

**DAMPAK *GAME ONLINE* PADA PERILAKU SISWA:
TINJAUAN DARI PERSEPSI GURU DAN ORANG TUA**

SKRIPSI



Oleh:

RIDZO PRIYAMBODO
NIM. 203200227

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

**DAMPAK *GAME ONLINE* PADA PERILAKU SISWA:
TINJAUAN DARI PERSEPSI GURU DAN ORANG TUA**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana (S-1)
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

RIDZO PRIYAMBODO
NIM. 203200227

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Ridzo Priyambodo
NIM : 203200225
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Game Online dan Perilaku Siswa: Tinjauan dari Persepsi Orang Tua dan Guru.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Ponorogo, 24 Oktober 2024


Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.
NIP. 199107022023242038

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Hum Ertomahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :

Nama : Ridzo Priyambodo
Nim : 203200227
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Dampak Game Online pada Perilaku Siswa Ditinjau dari Persepsi Guru dan Orang Tua

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 08 November 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 18 November 2024

Ponorogo, 18 November 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Athok Fu'adi, M.Pd.
Penguji I : Ulum Fatmahanik, M.Pd.
Penguji II : Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

()
()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

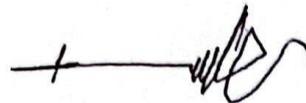
Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridzo Priyambodo
NIM : 203200227
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : *Game Online* dan Perilaku Siswa Ditinjau dari Persepsi Guru dan Orang Tua

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 08 November 2024



Ridzo Priyambodo
NIM: 203200227

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridzo Priyambodo
NIM : 203200227
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : *Game Online* dan Perilaku Siswa Ditinjau dari Persepsi Guru dan Orang Tua

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjananya) Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 08 november 2024
Yang membuat pernyataan



Ridzo Priyambodo
NIM. 203200227

HALAMAN PERSEMBAHAN

dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Orang tua penulis Bapak Supriyono dan Ibu Dwi Supalastri yang selalu mendoakan, memberi semangat dan menasehati untuk terus berusaha dalam mencari ilmu. Terimakasih kepada kalian yang tiada henti-hentiya selalu mendukung apapun yang menjadi pilihan penulis. Rasa ucapan terimakasih saja tidak akan pernah cukup untuk membalasnya.
2. Kepada kakak penulis, yaitu Fatma Septikaristy Mahanani yang selalu mendoakan, memberi semangat, mengarahkan dan menasehati untuk terus berusaha dalam mencari ilmu.
3. Kepada kepala sekolah yang sudah menerima penulis dan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut serta memberi semangat seperti keluarga sendiri selama penulis menempuh kuliah.
4. Rika duta wahyuni yang telah banyak sekali membantu, mengarahkan, memberi dukungan sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan S1.
5. Kawan-kawan tongkrongan penulis yang selalu memberi hiburan dan dukungan ini disela-sela menulis skripsi ini.
6. Kawan seperjuangan penulis Angga wahyu sadewa dan Ari Anggara yang telah memberi dukungan ini dalam menulis skripsi ini.
7. Nadia Fathin yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis agar segera menyelesaikan skripsi ini.

8. Kawan-kawan Kelas penulis GMI H 2020 yang selalu memberi dukungan dalam menulis skripsi ini.
9. Teman pendukung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan selalu ada dalam suka maupun duka.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.



MOTO

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ

Dan kehidupan dunia tak lain adalah permainan dan senda gurau."
(QS. Al-An'am: 32).¹



¹Yazid Muttaqin, nu.or.id quote-islami-hanya-permainan-kok-tegang-IY39k

ABSTRAK

Priyambodo, Ridzo. 2024. Dampak *Game Online* pada Perilaku siswa: tinjauan dari Persepsi Orang Tua dan Guru. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

Kata Kunci: Perilaku, *Game Online*, Persepsi Orang Tua dan Guru

Era 5.0 yang modern sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, yang membawa dampak positif dan negatif bagi masyarakat. *Game online*, sebagai salah satu aspek teknologi, menjadi populer di kalangan peserta didik. *Game online* dapat meningkatkan keterampilan motorik, konsentrasi, dan kemampuan analisis. *Game online* merupakan permainan berbasis digital yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan interaksi antara pemain dari berbagai lokasi secara *real-time*. Dalam beberapa tahun terakhir, popularitas *game online* meningkat pesat di kalangan peserta didik MI/SD terutama di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan persepsi guru tentang perilaku peserta didik Madrasah Ibtidaiyah yang bermain *game online*. (2) Mendeskripsikan persepsi orang tua tentang perilaku peserta didik Madrasah Ibtidaiyah yang bermain *game online*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berjenis studi kasus. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hasil penelitian ini memiliki dua pandangan terhadap perilaku peserta didik yang bermain *game online* yaitu sebagai berikut: (1) Guru di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo memiliki dua persepsi terkait perilaku peserta didik terhadap *game online*: yaitu perilaku positif dan perilaku negatif. Beberapa guru menganggap *game online* dapat mengganggu konsentrasi, menurunkan motivasi belajar, serta menyebabkan perilaku kurang disiplin dan kecanduan. Namun, mereka juga melihat potensi positif *game online* sebagai alat untuk meningkatkan cara berpikir, pemecahan masalah, kerjasama tim, serta meningkatkan keterampilan dan kreativitas, sebagai media pembelajaran bahasa asing tergantung pada cara peserta didik memainkannya. (2) Orang tua di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo memiliki dua persepsi terhadap perilaku peserta didik terkait *game online*. Di satu sisi, mereka melihat manfaat sosiologis, seperti pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan koordinasi tangan dan mata, serta penambahan teman. Di sisi lain, orang tua khawatir tentang dampak negatifnya, seperti gangguan pola tidur, perilaku agresif, kecanduan, dan kurangnya interaksi sosial langsung.

P O N O R O G O

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberi segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “*Game Online dan Perilaku Siswa Ditinjau Dari Persepsi Guru dan Orang Tua*” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Semoga lantunan shalawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan pertolongan dan syafaatnya kelak di hari akhir. Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana program strata satu (S-1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag., Rektor IAIN Ponorogo.
2. Dr. H. Moh Munir Lc., M.A., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
3. Ibu Ulum Fatmahanik, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
4. Ibu Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd., pembimbing yang telah sabar serta pengertian memberikan bimbingan dan saran-saran tentang penulisan skripsi ini.
5. Kepada bapak kepala sekolah MI Ma’arif Singosaren Ponorogo selaku yang telah bersedia memberi izin penelitian di MI ma’arif Singosaren Ponorogo.
6. Kepada bapak dan ibu guru MI ma’arif Singosaren Ponorogo yang telah bersedia memberi izin serta membantu penulis melakukan penelitian di MI ma’arif

Singosaren Ponorogo.

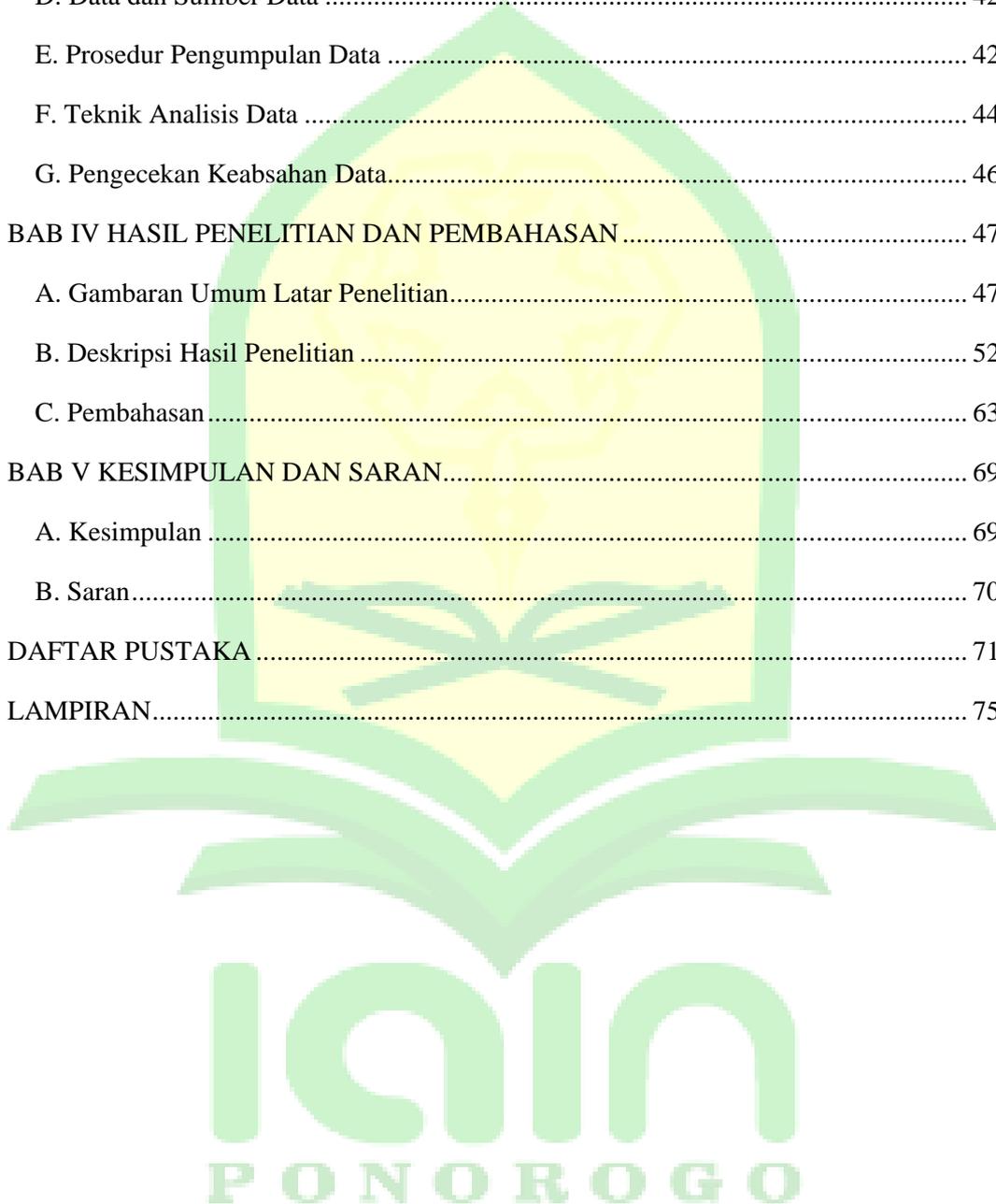
Kepada beliau semua, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya semoga Allah SWT berkenan melimpahkan anugerah dan karunianya kepada beliau semua. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran penulis harapkan untuk perbaikan karya tulis berikutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Aamiin.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL	i
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PENGESAHAN	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTO.....	ix
ABSTRAK.....	xiii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Perilaku peserta didik Madrasah Ibtida'iyah	10
2. <i>Game online</i>	18
3. Persepsi orang tua dan guru.....	31
B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu	35
C. Kerangka Berfikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B. Kehadiran Peneliti	40
C. Lokasi Penelitian	41
D. Data dan Sumber Data	42
E. Prosedur Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	44
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Latar Penelitian.....	47
B. Deskripsi Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	41
Gambar 3.1 Teknik Analisis Data.....	44



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dilihat dari sudut pandang manapun, era 5.0 yang serba modern saat ini pasti tidak terlepas dari genggaman teknologi. Teknologi menjadi barang primer yang dimiliki hampir sebagian masyarakat guna menunjang aktivitas yang dijalankan. Teknologi memiliki perilaku positif dan negatif bagi masyarakat.² Beberapa tahun terakhir, *game online* semakin meningkat dikalangan remaja dan peserta didik MI/SD tanpa terkecuali dari fenomena ini. *Game online* adalah permainan yang hanya bisa kita mainkan di komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet. *Game* elektronik yang didukung sistem jaringan seperti *DragonBox Series*, *Wordscapes*, *Code Spark Academy*, *Cram*, *Game Aksi*, FPS, RTS, *playstation*, *game PC* dan *smartphone*, *Catur Online*.³

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi dan juga edukasi. Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya teknologi memberikan stimulus yang dapat mempengaruhi beberapa hal dalam kehidupan bermasyarakat, pesatnya kemajuan teknologi tersebut bebarengan dengan majunya ilmu pengetahuan salah satunya yaitu maraknya *game online*. Permainan *game online* telah menjadi hiburan utama bagi anak-anak di seluruh dunia, termasuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI). Permainan *game online* menawarkan pengalaman interaktif yang menghibur dan mendidik, tetapi juga menimbulkan sejumlah masalah yang perlu dipertimbangkan oleh orang tua dan

² Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2019),4.

