala Dusun 4 Tiyuh Candra Mukti

## Lampiran 12 Dokumentasi Observasi



Kegiatan remaja yang kecanduan *game online* di siang hari



Kegiatan remaja yang kecanduan *game online* di malam hari



Kegiatan remaja yang kecanduan *game online* di malam hari



Kegiatan perkumpulan remaja yang kecanduan *game online* di malam hari

## RIWAYAT HIDUP



Rifda Shofhatunnaja dilahirkan pada tanggal 2 Desember 2001 di Pagelaran Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu. Putri pertama dari Bapak Tjarup Sunarto dan Ibu Ernawati. Peneliti merupakan dua bersaudara yang memiliki Adik laki-laki yang bernama Farid Maulana Farhan. Sekarang berdomisili di Tiyuh Candra Mukti, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Peneliti menyelesaikan pendidikan pertama di RA Al-Islamiah pada tahun 2007, pendidikan selanjutnya diselesaikan di SD Negeri 1 Murni Jaya pada tahun 2013, kemudian Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Tumijajar pada tahun 2016, dan Sekolah Menengah Atas diselesaikan di MAN 1 Pringsewu pada tahun 2019, kemudian pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan lulus pada tahun 2023.