³ Sepri Ridho, "*Game Online Dan Religiusitas Remaja*" (Skripsi, Bandar Lampung, Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018), 24.

guru. Permainan *game online* ini tentunya membawa dampak, lengkap dari perilaku positif hingga perilaku negatifnya.

Perilaku positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian diteruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. *Game online* dapat mendorong remaja menjadi cerdas, karena pemain *game online* menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh oleh remaja dalam bermain *game online* adalah meningkatkan konsentrasi. Melalui internet manusia dapat melakukan beberapa hal yakni mencari informasi, menambah teman, mengirim pesan, telepon visual atau *video call* bersamaan dengan audionya serta bermain *game online*.⁴

Perilaku negatifnya yaitu pengaruh canggihnya teknologi dalam kehidupan bermasyarakat sekarang telah masuk dalam ruang lingkup yang lebih intim yakni keluarga. Pasalnya pada zaman dahulu, orang tua membolehkan anaknya bermain bersama teman-temannya bermain permainan tradisional yang dapat melestarikan kultur budaya daerah. Sayangnya, zaman dahulu permainan tradisional yang dimainkan kini telah beralih pada permainan modern yaitu permainan virtual. Anak-anak cenderung lebih suka terhadap permainan visual yang tidak menguras banyak tenaga tanpa keluar dari rumah. Era modern sekarang ini orang tua justru memfasilitasi anaknya dalam hal teknologi seperti smartphone ataupun tab (Tablet) layarnya yang lebih lebar dan terlihat seperti

⁴ Siti Nurnia Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, "*Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) pada Remaja*," Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, (2017), 22-24.

buku dibandingkan dengan *smartphone* lainnya dan seringkali dilengkapi dengan mini keyboard jika dibutuhkan. Karena alasan sayang pada anaknya tanpa mempertimbangkan perilaku negatif apa yang ditimbulkan.

Para orang tua yang membiarkan anaknya bermain *smartphone*, memiliki latar belakang keluarga, sosial ekonomi, dan pekerjaan yang berbeda-beda. Seperti Pegawai Negeri Sipil (PNS), pegawai swasta, wiraswasta, pedagang, petani, kuli, dan buruh bangunan. Sering kali orang tua membiarkan anaknya bermain *smartphone* yang memiliki berbagai fitur hiburan, salah satunya adalah *game online*. Meskipun orang tua memiliki kewajiban untuk bekerja demi memenuhi kebutuhan keluarga, hal tersebut tidak berarti bahwa tugas mereka sebagai pengawas dan pendidik anak sudah selesai.

Orang tua tidak hanya memberikan fasilitas, sarana dan prasarana serta membiayai seluruh kebutuhan sekolah kepada anak, namun orang tua perlu memperhatikan dan mengawasi anak dalam penggunaan *handphone*, dan kebiasaan anak disekolah maupun rumah.⁵ Seseorang yang memainkan *game online* ini tanpa harus keluar rumah membuat lalai dan meninggalkan kewajiban-kewajiban yang perlu dilakukan. Dalam hal ini, bimbingan yang dilakukan orang tua harus benar dilakukan agar perilaku anak dalam tumbuh kembangnya terarah. Karena pada dasarnya bimbingan orang tua penting untuk dilakukan supaya anaknya kelak menjadi pribadi yang baik yang berakhlak mulia. Pada dasarnya seseorang dapat mencari kesenangan yang lain tanpa memainkan *game online*, tetapi karena sudah terlanjur mencoba dan ketagihan maka beberapa orang

⁵ Rayadi, "Nalisi Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di Desa Tanjung Bugis", Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak 2018.

menjadi suka main *game online*.

Sebenarnya tidak semua genre *game* berbahaya bagi remaja, beberapa genre *game* terdapat unsur edukasinya seperti *game* teka-teki silang, catur serta *game* lain yang bergenre edukasi. *Game* Edukasi adalah permainan yang di dalamnya terdapat informasi dan pembelajaran yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi aturan tertentu.⁶ Tetapi meskipun begitu, orang tua harus tetap mengawasi dan mengontrol anak agar tidak terjerumus pada hal negatif karena terseret canggihnya teknologi.

Besarnya pengaruh teknologi informasi yang memajukan zaman menjadi peringatan tersendiri terhadap segala kalangan, bukan berarti zaman semakin maju maka semakin baik pula akhlak pada seseorang. Kemajuan zaman mengubah seseorang karena dipermudahkannya menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan siapapun. Membuat beberapa orang semena-mena mengujarkan kalimat-kalimat negatif di media sosialnya. *Game online*-pun demikian, seperti *game online* menyediakan fitur *chat* yang mana semua orang di dalam *game* dapat berinteraksi dengan pemain global yang ditemuinya. Ketika di dalam *game* bermain dengan sedikit kesalahan saja maka pemain lain akan *toxic* yakni mengucapkan kata-kata kasar dan kotor kepada pemain yang membuat kesalahan.⁷ Meskipun begitu perilaku yang ditimbulkan dari bermain *game online* harus diperhatikan guna menghindari hal-hal buruk yang akan terjadi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Ma'arif Singosaren,

⁶ Handriyantini, *Repository Upm. Ac. Id 4202 BAB II*, Universitas Panca Marga, 2009.

⁷ Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*," *Jurnal KOPASTA* 4 (2017), 28–40.

Kabupaten Ponorogo. Peserta didik di MI Ma'arif Singosaren yang berusia 9 hingga 12 tahun cenderung memilih *game online* sebagai sarana hiburan dan pembelajaran, karena *game* tersebut menawarkan tantangan yang dapat meningkatkan kemampuan problem-solving mereka. *Game* ini bisa dimainkan secara individual maupun bersama orang lain. Banyaknya beragam karakter yang di dalamnya memiliki beragam juga skil untuk membunuh lawan. Adanya tingkatan atau *tier* (jenjang peringkat) menjadi alasan pula seseorang memainkan *game* ini untuk mengejar peringkat teratas. Dalam *server* global, setiap karakter memiliki peringkatnya masing-masing yang mana pemain dapat bersaing meraih poin tinggi dengan cara banyak bermain dan menang.

Maka dari itu peserta didik di MI Ma'arif Singosaren ini cenderung memilih *game mobile legends* dan *free fire* yang selain untuk mendapatkan tingkatan teratas juga bersaing mendapatkan peringkat dengan teman-temannya. Orang tua dan guru diharapkan memberikan perhatian dengan mengkaji lebih dalam mengenai *game online* yang dimainkan oleh anak-anak, karena perlu adanya pengawasan dan kontrol agar terhindar dari perilaku buruk kecanduannya. Sebagai orang tua dan guru, kemajuan zaman era digital perlu belajar lagi untuk menambah pengetahuan mengenai pengawasan dan pendidikan anak. Orang tua dan guru juga berhak menciptakan suasana lingkungan rumah dan sekolah yang nyaman dan harmonis serta menggunakan metode tertentu untuk mendidik anak agar menjadi anak yang baik dari segi jasmani dan rohani.⁸ Meminimalisasi kecanduan *game online* dibutuhkan

⁸ Dony Canggih Guno, "Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan" (Skripsi, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 30.

bantuan orang tua dan guru agar tingkat adiktifnya dapat dikurangi.

Kemampuan orang tua dalam halnya mendidik perlu diterapkan dengan baik agar hasil yang diinginkan tersebut baik pula. Mengisi waktu luang anak dengan hal-hal bermanfaat seperti *refresing*, berolahraga, membaca atau aktivitas positif lainnya. Ikut campur dalam dunia anak memang hal yang perlu dilakukan, pengawasan dari dalam keluarga menjadi hal penting dalam mengurangi bermain *game online*.

Orang tua juga berhak membatasi anaknya bergaul dengan orang-orang yang tercandu *game online* hingga lupa waktu. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji “Dampak *Game Online* pada Perilaku Siswa Tinjauan: Dari Persepsi Guru Dan Orang Tua” Karena kenyataannya tidak sedikit anak-anak mengalami kecanduan *game online*, untuk itu perlu adanya penanganan dari dalam keluarga yakni orang tua untuk meminimalisasi kecanduan tersebut.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini berfungsi sebagai pembatas rumusan masalah agar terfokus pada rumusan masalah. Dalam penelitian kualitatif, penentuan fokus penelitian lebih didasarkan pada tingkatan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial (lapangan). Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti kali ini akan berfokus pada aspek yang diukur yaitu berdasarkan latar belakang masalah di atas dari peserta didik Madrasah Ibtida'iyah yang bermain *game online* yang secara tidak mungkin untuk dibahas keseluruhan, serta pengkajian masalah ini lebih fokus dan terarah. Maka peneliti memfokuskan penelitian dalam menganalisis Perilaku peserta didik Madrasah Ibtida'iyah yang

bermain *game online* ditinjau dari persepsi orang tua dan guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi guru terhadap perilaku peserta didik yang bermain *game online* di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?
2. Bagaimana persepsi orang tua terhadap perilaku peserta didik yang bermain *game online* di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan persepsi guru tentang perilaku peserta didik Madrasah Ibtida'iyah yang bermain *game online*.
2. Mendeskripsikan persepsi orang tua tentang perilaku peserta didik Madrasah Ibtida'iyah yang bermain *game online*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa teori-teori dalam dunia pendidikan, khususnya tentang guru dan orang tua dalam meminimalisir peserta didik yang bermain *game online* yang masih duduk di bangku sekolah seperti Madrasah Ibtida'iyah.
 - b. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian-

penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan pijakan dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari.
- b. Bagi guru/dosen dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui orang tua dan guru dalam meminimalisir kecanduan *game online* sekaligus dapat diterapkan diberbagai permasalahan terkait *game online*.
- c. Bagi orang tua dapat dijadikan sebagai tindakan untuk mengontrol anaknya dalam bermain *game online* agar tidak berperilaku negatif terhadap tumbuh kembang anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang saling berkaitan erat satu kesatuan utuh, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan, berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian. dan sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian pustaka, berisi telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori. Bab ini berfungsi sebagai telaah hasil penelitian terdahulu dan mengetengahkan acuan 4 teori yang digunakan sebagai landasan melakukan penelitian. Kajian teori dalam bab ini yaitu persepsi, orang tua dan guru, *game online*, dan peserta didik.

Bab ketiga metode penelitian, berisi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan temuan.

Bab keempat hasil dan pembahasan, berisi deskripsi data umum menguraikan tentang profil singkat lokasi penelitian, paparan data dan deskripsi data khusus berupa pembahasan yang menguraikan tentang perilaku pemain *game online* pada peserta didik madrasah ibtida'iyah ditinjau dari persepsi orang tua dan guru.

Bab kelima penutup, berisi kesimpulan dan saran dari rumusan masalah serta dapat mempermudah pembaca untuk mengambil inti sari dari penelitian ini.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perilaku peserta didik Madrasah Ibtida'iyah

a. Pengertian perilaku

Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup : berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian dan lain sebagainya. Bahkan kegiatan internal (*internal activity*) seperti berfikir, persepsi dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Perilaku merupakan faktor terbesar kedua setelah faktor lingkungan yang mempengaruhi kesehatan individu, kelompok, atau masyarakat.⁹ Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini.

Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara

⁹ Hana Utami, Teori dan pengukuran Pengetahuan, sikap dan Perilaku Manusia, Yogyakarta, Nuha Medika, (2010), 53.

langsung.¹⁰

b. Macam-macam perilaku

Perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Dengan demikian perilaku manusia terjadi melalui proses menurut Notoatmodjo, perilaku dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku manusia dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang sangat kompleks sifatnya, antara lain perilaku dalam berbicara, berpakaian, berjalan, persepsi, emosi, pikiran dan motivasi.

Menurut skiner dalam Notoatmodjo merumuskan respon atau reaksi seorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.¹¹ Perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skiner ini disebut “S-O-R” atau Stimulus Organisme Respon Stimulus -----> Organisme -----> Respons, sehingga teori Skinner disebut dengan teori “S-O-R”. Berdasarkan teori “S-O-R” tersebut, maka perilaku manusia dapat dikelompokkan menjadi dua. Menurut Skinner dalam Inten membedakan adanya dua respon, yaitu:

- a. Respondent response (*reflexive*) yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan- rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus ini disebut *eleciting stimulatior* karena menimbulkan respon yang relatif tetap, misalnya makanan yang lezat menimbulkan keinginan untuk makan, cahaya terang menyebabkan mata tertutup, dan sebagainya. Responden

¹⁰ Adventus, M., Jaya, I. M. M., & Mahendra, D. (2019). Buku Ajar Promosi Kesehatan. In Pusdik SDM Kesehatan (1st ed., Vol. 1, Issue 1, pp. 1–91).

¹¹ Notoatmodjo, S. 2017. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.

responsi ini juga mencakup perilaku emosional, misalnya mendengar berita musibah menjadi sedih dan menangis, lulus ujian meluapkan kegembiraanya dengan mengadakan pesta dan sebagainya.

- b. Operant response (*instrumental response*) yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut reinforcing stimulator dan reinforce, karena memperkuat respon. Misalnya seorang petugas kesehatan melaksanakan tugasnya dengan baik (respon terhadap uraian tugasnya) kemudian memperoleh penghargaan diri atasannya maka petugas kesehatan tersebut akan lebih baik lagi dalam melaksanakan tugasnya.

Menurut Damayanti dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus ini maka perilaku dibedakan menjadi dua, yaitu:¹²

- 1) Perilaku Tertutup (*covert behavior*) Perilaku tertutup terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut masih belum dapat diamati orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk covert behavior yang dapat diukur adalah pengetahuan dan sikap.
- 2) Perilaku Terbuka (*overt behavior*) Perilaku terbuka ini terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut sudah berupa tindakan atau praktik ini dapat diamati orang lain dari luar atau “observable behavior”. Bentuk perilaku terbuka diantaranya berupa tindakan nyata atau dalam bentuk praktik.

¹² Ibid.,hal 55

Menurut Mulyana mengatakan bahwa manusia tidak hanya dipersepsi lewat bahasa verbalnya seperti bahasa dipakainya (halus, kasar, dan seterusnya), tetapi juga melalui perilaku non-verbalnya. Dikatakan juga bahwa meskipun secara teoretis perilaku verbal dapat dipisahkan dari perilaku nonverbal, dalam kenyataannya, kedua jenis perilaku itu menjalin dalam komunikasi tatap muka.

Menurut Effendy mengatakan bahwa perilaku verbal dan nonverbal itu saling melengkapi untuk mencapai keefektifan komunikasi. Arti suatu komunikasi verbal dapat diperoleh melalui hubungan komunikasi verbal dan nonverbal.¹³

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik itu secara lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia, untuk mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Komunikasi non-verbal disebut isyarat atau bahasa diam (silent language). Melalui komunikasi nonverbal kita bisa mengetahui suasana emosional seseorang, apakah ia sedang bahagia, marah, bingung, atau sedih. Kesan awal kita mengenal seseorang sering didasarkan pada perilaku non-verbalnya, yang mendorong kita untuk mengenal lebih jauh.

Komunikasi non-verbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata.

¹³ Dra. Sang Ayu Putu Sriasih, M. Pd. dan Prof. Dr. I Nengah Suandi, M. Hum, Perilaku Verbal Dan Nonverbal Dalam Aktivitas Seni Mabebasan (Kajian Sosiopragmatik), PRASI, Vol. 8, No. 13, 2012.

Pesan-pesan non-verbal sangat berpengaruh terhadap komunikasi. Pesan atau simbol-simbol non-verbal sangat sulit untuk ditafsirkan dari pada simbol verbal. Bahasa verbal sealur dengan bahasa nonverbal, contoh ketika kita mengatakan “ya” pasti kepala kita mengangguk. Komunikasi non-verbal lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan karena spontan.

c. Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Menurut Kementerian Agama Republik Indonesia (Kemenag), Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah tingkat pendidikan paling dasar dalam system pendidikan madrasah. Madrasah Ibtidaiyah setara dengan Sekolah Dasar (SD). Sama halnya dengan SD, di Madrasah Ibtidaiyah (MI), para peserta didik akan diajarkan ilmu-ilmu pengetahuan dasar. Madrasah Ibtidaiyah (MI) ditujukan untuk membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensinya secara optimal sehingga terbentuk prilaku kompetensi dasar sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) ditempuh dalam waktu enam tahun. Lulusan pada sekolah ini bisa melanjutkan pendidikan ke Madrasah Tsanawiyah (MTS) atau Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kurikulum yang ada di Madrasah Ibtidaiyah sama dengan kurikulum di sekolah dasar dan sesuai dengan aturan dari dinas pendidikan. Bedanya di Madrasah Ibtidaiyah ada porsi lebih untuk pendidikan agama islam.¹⁴ Pendidikan keislaman di

¹⁴ Kemenag RI, “ Pengertian dan Kelebihan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Dibandingkan SD”, *artikel mediasimulasi*, (2022), 1.

sekolah ini pun banyak ragamnya mulai dari Al-Quran dan Hadits, Aqidah dan Akhlaq, Fiqih, sejarah islam hingga bahasa arab. Bahkan Madrasah Ibtidaiyah di masa sekarang ini sudah sangat modern dengan menghadirkan ekstrakurikuler yang beragam. Sudah banyak Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki ekstrakurikuler olahraga, musik, beladiri dan masih banyak lagi.

Sehingga banyak manfaat yang bisa diperoleh oleh peserta didik mulai dari pendidikan umum, keagamaan sekaligus mengembangkan hobi di ekstrakurikuler. Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah mereka yang berusia antara 6–12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak.

d. Perilaku Peserta Didik Madrasah Ibtida'iyah

Perilaku siswa Madrasah Ibtida'iyah dapat dipengaruhi oleh perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak ketika mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial dan kehidupan bermasyarakat untuk mendorong serta memberi contoh pada kehidupan mereka sehari-hari dalam dunia pendidikan, guru adalah pengganti peranan orang tua di sekolah untuk mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial. Proses kegiatan pembelajaran, siswa dapat berperilaku sesuai tahap perkembangannya. Mengidentifikasi perilaku usia sekolah dasar:

1) Pembangkangan (*negativisme*)

Perilaku ini berarti bentuk tingkah laku melawan. Sikap membangkang atau melawan secara fisik beralih menjadi sikap melawan secara verbal.

2) Berselisih atau bertengkar (*quarelling*)

Hal ini akan terjadi bila anak merasa terganggu atau tersinggung oleh sikap anak-anak lain.

3) Menggoda (*teasting*)

Anak menggunakan bentuk verbal seperti mencemooh sehingga menimbulkan rasa marah pada orang lain.

4) Persaingan (*rivaly*)

Bertujuan untuk melebihi orang lain dan distimulasi oleh orang lain.

5) Kerja sama (*cooperation*)

Kerja sama berarti mau bekerja sama dengan kelompok. Dan dapat melakukan tugas-tugas bersama kelompok.

6) Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*)

Berkuasa berarti menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap. Contohnya adalah menyuruh, meminta, mengancam dan memaksa orang lain untuk dapat memenuhi kebutuhannya.

7) Simpati (*sympathy*)

Sikap emosional yang mendorong seseorang untuk menaruh perhatian pada orang lain mau mendekati atau bekerja sama dengannya.¹⁵

Menurut Rita Eka, ciri-ciri khas perilaku anak sekolah dasar dibagi menjadi dua fase yaitu fase kelas rendah berlangsung antara usia

¹⁵ Irfan Malik A, pengetahuanku13.net/2021/09/perilaku-sosial-siswa-di-sekolah-dasar.

6 atau 7 tahun sampai 9 atau 10 tahun dan kelas tinggi berlangsung antara usia 9 atau 10 tahun sampai dengan 12 tahun.

1. Ciri – ciri anak kelas rendah

ciri-ciri khas perilaku anak sekolah dasar dibagi menjadi dua fase yaitu fase kelas rendah berlangsung antara usia 6 tahun sampai 9 tahun dan kelas tinggi berlangsung antara usia 10 tahun sampai dengan 12 tahun.

- a) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
- b) Jika tidak menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting.
- c) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
- d) Suka meremehkan orang lain.

2. Ciri-ciri anak kelas tinggi

- a) Ingin tahu, ingin belajar realistik.
- b) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.
- c) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar di sekolah.
- d) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peergroup* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.¹⁶

Tugas seorang siswa di sekolah yaitu belajar merupakan

¹⁶ Irfan Malik A, pengetahuanku13.net/2021/09/perilaku-sosial-siswa-di-sekolah-dasar.

tugas pokok seorang siswa, karena melalui belajar dapat menciptakan generasi muda yang cerdas. Tugas siswa di sekolah dibagi menjadi empat diantaranya adalah:

- 1) Memahami dan mempelajari materi yang diajarkan.
- 2) Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Mengerjakan pekerjaan rumah (PR) jika ada.
- 4) Taat pada peraturan sekolah setiap sekolah memiliki tata tertib yang harus ditaati oleh para siswa, demi terciptanya kondisi sekolah yang kondusif, aman, nyaman untuk siswa dalam belajar dan menjalani aktivitas selama di sekolah. Selain itu tata tertib sekolah juga sebagai patokan dan kontrol perilaku siswa di sekolah.

2. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online merupakan permainan di mana banyak orang bisa bermain pada waktu yang sama melalui jaringan internet. Tanpa adanya jaringan internet yang terhubung maka *game online* tidak dapat dimainkan. Dalam bahasa Inggris *game* berarti permainan sedangkan *online* artinya saluran yang hidup. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwasanya *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan dengan banyak orang secara bersamaan melalui *smartphone* atau komputer dengan syarat terhubung kedalam jaringan internet.¹⁷ *Game online* memiliki suatu

¹⁷ Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, 4–5.

sistem yaitu dapat dikendalikan sesuai fungsi dari karakter yang dimainkan. *Game online* bukan hanya bisa ditonton saja melainkan dapat dimainkan yang terdapat tombol dan fitur yang memiliki kegunaan masing-masing.

Seiring dengan berkembangnya perusahaan dan *developer game*, kini *game online* semakin banyak peminatnya yang bukan hanya sekedar bermain saja akan tetapi dijadikan sebagai ajang perlombaan dan untuk beberapa negara berkembang dan maju menjadi pemain pro dalam *game* tertentu dapat menjadi sebuah pekerjaan. *Game online* kebanyakan seperti sekarang ini di dalamnya terdapat sistem poin serta tingkatan-tingkatan pencapaian.

Dengan mengumpulkan poin pemain dapat meraih nilai atau item, semakin tinggi nilai poin yang dicapai maka semakin tinggi pula pangkat yang diperoleh. Maka tidak heran lagi banyak orang yang memainkan *game online* untuk meraih poin tertinggi sehingga dapat bersaing dengan pemain lain. Di samping itu jika mendapatkan tingkatan tertinggi dan mendapatkan skin atau *item* tertentu akun yang digunakan untuk bermain dapat diperjual belikan sehingga dapat menghasilkan uang.

b. Jenis *Game Online*

Game online tidak hanya memiliki satu jenis saja melainkan ada banyak, genre atau jenis-jenis *game online* jika ditinjau dari cara memainkannya adalah sebagai berikut.

1) RTS (*Real Team Strategy*)

RTS ini merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki ciri-ciri proses pengembangan suatu Negara atau tempat tertentu. Misalnya saja pengelolaan suatu Negara dimana di dalamnya dapat dikelola sumber dayanya (manusia, ekonomi, alam) serta dapat mengatur strategi dalam berperang guna memperluas daerah dan memperkuat pertahanan.¹⁸

2) *First Person Shooter* (FPS)

Jenis *game* FPS ini merupakan permainan dengan sudut pandang karakter yang dimainkan oleh pemain, tiap-tiap karakter memiliki *skil* dan kemampuan yang berbeda-beda entah itu dalam jarak menembak, akurasi menembak dan reflek menghindar maupun menembak. Pada Negara Indonesia ini *game* FPS yang terkenal dan diturnamenkan hingga kancan internasional antara lain *game Point Blank*, *Player Unkenows Battle Grounds* (PUBG), *Free Fire* dan *Valorant*. Pada *game* FPS ini dalam satu servernya terdapat seratus pemain atau lebih yang terdiri dari beberapa tim saling menembak dan tim yang berhasil bertahan hidup adalah pemenangnya. Ciri khas dari permainan ini adalah penggunaan senjata tajam khususnya senjata jarak jauh.

3) *Role Playing Game* (RPG)

RPG merupakan jenis permainan yang cara bermainnya yaitu dengan memainkan peran dari karakter-karakter tokoh

¹⁸ Hamas Fanani, "Dampak *Game* Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo" (Skripsi, Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2020), 25.

khayalan dan berkolaborasi untuk membuat cerita bersama. Keberhasilan permainan ini dapat diselesaikan dengan cara mengikuti alur dari sistem yang telah dibuat pembuat *game* kemudian menyelesaikan beberapa misi. Namun banyak pemain *game* RPG ini yang sengaja tidak menjalankan misi dengan tujuan hanya bermain-main saja guna mendapatkan rasa kesenangan dalam memainkan karakternya.¹⁹

4) *Life Simulation Games* (LSG)

Seperti namanya *game* berjenis LSG ini memainkan satu tokoh karakter layaknya dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dalam memainkan karakter tersebut, pemain bertanggung jawab untuk menyelesaikan misi yang ada agar kemampuan yang dimiliki karakter semakin meningkat. Tokoh karakter bergenre LSG ini memerlukan keutuhan layaknya manusia di kehidupan nyata seperti bekerja, beternak, bersosialisasi, belanja dan lain-lain. Pemain lain dapat ikut serta bergabung dalam satu server bekerja sama menyelesaikan misi atau hanya bersenang-senang saja.

5) *Constructions and Management Simulation Games* (CMSG)

Permainan bergenre CMSG ini merupakan permainan yang mensimulasikan proyek pembangunan kota. Di dalamnya terdapat fitur untuk membangun kota lengkap beserta isinya dari sarana dan prasarana. Gedung-gedung dibangun untuk kerja para karakternya seperti mandor, tukang, dan masyarakat sekitar. Dalam

¹⁹ Rohman Khabibur, "Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*," Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak Vol. 2, no. 1 (2018), 156–72.

pembangunan pemain diharapkan bisa memperhatikan kenyamanan dan sumber daya yang dibutuhkan agar pembangunan proyeknya tidak berhenti. *Game* ini juga terdapat fitur khusus, semisal proyek pembangunan belum selesai ketika pemain keluar dari *game*, maka proses pembangun tetap berjalan dengan syarat sumber dayanya terpenuhi.

6) *Vehicle Simulations*

Game yang bergenre *Vehicle Simulations* ini menyimulasikan pengoperasian kendaraan-kendaraan. Kendaraan dapat dioperasikan oleh pemain sesuai dengan misi masing-masing seperti mengantar barang menggunakan mobil dari tempat satu ketempat yang lain. Contoh *game* ini yaitu *game Bus Simulator*, pemain memiliki misi untuk mengantar penumpang sesuai dengan tujuan penumpang. Pemain *game* ini juga harus memperhatikan bahan bakarnya ketika sedang berjalan serta mengumpulkan uang guna membeli kebutuhan seperti meng *upgrade* mesin, roda, desain bus dan lainnya.

7) *Game Aksi*

Seperti dengan namanya, *game* aksi ini berkaitan erat dengan kekuatan dan tantangan fisik memcau adrenalin dari pemain. Reflek cepat dari pemain yang diperlukan guna melawan monster-monster untuk mendapatkan item tertentu. Pemain lain juga dapat bergabung menjadi satu tim atau bisa juga menjadi musuh tergantung mode apa yang dimainkan. Contoh *game* aksi yang

telah mendunia adalah *game Takken*, bertarung dengan pemain lain menggunakan karakter tokoh yang memiliki ciri khas dan kemampuan tersendiri kemudian diadu hingga hanya tersisa satu pemenang.²⁰

8) *Game* Petualangan

Game bergenre petualangan merupakan *game* yang dimainkan oleh seseorang dengan cara memainkan karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi tempat-tempat tertentu. Selain itu, didalam petualangan beberapa *game* petualangan mengharuskan pemainnya untuk memecahkan sebuah misteri ataupun memburu harta karun sesuai dengan jalan alur cerita. Banyak *game* berjenis petualangan ini diangkat dari sebuah film atau novel yang memiliki rating tinggi pada Negara tertentu.

9) *Manager Simulation*

Game Manager Simulation ini merupakan *game* yang pemainnya bertugas sebagai manager atau pelatih. Contoh *game* dari genre ini yaitu *game Real Football Manager* di mana pemainnya berperan menjadi manager disuatu klub sepak bola kemudian klub tersebut bertanding mengadu strategi dengan pemain lain.

10) *Massive Online Battle Arena* (MOBA)

Game MOBA ini merupakan *game* yang memadukan antara

²⁰ Rizka Apriani dkk., "Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi *Game Online* Jenis Agresif dan Non-Agresif," *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* Vol. 5, no. 1 (2020), 35–42.

dua jenis genre *game* yaitu *Role Playing Game* (RPG) dan *Real Time Strategi* (RTS). Pemain dari *game* ini menjalankan satu karakter yang memiliki *skil-skil* tertentu yang masing-masing kelebihan dan kekurangan kemudian diadu dengan tim lawan. *Game* ini mengharuskan pemainnya memiliki kemampuan dan kecakapan akan karakter yang digunakan dan kekompakan tim supaya bisa menghancurkan tower atau markas lawan. Untuk sekarang ini contoh *game* MOBA yang diturnamenkan hingga kaneah internasional yakni *game DOTA II*, *League Of Legends* (LOL), *Arena Of Valor* (AOV) dan *Mobile legends: Bang-bang* (MLBB).²¹

11) *Cram*

Pernah menggunakan flashcard untuk mengajari anak istilah atau *kosakata* baru? Kini Ibu tidak perlu repot membuat kartu-kartu sendiri karena sudah ada aplikasi *game* bernama *Cram* yang akan memudahkan pembelajaran kata baru untuk anak. Cukup unduh dan instal aplikasi bernama *Cram.com Flashcards* ke ponsel dan Ibu bisa kapan pun mengajak anak bermain flashcard.

12) *DragonBox* Series

Jika Ibu hendak mencari *game* edukasi untuk anak usia sekolah, barangkali aplikasi dari *DragonBox* bisa menjadi pilihan. *DragonBox* memiliki beberapa *game* edukasi untuk anak mulai usia 4 tahun hingga 8 tahun ke atas. Beberapa seri *game* edukasi

²¹ Apriani dkk.

dari DragonBox di antaranya Learn to Read, Numbers, Algebra 5+, dan Learn Chess. Masing-masing dengan fokus pembelajaran tersendiri, seperti membaca, mengenal kata, berhitung, aljabar, hingga cara bermain catur.

13) *Wordscapes*

Ada banyak ragam *game* edukasi permainan kata yang bisa Ibu pilih untuk si kecil, salah satunya adalah Wordscapes. Ini merupakan permainan menyusun kata dari beberapa huruf yang tersedia. Tidak hanya asyik untuk mengisi waktu luang, melalui *game* ini Ibu juga bisa mengajak anak belajar mengenal kosa kata dalam bahasa Inggris.

14) *CodeSpark Academy*

Anak-anak belajar pengkodean lewat *game*. Hal itu bisa dilakukan dengan *game* bertajuk CodeSpark Academy. Melalui *game* ini, anak diajak untuk belajar tentang coding atau pengkodean melalui langkah-langkah sederhana seperti berhitung. Bersama karakter-karakter kartun yang lucu, anak akan diajak memecahkan berbagai persoalan dan mengasah logika berpikirnya.

c. **Perilaku Pemain *Game Online***

perilaku memiliki pengertian yaitu suatu tindakan yang mendatangkan akibat bisa positif dan bisa saja negatif. perilaku bisa juga diartikan ganjaran akibat melakukan suatu hal atau tindakan.²²

Dalam aktivitas bermain *game online* tentunya memberikan pengaruh

²² Silpa Hanoatubun, "Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia," *Edupsyscouns Journal* Vol. 2, no. 1 (2020), 149.

entah itu positif entah itu negatif, disitulah kata perilaku dapat digunakan.

Mayoritas orang tua berfikir bahwasanya dengan bermain *game online* dapat merusak otak anak-anak dan mencontohkan kekerasan kepada mereka. Akan tetapi banyak psikolog dan pakar anak percaya bahwa dengan bermain *game online* bermanfaat pada pertumbuhan anak yang hal tersebut didasarkan pada tahap tumbuh kembang anak yaitu bermain. Jadi dapat disimpulkan, bahwa bermain *game online* memberikan perilaku positif dan negatif bagi pemainnya dengan begitu perlu dipertimbangkan lagi ketika seseorang ingin bermain *game*.²³ perilaku dari pemain *game online* sebagai berikut:²⁴

1) Perilaku Positif

Game Online menawarkan banyak fitur dengan tujuan penciptaanya yaitu membuat rasa senang bagi pemainnya. Seseorang dalam mencari hiburan tidak perlu jauh-jauh lagi seperti pergi ke bioskop ataupun warnet. Zaman yang maju ini menawarkan banyak sekali permainan *online* yang dimainkan pada *smartphone*.

Dengan diberikannya akses yang mudah tersebut membuat sebagian orang menutup diri keluar dari rumah untuk bersosialisasi dan mementingkan untuk bermain *game online*. Banyaknya *game online* yang diturnamenkan menjadi gaya hidup baru karena dapat

²³ Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau* Vol. 1, no. 1 (2016), 45–50.

²⁴ Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka *Game Online* Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan*, 28.

menghasilkan penghasilan dan menjadi pekerjaan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Beberapa manfaat bermain *game online* diantaranya sebagai berikut.

- a) Koordinasi mata dan tangan, di dalam *game online* anak bisa belajar untuk melatih koordinasi mata dan tangan. Untuk beberapa genre *game* seperti FPS yang identik dengan menembak, seorang pemain diperlukan ketepatan mengontrol analog atau mousnya agar karakter yang dimainkan bisa menembak dengan tepat sasaran. Hal itu diperlukan insting yang tinggi tentunya dapat melatih koordinasi mata dan tangan di dunia nyata.
- b) Keterampilan sosial, tidak sedikit anak yang malu dan kurang percaya diri atau susah berinteraksi dengan orang luar. Hal tersebut dapat merusak perkembangan anak hingga menyebabkan depresi. Dengan bermain *game online* anak bisa berinteraksi dengan siapapun yang ditemuinya di dalam *game* tanpa adanya rasa malu dan kurang percaya diri. Di dalam *game* terdapat fitur chat global yang mana orang jauh dan tidak kenalpun dapat diajak untuk berkomunikasi.²⁵
- c) Peningkatan kemampuan berfikir, beberapa genre *game* memberikan pemain untuk berfikir meningkatkan kognitif mereka seperti memecahkan misteri atau masalah dan membuat keputusan. Untuk sekarang ini *game online* berkembang ke titik

²⁵ Fanani, "Dampak *Game* Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo," (2020), 28.

di mana pemain harus mengambil kendali dan berfikir dengan cepat mengambil keputusan.

- d) Rajin membaca, menurut ilmuwan psikolog Finland University mengatakan bahwa video *game* dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Jenis genre *game* yang dimaksudkan yaitu Role Playing *Game* (RPG) yang berisi cerita dan dialog-dialog seperti di game Final Fantasy dan Phantasy Star. Manfaat *game* tersebut yaitu memacu kerja otak anak untuk mencerna dan memahami alur cerita yang dimainkan.
- e) Mengurangi stres, sesuai dengan tujuan utama *game* dibuat yaitu untuk sarana hiburan dan memberikan kesenangan pada pemainnya. Hal tersebut terbukti bagi beberapa orang yang memainkannya karena dapat mengurangi stres yang diderita akibat permasalahan hidup yang dihadapi. Bagi seorang pekerja jika dia mengalami stres maka tempat beralihnya dengan bermain *game online*.
- f) Kerja tim, kemengan dalam bermain tidak semata dilakukan sendiri melainkan dengan kerja sama tim. *Game online* khususnya MOBA kerja sama tim diperlukan untuk membangun strategi-strategi yang diperlukan guna meruntuhkan tower dan base musuh. Hal itu berlaku pada dunia nyata dimana seorang anak akan membangun komunikasi dengan orang lain agar

dapat melakukan sesuatu yang diinginkan.²⁶

2) Perilaku Negatif

Game Online Disamping perilaku positif, bermain *game online* juga membawa petaka yaitu perilaku negatifnya. Bisa dikatakan perilaku negatif ini merupakan hal yang merugikan bagi pemainnya, perilaku negatif pemain *game online* antara lain:²⁷

- a) Menimbulkan kecanduan, benar adanya pihak pembuat *game online* membuat visual dan display sedemikian rupa supaya menarik agar pemainnya kecanduan dalam bermain. Semakin *game online* dimainkan banyak orang maka semakin besar pula keuntungan yang diraih oleh developer *game* akibat penjualannya.
- b) Mendorong melakukan hal negatif, *game online* memiliki unsur adiktif yakni kekerasan yang dapat memacu pemainnya untuk menirukan karakter yang dimaikannya. Hal tersebut berlaku di kehidupan nyata terutama anak-anak, mereka melakukan hal sama persis ketika dia bermain *game online*. kejahatan lain juga bisa muncul akibat membobol ID atau akun *game* guna diperjual belikan untuk mendapatkan keuntungan.
- c) Terbengkalai kegiatan dunia nyata, terlalu asik bermain *game online* membuat sebagian orang lupa akan aktivitas di dunia nyata. Hal tersebut seringkali membuat berbagai kegiatan yang

²⁶ Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 31.

²⁷ Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 32.

harus dilakukan menjadi terbengkalai, seperti salat lima waktu, belajar, sosialisasi dan lainnya menjadi terhambat.

- d) Prestasi akademik menurun, banyak waktu terbuang demi tercapainya tingkatan tertinggi demi bersaing di rank atau posisi global membuat anak terus terpacu memainkannya. kewajiban belajarpun dinomor duakan dan tentunya prestasi akademik menurun.
- e) Menurunnya kesehatan, intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat mata, tubuh dan otak terus terjaga dan menggunakan indranya. Terlalu fokus melihat layar dapat menurunkan fungsi penglihatan mata dan menurunkan fungsi kerja syaraf. Akibatnya munculah penyakit yang pasti merugikan pemain tersebut seperti obesitas, kejang, kompresi saraf, gangguan postur tubuh.

3) Indikator anak yang Kecanduan *Game Online*

- a) Pola hidup mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu.
- b) Merasa terikat dengan *game online* sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain.
- c) Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain *game online*.
- d) Menghindari masalah dengan bermain *game online*.

e) Merasa gelisah jika tidak bermain *game online*.²⁸

3. Persepsi orang tua dan guru

a. Pengertian persepsi

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Pengertian persepsi berasal dari bahasa Inggris “*perception*” yang artinya; persepsi, penglihatan, tanggapan yang memiliki arti proses seseorang menjadi sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya; atau pengetahuan lingkungan yang diperoleh melalui interpretasi data indera.

Menurut Sarlito W. Sarwono, Persepsi adalah proses mengumpulkan informasi mengenai dunia melalui pengindraan yang kita miliki atau kita lihat.²⁹ Menurut Schiffman dan Kanuk mendefinisikan persepsi sebagai proses dimana dalam proses tersebut individu memilih, mengorganisasikan dan menginterpretasikan stimuli menjadi sesuatu yang bermakna.³⁰ Menurut Kreitner dan Kinicki persepsi adalah merupakan proses kognitif yang memungkinkan kita menginterpretasikan dan memahami sekitar kita. Sedangkan menurut pendapat lain persepsi adalah merupakan proses menerima informasi membuat pengertian tentang dunia disekitar kita.³¹ Adapun indikator dari persepsi adalah sebagai berikut:

a. Tanggapan (respon)

²⁸ Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*.

²⁹ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Lintas Budaya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014, 24.

³⁰ Schiffman dan Kanuk, *Perilaku Konsumen: Implikasi pada Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008, 97.

³¹ Kreitner dan Kinicki, *Perilaku Dalam Organisasi* (ed.1 cet.1), Jakarta: Rajawali Pers, 2013, 59.

mengacu pada proses yang membuatnya menjadi tahu dan berfikir, menilai sifat-sifat kualitas dan keadaan internal seseorang.³⁵

b. Persepsi orang Tua

Persepsi orang tua adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan orang tua dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indera. Perbedaan pendapat orang tua dalam melihat *game online* yang terjadi dikalangan pelajar ada yang melihat *game online* itu positif dan ada yang melihat *game online* ini negatif bagi peserta didik.³⁶ Orang tua juga dijadikan sebagai pusat pendidikan yang pertama karena lingkungan keluarga yang pertama kali mengajarkan sesuatu entah itu berbicara, berjalan dan hal lainnya. Dalam pengertian lain, orang tua merupakan orang pertama yang memikul beban atas apa yang ia lahirkan yakni anak dan harus bertanggung jawab terhadap didikannya. Oleh sebab itu orang tua harus bisa mendidik dan mencontohkan perilaku-perilaku yang baik. Orang tua juga diperkenankan mengasuh anaknya untuk mencapai pada tahapan tertentu supaya bisa mempersiapkan diri nantinya dalam kehidupan bermasyarakat.

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari

³⁵ Alo Liliweri, *Persepsi Teoritis, Komunikasi antar Pribadi*, Bandung: Cipta Aditya Bakti, 1994, 173.

³⁶ St. Fatimah kadir dkk, *Persepsi Orang Tua Terhadap Game Online Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari*, Dirasah, Vol. 2, No. 1, Mei 2021, 15.

pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan.

Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.³⁷ Orang tua yang latar belakang keluarga, sosial ekonomi orang tua, dan pekerjaan orang tua yang berbeda-beda. Ada orang tuanya yang bekerja sebagai Pegawai Negri Sipil (PNS), pegawai swasta, wiraswasta, pedagang, petani, kuli, dan buruh bangunan. Kewajiban orang tua untuk bekerja dalam rangka memenuhi nafkah keluarga bukan berarti tugas mereka selesai.

c. Persepsi guru

Pengertian guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Persepsi guru adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan guru dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indera bahwa mengajar menyampaikan ilmu pengetahuan, maka dalam mengajar guru tadi cenderung menempatkan siswa sebagai wadah yang harus diisi oleh guru. Praktiknya, guru menerangkan pelajaran dan siswa memperhatikan, selanjutnya siswa diuji tentang kemampuannya menagkap materi yang telah diajarkan oleh guru. Guru mengajar melibatkan siswa, memberikan porsi pembelajaran kepada siswa untuk aktif sehingga guru mampu bertindak sebagai fasilitator.³⁸ Guru dalam

³⁷ Euis Kurniati, Dkk "Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19," no. 1 (2021), 24-256.

³⁸ Adelia syafani m, Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Kesulitan Belajar Matematika Siswa, 17. 406050.66 (2022), 13.

pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti dilembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, disurau atau musholla dan di rumah.

Guru memang menempati kedudukan yang terhormat dimasyarakat. kewibaaanlah yang menyebabkan guru dihormati, sehingga masyarakat tidak meragukan figur guru. Guru adalah subjek paling penting dalam keberlangsungan pendidikan. Tanpa guru, sulit dibayangkan bagaimana pendidikan dapat berjalan. Bahkan meskipun ada teori yang mengatakan bahwa keberadaan orang/manusia sebagai guru akan berpotensi menghambat perkembangan peserta didik, tetapi keberadaan orang sebagai guru tetap tidak mungkin dinafikan sama sekali dari proses pendidikan.³⁹

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang ditulis oleh F Kurniawan dkk. yang berjudul “Perspektif Orang Tua terhadap *Game Online*”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perspektif orang tua terhadap *game online*. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif menggunakan *quesioner*.⁴⁰ Hasil penelitian F Kurniawan dkk. menunjukkan bahwa orang tua yang menjadi objek

³⁹ Dja'far Siddik, Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam, (Bandung: Cita Pustaka Media, (2006), 39.

⁴⁰ F Kurniawan, J Alfryano, J N Wibawa, E Marsella yang berjudul “Perspektif Orang Tua Terhadap *Game Online*” Universitas Atma Jaya Yogyakarta Vol. 2 No. 2, Desember 2022.

penelitian ini didominasi oleh orang tua yang berjenjang pendidikan terakhir S1/sarjana sebesar 49% persepsi orang tua mengenai interaksi mahasiswa dengan *game online* adalah tingkat kesenangan mahasiswa dalam bermain *game online*. Sebagian besar didominasi skala ordinal 4 = setuju, dan perspektif orang tua terhadap interaksi tersebut didominasi oleh skala ordinal 3 = netral.

Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh F Kurniawan, dkk. dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang persepektif orang tua terhadap *game online* serta *instrument* penelitian yang digunakan adalah kuisisioner dan dokumentasi. Perbedaannya penelitian yang ditulis F Kurniawan, dkk. membahas tentang perspektif orang tua tentang *game online* pada mahasiswa Universitas Atma Jaya sedangkan pada penelitian ini membahas tentang game online dan perilaku siswa ditinjau dari persepsi guru dan orang tua di Madrasah Ibtida'iyah Singosaren Ponorogo.

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Fanani yang berjudul “Dampak *Game Mobile Legend Bang-bang* terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo” Hasil penelitian yang dilakukan, bahwa mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo kurang memenuhi kriteria peserta didik yang memiliki karakter disiplin yang baik dalam perkuliahan.⁴¹ Bermain *game mobile legends bang-bang* memiliki dampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti pada aspek psikologis yang dapat membuat seseorang merasa senang, menghilangkan stress tetapi membuat kecanduan.

Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh Fanani tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *game online* serta *instrument*

⁴¹ Fanani “Dampak *Game Mobile Legend Bang-Bang* Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo” FTIK IAIN Ponorogo.

penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Perbedaannya, pada penelitian Fanani meneliti dampak yang ditimbulkan terhadap karakter disiplin mahasiswa FATIK sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang game online dan perilaku siswa ditinjau dari persepsi guru dan orang tua di Madrasah Ibtida'iyah Singosaren Ponorogo.

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh Moh Yazid Zidan yang berjudul “Hubungan Antara Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Siswa Kelas VI pada Masa Transisi Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023”.⁴² Hasil penelitian diperoleh data bahwa 1) Bermain *Game Online* siswa kelas VI termasuk dalam kategori tinggi dengan interval antara 67-72 sebanyak 13 siswa (33,33%) dari sampel sebanyak 39 siswa, 2) Perilaku siswa kelas VI termasuk dalam kategori tidak baik dengan interval 45-52 sebanyak 26 siswa (66,67%) dari sampel sebanyak 39 siswa, 3) Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ dan nilai rhitung $0,239 > r_{tabel}$.

Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh Moh Yazid Zidan dengan penelitian ini adalah meneliti tentang perilaku anak sekolah dasar (SD) yang bermain *game online* serta *instrument* penelitian yang digunakan adalah teknik korelasi menggunakan rumus *product moment* dari *person*. Perbedaan dari penelitian di atas meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku anak sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang game online dan perilaku siswa ditinjau dari persepsi guru dan orang tua di Madrasah Ibtida'iyah Singosaren

⁴² Moh Yazid Zidan yang berjudul “Hubungan Antara Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa Kelas Vi Pada Masa Transisi Pandemi Covid-19” Di Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.

Ponorogo.

Ke empat, penelitian yang di tulis oleh Richa Julia Santi, dkk. yang berjudul “Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat *Game Online*” Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *Game online* merupakan salah satu bentuk kemajuan perkembangan teknologi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 6 orang tua siswa, 6 orang siswa sekolah dasar, serta 1 orang guru.⁴³ Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan bermain *game online* cenderung menunjukkan perubahan tingkah laku ke arah negatif, khususnya dalam perubahan sikap sosial dan emosional.

Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh Richa Julia Santi, dkk. pratiwi dengan penelitian ini adalah meneliti tentang perubahan perilaku anak Sekolah Dasar yang bermain *game online* serta *instrument* penelitian yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Perbedaan dari penelitian Richa Julia Santi, dkk. meneliti tentang perubahan perilaku anak yang bermain *game online* sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang game online dan perilaku siswa ditinjau dari persepsi guru dan orang tua di Madrasah Ibtida'iyah Singosaren Ponorogo.

Ke lima penelitian yang ditulis oleh St. Fatimah Kadir, dkk. yang berjudul “Persepsi Orang Tua Terhadap *Game Online* di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari” Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untu mengetahui persepsi orang tua terhadap

⁴³ Richa Julia Santi, Deka Setiawan Ika, Ari Pratiwi “Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat *Game Online*” universitas muria kudas, kudas.

game online dikalangan pelajar kelurahan Tondonggeu Kecamatan Nambo Kota Kendari serta dampak terhadap sikap pelajar baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Jenis penelitian adalah kualitatif dengan analisis deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan empat teknik yaitu observasi, wawancara, *Focus Group Discussion*, dan dokumentasi.⁴⁴

Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh St. Fatimah Kadir, dkk. dengan penelitian ini adalah meneliti tentang persepsi orang tua terhadap *game online* dikalangan pelajar serta *instrument* penelitian yang digunakan adalah metode wawancara antara penulis dengan informan. Perbedaan dari penelitian di atas meneliti tentang persepsi orang tua terhadap pelajar yang bermain *game online* dilingkungan atau desa sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang *game online* dan perilaku siswa ditinjau dari persepsi guru dan orang tua di Madarasah Ibtida'iyah Singosaren Ponorogo.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Didalam penelitian kualitatif, dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka berfikir untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta

⁴⁴ St. Fatimah Kadir, Muh. Yahya Obaid, & Supriyanto "Persepsi Orang Tua Terhadap *Game Online* Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari" IAIN Kendari, kendari Vol. 2, No. 1, Mei 2021.

penggunaan teori dalam penelitian. kerangka berfikir membutuhkan lebih dari sekedar data-data atau informasi yang relevan dengan sebuah penelitian, dalam kerangka pemikiran dibutuhkan sebuah pemahaman yang didapat peneliti dari hasil pencarian sumber-sumber, dan kemudian diterapkan dalam sebuah kerangka pemikiran. Kerangka pemikiran teoritis di atas akan diterapkan dalam kerangka konseptual sesuai dengan penelitian yang akan diteliti yaitu “Dampak *Game Online* pada Siswa Ditinjau dari Persepsi Orang Tua dan Guru”.

Peran orang tua dan guru membimbing anak-anak Madrasah Ibtida'iyah yang bermain *game online* di rumah maupun di sekolah, *game online* telah menjadi salah satu hiburan utama bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI). Dalam beberapa tahun terakhir, tren ini semakin meningkat, peserta didik Madrasah Ibtida'iyah tidak terkecuali dari fenomena ini. *Game online* menawarkan pengalaman interaktif yang menghibur dan mendidik, tetapi juga menimbulkan sejumlah masalah yang perlu dipertimbangkan oleh orang tua dan guru diantaranya akan dijabarkan sebagai berikut.



Bagan 2.1 kerangka berfikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, berawal dari penemuan peneliti bahwa bermain *game online* memiliki dampak perilaku terhadap peserta didik yang menjadikan orang tua dan guru bertanggung jawab kepada anaknya untuk meminimalisasi kecanduan tersebut. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perkataan dari informasi berupa wawancara, observasi, dokumentasi serta perilaku yang dapat diamati dan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan proses berfikir individu.⁴⁵ Penelitian yang digunakan pada studi kasus ini merupakan penelitian yang menggali informasi secara khusus dan mendalam kemudian menggambarkan atau mendeskripsikannya dalam bentuk naratif sehingga dapat mengetahui fenomena yang terjadi secara langsung.⁴⁶ Dalam penelitian ini informasi sosial yang menjadi sasaran oleh peneliti yaitu peserta didik yang bermain *game online* beserta guru dan orang tuanya khususnya di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo.

B. Kehadiran Peneliti

Berperan serta dalam pengamatan merupakan suatu keharusan dalam penelitian kualitatif, karena keikutsertaan penelitalah yang menentukan

⁴⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 4-5.

⁴⁶ Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif*, 1 ed. (Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020), 97.

keseluruhan skenarionya.⁴⁷ Peneliti berperan sebagai kunci, partisipan penuh sekaligus pengumpul informasi atau data, sedangkan instrumen yang lain berperan sebagai penunjang. Pada penelitian ini, peneliti sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menggali data, menganalisis data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan. Peneliti hadir secara langsung serta berinteraksi dengan orang tua dan guru untuk menggali data mengenai perilaku yang ditimbulkan serta upaya yang dilakukan orang tua dan guru untuk meminimalisasi perilaku dari kecanduan *game online* di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo.

C. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo. Topik peneliti ini dipilih berdasarkan yang peneliti temukan dari anak-anak sekolah yang sering membicarakan *game* sampai memperagakan karakter *game online* karena keasikan dan hingga perilakunya dapat mengganggu kegiatan belajar peserta didik. Alasan peneliti memilih di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo karena ditemui banyak peserta didik yang bermain *game online* ini, peserta didik laki-laki lebih banyak yang memainkan *game online* karena dalam *game online* terdapat beberapa unsur seperti petualangan, aksi, serta tantangan-tantangan yang dapat memacu adrenalin.

⁴⁷ J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 46.

D. Data Dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif, maksudnya datanya berbentuk kalimat atau kata-kata dan tentunya bukan dalam bentuk angka. Sumber data dalam penelitian ini yaitu subjek dari mana data-datanya diperoleh, jika peneliti menggunakan wawancara dan observasi dalam pengumpulan datanya, maka sumber datanya berasal dari responden di mana orang yang merespon dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti baik secara lisan maupun tulisan.⁴⁸ Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian maka peneliti membagi data menjadi dua bagian yaitu:

1. Data primer, data diperoleh melalui sumber-sumber yang diteliti. Dilakukan dengan wawancara secara langsung kepada narasumber yaitu orang tua dan guru peserta didik yang bermain *game online*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Data sekunder, bahan pustaka berasal dari buku, jurnal, laporan, dokumen serta lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data, instrument yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung. Observasi yang dilakukan peneliti menggunakan observasi partisipasi pasif, yaitu peneliti datang

⁴⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 19 ed. (Bandung: Alfabeta CV, 2013).

ketempat kegiatan akan tetapi tidak terlibat kegiatan subjek.⁴⁹ Dalam observasi peneliti mengamati anak-anak di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo yang bermain *game online* beserta orang tua dan gurunya mengenai perilaku yang akan terjadi jika terus-terusan bermain *game online*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertanya secara langsung atau tanya jawab secara lisan kepada narasumber/informan antara dua orang atau lebih.⁵⁰ Dalam wawancara peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur berupa persiapan pertanyaan-pertanyaan tertulis sehingga memperoleh jawaban dari permasalahan. Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai orang tua dan anaknya yang tercandu *game* serta orang-orang yang masih terkait dengan penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menunjang penggunaan metode observasi dan wawancara diperoleh dari arsip ataupun dokumen lainnya bersumber dari catatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi. Peneliti menggunakan metode dokumentasi ini untuk menyajikan dokumen berupa foto pada saat proses observasi dan wawancara sedang berlangsung.⁵¹ Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara memfoto prosesi dari observasi dan wawancara.

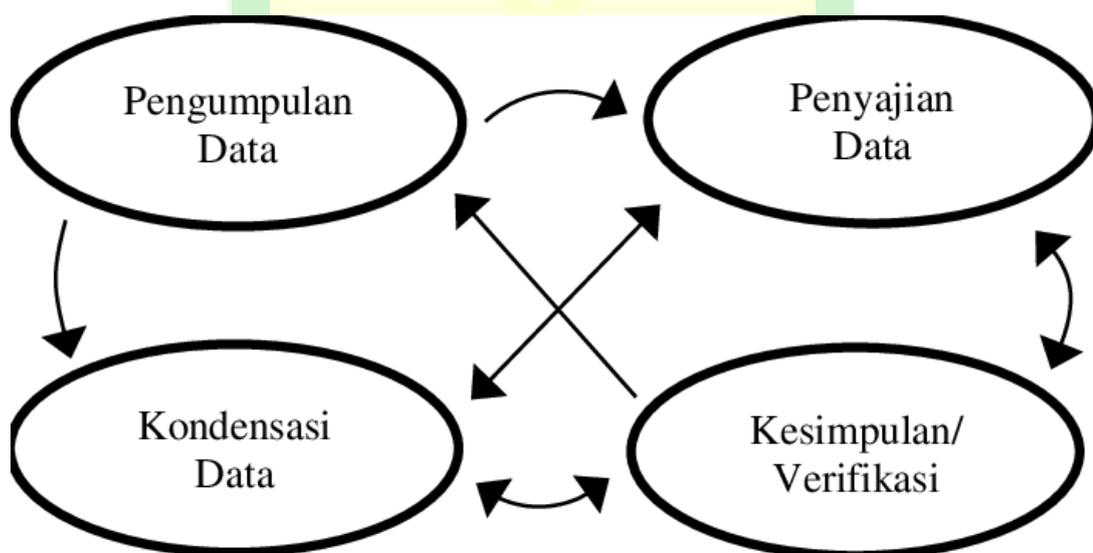
⁴⁹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, 4 ed. (Jakarta: Kencana, 2014), 372.

⁵⁰ Yusuf, 380.

⁵¹ *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 225.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menyusun data hasil dari wawancara, dokumen, catatan lapangan dan arsip lainnya secara sistematis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif yakni analisis ini terdiri dari tiga hal utama: Kondensasi Data, Penyajian Data dan Kesimpulan/Verifikasi. Dimana ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang saling terkait pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang sejajar untuk membangun wawasan umum yang disebut analisis.⁵²



Bagan 3.1 Teknik Analisis Data.

⁵² Nur Latifah dan Asep Supena, "Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* Vol. 5, no. 3 (t.t.), 11-77.

Peneliti harus memiliki kesiapan untuk bergerak di antara empat proses utama:

1. Pengumpulan Data

proses pengambilan data dapat juga sekaligus dilakukan analisis data.

Datanya adalah segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diamati. Data yang diperoleh bukan merupakan data akhir yang akan dapat langsung dianalisis untuk menarik suatu kesimpulan akhir.

2. Kondensasi Data

kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian bahwa kondensasi data merujuk pada lima proses yaitu: selecting (proses pemilihan), focusing (pengerucutan), simplifying (penyederhanaan), abstracting (peringkasan), dan transforming (transformasi data). Dalam kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, memisahkan dan memindahkan data dalam penelitian ini.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencermati penyajian data, peneliti lebih mudah memahami apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Bentuk data yang disajikan dapat berupa bagan, uraian singkat, grafik, chart atau tabel.

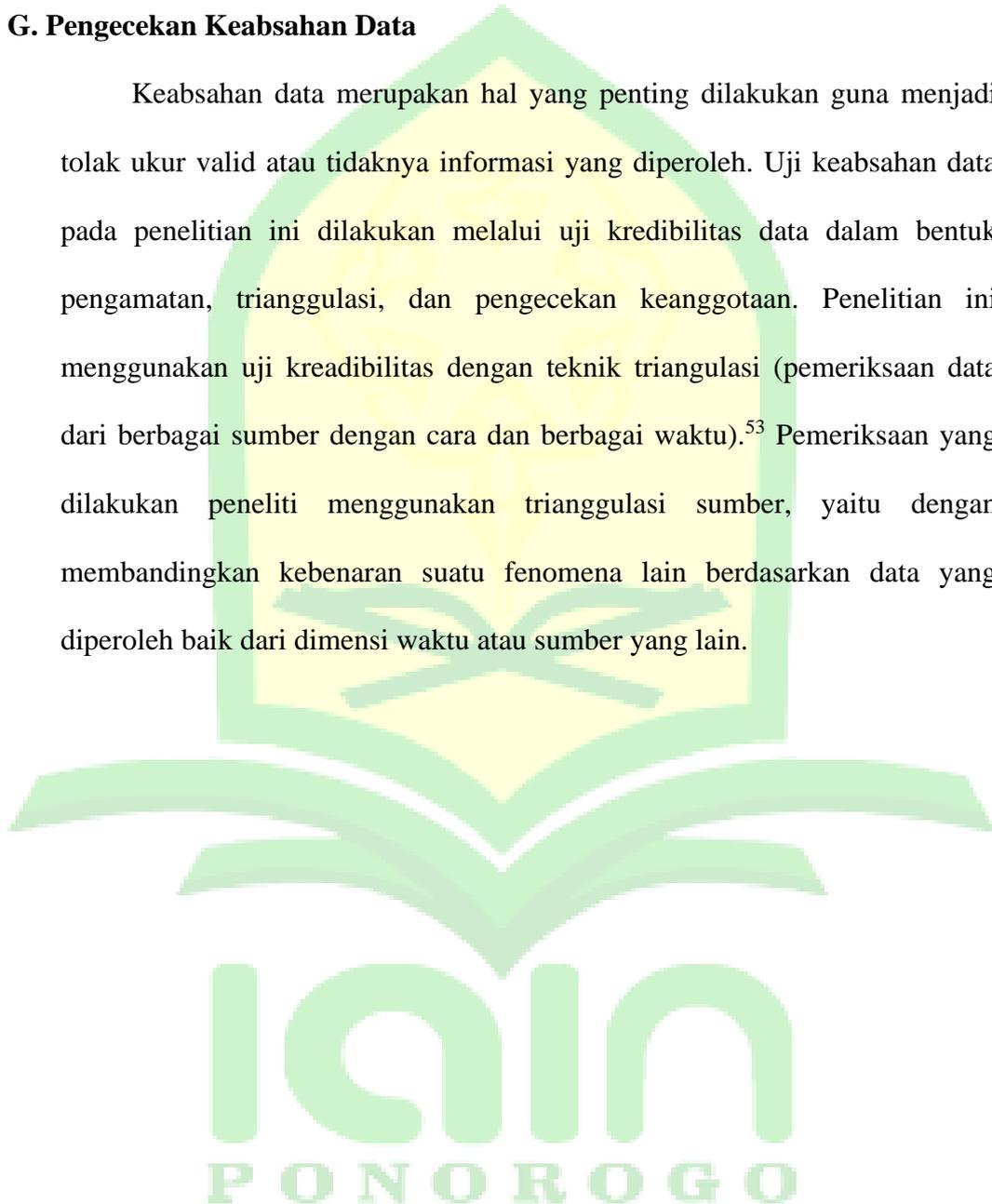
4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan

data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal. Komponennya sebagai berikut.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting dilakukan guna menjadi tolak ukur valid atau tidaknya informasi yang diperoleh. Uji keabsahan data pada penelitian ini dilakukan melalui uji kredibilitas data dalam bentuk pengamatan, triangulasi, dan pengecekan keanggotaan. Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas dengan teknik triangulasi (pemeriksaan data dari berbagai sumber dengan cara dan berbagai waktu).⁵³ Pemeriksaan yang dilakukan peneliti menggunakan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan kebenaran suatu fenomena lain berdasarkan data yang diperoleh baik dari dimensi waktu atau sumber yang lain.



⁵³ Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* 394.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Profil MI Ma'arif Jenangan Ponorogo

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Ma'arif Singosaren terletak di Jalan Singajaya Nomor 02, Desa Singosaren, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur, dengan Kode Pos 63492. Letak Geografis MI Ma'arif Singosaren ini sangat strategis dekat dengan jalan raya dan juga bersebelahan dengan jalan desa sekitar Kelurahan Singosaren. Bentuk sekolah masih tergolong konvensional atau gedung sekolah biasa dan masih berstatus swasta dan diakreditasi dengan nilai B di tahun 2014 –2015. Waktu belajar di MI Ma'arif Singosaren ini sama seperti sekolah biasanya yaitu dimulai pagi hari.

2. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo

Berkat kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan agama, maka pada tahun 1956 di Kelurahan Singosaren Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo didirikan Madrasah Malam dalam rangka mengenai tuntunan masyarakat banyak, demi tercapainya cita-cita ingin mempunyai anak yang berkepribadian tinggi dan utama, karena tidak mungkin cita-cita tersebut tercapai tanpa adanya pendidikan agama. Kemudian tidak berlangsung lama, yaitu pada tahun 1958 diubah menjadi Madrasah Wajib Belajar (MWB) di mana kegiatan belajar mengajar dimulai pada pagi hari atas tuntutan Departemen Agama untuk memodernisasi murid madrasah sesuai dengan dasar-dasar dan cita-cita pendidikan di Indonesia. Salah satu langkah

terlaksananya maksud tersebut adalah dengan mengadakan pembaruan secara revolusioner dalam pendidikan madrasah yang diberi nama Madrasah Wajib Belajar (MWB). Dalam hal ini Departemen Agama dengan aktif membantu organisasi-organisasi Islam yang mendirikan dan menyelenggarakan MWB yang pada waktu itu bertujuan dan berfungsi sebagai berikut.

- a. Sesuai dengan namanya, MWB turut berusaha di samping berbagai sekolah/madrasah dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam rangka pelaksanaan undang-undang kewajiban belajar di Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut, MWB akan mempunyai hak dan kewajiban sebagaimana sekolah/madrasah lainnya. MWB juga akan mendapat perhatian dari Departemen Agama karena masih banyak rakyat yang akan memilih madrasah untuk anak-anak mereka.
- b. Pendidikan yang utama diarahkan kepada pembangunan jiwa bangsa untuk mencapai kemajuan dilapangan ekonomi, industrialisasi, dan transmigrasi. Pada tahun 1960, MWB mengalami perubahan kembali menjadi MI (Madrasah Ibtida'iyah) Dikarenakan MI Singosaren berada di bawah lembaga pendidikan ma'arif, maka pada tahun tersebut MWB berubah nama menjadi Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren oleh organisasi yang diketuai oleh almarhum Bapak Muhammad Sayid. Madrasah tersebut didirikan di atas tanah wakaf yang terletak di Jalan Singopuro Kelurahan Singosaren ± 50 meter kearah timur dari perempatan kota lama Ponorogo atau bisa disebut juga dengan perempatan Pasar Pon. Gedung madrasah terdiri dari lima lokal dan satu lokal ruang guru. Jadi, kesimpulan sejarah berdirinya MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo adalah atas dasar

dorongan masyarakat Kelurahan Singosaren yang memiliki keinginan agar anak mereka menjadi muslim yang sejati, beriman teguh, beramal sholeh, dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama, dan negara.

3. Visi, Misi, dan Tujuan MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo

a. Visi

Visi dari MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo adalah :
“Terbentuknya Anak yang Ber-akhlakul Karimah, Unggul Dalam IMTAQ dan IPTEK Berlandaskan Ahlus Sunnah Wal Jama'ah”.

b. Misi

Untuk mencapai visi madrasah tersebut, misi dari penyelenggaraan pendidikan di MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan SDM dengan memberikan tuntunan pada anak, bersikap hidup sehari-hari di madrasah maupun di masyarakat dengan berpegang teguh pada norma-norma Islam dengan faham ahlus sunnah wal jama'ah.
- 2) Mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dengan menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama dalam beribadah dan kehidupan sehari-hari (Berpribadi shaleh dalam beragama dan bermasyarakat).
- 3) Membina dan mempersiapkan siswa menjadi insan kamil yang mampu bersaing di bidang ilmu pengetahuan.

c. Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari penyelenggaraan pendidikan di MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo adalah:

- 1) Mengajarkan ajaran agama secara menyeluruh (kaffah).
- 2) Mengedepankan keseimbangan (balance) antara pengetahuan agama dan umum.
- 3) Ikut serta mencerdaskan bangsa melalui jalur pendidikan formal.
- 4) Melaksanakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), sehingga siswa mampu mencapai prestasi akademik dan non akademik secara optimal
- 5) Mempersiapkan siswa dengan life skill di bidang:
 - a) Komputer
 - b) Bahasa Inggris
 - c) Ketrampilan keagamaan.
- 6) Menjadikan madrasah sebagai alternatif pilihan masyarakat karena kualitasnya semakin hari semakin baik.

4. Struktur Organisasi MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo

Adapun struktur organisasi MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo adalah sebagai berikut.

- | | |
|-----------------------|---|
| a. Penasihat | : Komite Yayasan |
| b. Kepala Madrasah | : Ahmad Slamet, S. Ag |
| c. KORBID. Pendidikan | : Puthut Eko Nurdiansyah, S. Pd |
| d. Bendahara | : 1. Siti Aisyah, S. Pd. I
2. Sri Nuryani, S. Pd |

e. Operator	: Evi Tri Fauzathur Rohmah, S. Pd
f. Wali Kelas I	: Mahsun Nahrowi, S. Pd. I
g. Wali Kelas II	: Mualifah, S. Pd. I
h. Wali Kelas III	: Sri Nuryani, S. Pd
i. Wali Kelas IV	: Ela Rohmawati, S. Pd
j. Wali Kelas V	: Ardiana Trining Tiyas, S.Pd
k. Wali Kelas VI	: Siti Samandari, S. Pd. I
l. Guru	: 1. Siswanto, BA 2. Irfan Ahmad Rohmansyah, S. Pd
m. Guru Ummi	: 1. Putri 2. Nafis 3. Septi 4. Khalim 5. Diah

5. Peserta Didik MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo

Adapun peserta didik MI Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo terhitung pada tahun ajaran 2019/2020 adalah sebagai berikut:

a). Kelas I	= 24
b). Kelas II	= 22
c). Kelas III	= 23
d). Kelas IV	= 24
e). Kelas V	= 17
f). Kelas VI	= 18

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Persepsi guru terhadap peserta didik yang bermain *game online* di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan beberapa narasumber yang terkait dengan peran orang tua dan guru tentang anak MI (Madrasah Ibtida'iyah) yang bermain *game online* berdasarkan persepsinya. Kecenderungan peserta didik di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo yang bermain *game* bergenre *MOBA* ini memiliki perilaku, yaitu perilaku positif dan perilaku negatif. Perilaku positif bermain *game* ini dapat diketahui dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru MI Singosaren Ponorogo yaitu Bu Ela R S.Pd. Guru yang mengajar kelas IV tersebut memberikan penjelasan sebagai berikut

Di kelas IV sebagian anak ada yang bermain *game online* tapi tidak terlalu membawa pengaruh tentang kebiasaannya disekolah selama masih ada pembinaan juga dari rumah dan guru juga, mungkin sering biasanya berbicara kepada saya “bu saya bermain *game free fire* bu dan sebagainya” dan saya terkadang memberikan pengetahuan tentang media *game* lain seperti teka-teki, dragon box, kahoot, bisa digunakan guru untuk media pembelajaran anak, sehingga menjadi fokus pembelajaran tersendiri, seperti membaca, mengenal kata, berhitung, aljabar, hingga cara bermain catur.⁵⁴

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwasanya dari peserta didik yang bermain *game online* berperilaku positif tidak terpengaruh terhadap *game online* dan guru juga memberitahu banyak *game online* yang menjuru kependidikan seperti halnya teka-teki, dragon box, kahoot, agar menambah wawasan seperti belajar berhitung, maupun sampai membaca.

⁵⁴ Lihat Transkrip Wawancara, 01/W/26-08/2024.

Bertambahnya wawasan tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi di dunia maya juga.

Dari observasi yang peneliti lakukan, peserta didik MI Ma'arif Singosaren Ponorogo yang bermain *game online* masih berperilaku positif, dapat dibuktikan bahwa peserta didik ketika disekolah masih patuh dengan arahan guru dan fokus terhadap pembelajaran.⁵⁵ Selain itu juga terdapat upaya yang dilakukan oleh Bu Ela R S.Pd. untuk meminimalisir *game online* selaku guru yang mengajar kelas IV tersebut, sebagai berikut:

Ya yang pertama mengarahkan bahwa bermain *game* itu jika sering dilakukan maka membuat bahaya atau malas terhadap peserta didik dan memberikah arahan membatasi bermain *game* dua jam dalam sehari dan biasa saya kasih tugas seperti map mapping dan mencari tugas yang mengambil dari internet dan terlebihnya orang tua lebih memerhatikan peserta didik tentang kegiatan dirumah, saya sebagai guru hanya dapat membantu mengarahkan ketika disekolah saja selebihnya orang tua lah yang berperan penting dalam pengawasan anak ketika dirumah.⁵⁶

Hasil wawancara di atas menunjukkan akan Nasihat dari Bu Ela R S.Pd. beliau memberikan arahan yaitu berupa membatasi bermain *game online* dua jam dalam sehari, dan memberikan tugas mengamil dari internet, serta membuat *map mapping*. Disisi lain orang tua juga lebih memerhatikan kegiatan ketika dirumah. Pendapat yang lain diungkapkan oleh Bu Ardiana Trining Tyas S.Pd. Ada juga perilaku negatif yang dihasilkan dari bermain *game online*, dapat diketahui melalui hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru yang mengajar di kelas V tersebut mengatakan:

Di kelas V tidak banyak yang bermain *game*, ya ada hanya beberapa anak dikelas V yang bermain *game online*

⁵⁵ Lihat Transkrip observasi, 01/O/26-08/2024.

⁵⁶ Lihat Transkrip wawancara, 01/W/26-08/2024.

mobile legend dan *chess online*. Dimana peserta didik kurang memerhatikan pembelajaran dikelas, kurang fokus kadang suka lupa mengerjakan tugas karena terlalu asik bermain *game* saat dirumah, sering berbicara sendiri dengan temannya membahas gamenya tadi itu untuk perilaku negatifnya, dan ada juga positifnya yaitu anak dapat mengenal IT, mengetahui media sosial, dan belajar bahasa.⁵⁷

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwasanya dari peserta didik yang bermain *game online* berperilaku negatif dari bermain *game* dikatakan juga oleh Bu Ardiana Trining Tyas S.Pd. Dari bermain *game online*. Perilaku negatif yang dihasilkan dari bermain *game online* kurang memerhatikan pembelajaran di kelas sering berbicara sendiri dengan temannya, konsentrasi kurang dalam pembelajaran, ada juga positifnya yaitu peserta didik MI Ma'arif Singosaren Ponorogo dapat mengenal IT dan mengetahui internet atau media sosial dan belajar bahasa serta dapat mencari tugas dalam internet.

Dari observasi yang peneliti lakukan, peserta didik yang bermain *game online* berperilaku negatif terhadap peserta didik di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo berperilaku negatif, dapat dibuktikan bahwa peserta didik ketika di sekolah kurang memerhatikan pembelajaran dikelas sering berbicara sendiri dengan temannya dan berbicara kotor ketika bersama temannya.⁵⁸ Selain itu juga terdapat upaya yang dilakukan oleh Bu Ardiana Trining Tyas S.Pd. untuk meminimalisir *game online* selaku guru Guru yang mengajar dikelas V, sebagai berikut:

Saya biasanya memberikan tugas kepada anak berkaitan tentang hp atau internet agar bisa mencari

⁵⁷ Lihat Transkrip wawancara, 02/W/27-08/2024.

⁵⁸ Lihat Transkrip observasi, 02/O/27-08/2024.

jawabannya di internet dan agar tidak terlalu bermain *game* dan agar dapat membatasi bermain *game online* serta saya sampaikan kepada orang tuanya supaya membatasi tentang bermain *game online* dijam-jam tertentu serta memberi teladan yang baik bagi anaknya.⁵⁹

Hasil dari wawancara tersebut Bu Ardiana Trining Tyas S.Pd. memberikan upaya kepada peserta didik MI Singosaren Ponorogo berupa memberikan tugas mencari di internet dan memberitahu Orang tua agar membatasi peserta didik serta memberikan teladan yang baik bagi anaknya agar pembiasaan yang dilakukan berjalan dengan baik. Adapun juga pendapat yang berbeda dikatakan oleh Bu Siti Samandari, S.Pd. I. Guru yang mengajar dikelas VI tersebut mengatakan:

Kurang lebih banyak peserta didik yang bermain *game online*, pada saat saya tanya peserta didik saat dikelas bermain apa jawab nya bermain *game* petualangan *mini craf* sama *game* aksi *angry bird* dan pengaruh *game online* itu masyaAllah peilakunya sering berbicara jorok ketika anak tersebut tidak bisa menyikapi perkataan jorok bisa ditirikan, tapi alhamdulillahnya masih tidak lalai dalam kewajiban beribadah, mengerjakan tugas tepat waktu, dan aktif dalam pembelajaran serta saat saya nasehati, untuk tidak meniru jelek nya ambil yang baiknya saja, tapi juga dari *game* ada yang positifnya juga yaitu *game* berhitung, *game* memasak, atau *game* teka-teki. Serta ada baik nya juga dalam bermain *game online* yaitu dapat mengerti tentang internet dan dapat belajar bahasa asing seperti bahasa inggris dan mencari teman di dunia virtual.⁶⁰

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwasanya dari peserta didik yang bermain *game online* berperilaku positif dan negatif yang dihasilkan dari wawancara dengan informan tersebut, peserta didik MI Ma'arif Singosaren Ponorogo yang bermain *game online* ini perilaku

⁵⁹ Lihat Transkrip Wawancara, 02/W/27-08/2024.

⁶⁰ Lihat Transkrip Wawancara, 03/W/28-08/2024.

negatifnya yaitu berkata kotor dan perilaku positifnya yaitu tidak lalai dalam kewajiban beribadah, mengerjakan tugas tepat waktu, dan aktif dalam pembelajaran. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peserta didik yang bermain *game online* pada di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo berperilaku positif dan negatif, dapat dibuktikan bahwa peserta didik ketika di sekolah perilaku negatifnya yaitu berkata kotor dan perilaku positifnya yaitu mengerjakan tugas tepat waktu, dan aktif dalam pembelajaran.⁶¹ Selain itu juga terdapat upaya yang dilakukan oleh Bu Siti Samandari, S.Pd. I untuk meminimalisir *game online* selaku guru yang mengajar dikelas VI, sebagai berikut:

Kalau dari saya yaitu dari orang tuanya saya chat, orang tuanya saya kasih tau tentang keaktifan peserta didik di kelas, dan memberi saran kepada anak-anak agar juga membatasi anak bermain *game online* dan lebih tekun kan belajar saat dirumah, dan jangan terlalu lama bermain *game online* kalau bisa dibatasi selama dua jam dalam sehari ketika penerimaan rapot juga saya tekan kan bahwa peserta didik ini ketika dikelas begini dan tolong selalu memerhatikan dan memberikan motivasi terhadap anaknya.⁶²

Hasil wawancara di atas Bu Siti Samandari, S.Pd. I mengupayakan beripka memberitahu orang tuanya tentang keaktifan peserta didik dan memberikan saran agar membatasi anak bermain *game* saat di rumah.

Dari hasil wawancara dan observasi di atas dapat disimpulkan bahwa mengenai persepsi guru dalam meminimalisasi peserta didik yang bermain *game online* di MI Singosaren Ponorogo. *Game online* ini untuk pemain memiliki perilaku, diantaranya perilaku positif dan perilaku negatif. perilaku

⁶¹ Lihat Transkrip Observasi, 03/O/28-08/2024.

⁶² Lihat Transkrip Wawancara, 03/W/28-08/2024.

positif bermain *game online* yaitu dapat dapat dijadikan sebagai tempat belajar dengan adanya bahasa asing seperti bahasa Inggris, melatih cara berfikir seperti *game* catur, bermain sambil berhitung, pemecahan masalah, kerjasama tim, dapat meningkatkan keterampilan atau kreativitas. perilaku negatif bermain *game online* diantaranya pemain menjadi kecanduan menjadikan intensitas bermain menjadi tinggi, terbenkakai dalam dunia nyata dengan menunda aktivitas bahkan kewajiban yang dilaksanakan, aktivitas sekolah terganggu, berkata kasar atau kotor, menurunnya prestasi akademik, suka terlambat ketika masuk kelas, tidak mengerjakan tugas. Serta ada juga upaya-upaya yang diberikan guru yaitu berupa menasihati, memberikan teladan, memberitahu orang tua peserta didik supaya memberikan batasan bermain *game online*, memberikan tugas berupa mencari jawaban di internet.

2. Persepsi orang tua terhadap peserta didik yang bermain *game online* di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Setiap orang tua pasti menginginkan tumbuh kembang anaknya yang terbaik, untuk mewujudkan hal itu dibutuhkan bantuan orang tua guna menyikapi perilaku- perilaku yang terjadi pada anaknya. Dalam fenomena yang terjadi berdasarkan latar belakang masalah dan tinjauan dari observasi, wawancara dan dokumentasi ditemui adanya anak yang bermain *game online*. Selain itu bermain *game online* dapat menyebabkan perilaku positif dan negatif. Seperti halnya perilaku negatif dalam bermain *game online*, hal tersebut seperti diungkapkan oleh orang tua HFZ yaitu Bu Agung sebagai berikut:

Kalau anak saya suka bermain game online seperti bermain *pubg mobile* dan *bis simulator* sehingga membuat saya nggak setuju dengan adanya anak bermain *game online* karena membuat anak kurang dalam belajar terus disuruh tidak mendengarkan dan kurang bercengkerama dengan keluarga, *game* mengganggu semuanya dan membuat marah orang tua, ketika asik bermain *game* kurang mengetahui tentang berita diluar dan kurangnya bersosialisasi terhadap lingkungan masyarakat.⁶³

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwasanya dari peserta didik yang bermain *game online* berperilaku negatif, yang dihasilkan dari wawancara dengan informan tersebut, ketika sedang asyik bermain *game* dia cenderung menunda seruan orang tuanya untuk disuruh melakukan suatu hal, kurangnya dalam belajar, dan kurang bercengkerama dengan keluarga. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peserta didik yang bermain *game online* itu berperilaku negatif, dapat dibuktikan oleh wawancara dengan informan bahwa peserta didik ketika di rumah kurang belajar, terus disuruh tidak mendengarkan, dan kurang bercengkerama dengan keluarga.⁶⁴ Selain itu juga ada upaya yang dilakukan oleh Bu Agung untuk meminimalisir *game online* selaku orang tua dari HFZ, sebagai berikut:

Setidaknya untuk umur-umur anak sekolah dasar atau madrasah ibtida'iyah tersendiri lebih baiknya tidak usah bermain *game online*, Saya menjadikan diri saya teladan bagi anak-anak saya mas, saya mencoba dan menyuruh anak saya untuk menirukan perilaku saya khususnya perilaku yang baik-baik dan bisa memfilterasi perilaku-perilaku lain yang sifatnya buruk. Boleh bermain *game* asalkan bisa memperhatikan apa dampak yang akan ditimbulkan. Ya boleh saja bermain untuk mengetahui apa itu sebuah internet tapi hanya untuk kesenangan semata, tetap ada juga pengawasan agar anak tidak terjerumus ke internet yang negatif dan sampai membuat anak menjadi malas belajar.⁶⁵

⁶³ Lihat Transkrip Wawancara, 04/W/29-08/2024.

⁶⁴ Lihat Transkrip Observasi, 04/O/29-08/2024.

⁶⁵ Lihat Transkrip Wawancara, 04/W/29-08/2024.

Dari hasil wawancara di atas orang tua melarang atau membatasi anaknya bermain *game online* dan menjadikan dirinya menjadi teladan supaya menirukan perilaku orang tua, jadi sepenuhnya segala aktivitas itu dikontrol oleh orang tua. Orang tua memiliki hak untuk ikut serta membantu menyusun aktivitas yang akan dilaksanakan oleh anak agar pembiasaan yang dilakukan berjalan dengan baik. Ada juga pendapat lain seperti yang dikatakan oleh orang tua AIAS yaitu Bapak Fendy sebagai berikut:

Tentang anak saya yang suka bermain *game online* seperti *dragon box*, *worcapes*, dan *mobile legends* itu sendiri masih terkontrol dan tidak ketergantungan mas ketika dirumah masih nurut disuruh orang tua, belajar malam, ngaji, dan , tidak mempengaruhi aktivitas mereka sebagai pelajar. Biasa saya suruh ngatur jadwal sendiri antara bermain *game online* dan belajarnya mas. *Game* yang dimainkan anak saya itu seperti *game* tembak-tembak an (moba) itu sering kali saya jatah mas biasa nya satu minggu dua kali atau tiga kali bermain supaya dalam belajarnya tidak terganggu, anak saya memainkan *game* catur juga mas. Menurut saya *game* seperti catur itu termasuk juga berperilaku positif juga seperti melatih dalam berfikir, meningkatkan kreatifitas, mengasah fokus juga.⁶⁶

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwasanya dari peserta didik yang bermain *game online* berperilaku positif nurut di suruh orang tua, belajar malam, ngaji, dan tidak mempengaruhi aktivitas mereka sebagai pelajar. Bermain *game online* seperti yang dilakukan oleh AIAS tidak mempengaruhi aktivitasnya karena dalam bermain masih batas wajar seperti bermain *game* catur dan mematuhi pembatasan yang diberikan orang tua dan nurut ketika disuruh. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peserta didik MI Ma'arif Singosaren Ponorogo yang bermain *game online* itu berperilaku

⁶⁶ Lihat Transkrip Wawancara, 05/W/30-08/2024.

positif, dapat dibuktikan oleh wawancara dengan informan bahwa peserta didik ketika di rumah nurut disuruh orang tua, belajar malam, ngaji.⁶⁷ Selain itu juga ada upaya yang dilakukan oleh Bapak Fendy untuk meminimalisir *game online* selaku orang tua dari AIAS, sebagai berikut:

Cara saya membatasi waktu dalam boleh bermain *game online* seminggu sekali atau dua kali dan menjadwal bermain anak tentang *game online* dan ketika anaknya kurang bisa disuruh bersosial maka harus dipaksakan mas kan beda antara anak yang udah dewasa dan masih anak-anak cara mendidiknya itu harus lebih ditekankan mas. Makanya disini saya tekankan kepada anak saya untuk selalu ikut bersosialisasi nimbrung dengan masyarakat atau tetangga mas. Karena saya mepedulikan akan hal itu makanya saya terapkan kepada diri saya dan diteruskan kepada anak.⁶⁸

Hasil wawancara tersebut menunjukkan akan pentingnya membatasi bermain *game online*. Membatasi bermain *game online* diterapkan kepada anak melalui pola asuh orang tua, serta menyuruhnya bersosialisasi kepada masyarakat maupun tetangga dan memberikan teladan yang baik kepada anak supaya ditiru serta berbakti kepada orang tua. Hal yang sama pendapat lain diungkapkan oleh Bu Dwi S, selaku orang tua dari AA tersebut mengatakan:

Anak saya yang suka bermain *game online free fire, codespark academy, plan vs zombie* itu kadang ketika saya suruh pas dia main itu suka emosi mas, tapi ketika selesai bermain ya dikerjakan yang saya suruh selain itu juga kalau malam malam hari masih mau belajar bersama adeknya mas, disamping dia bermain itu ada positif dan negatifnya, seperti dapat mengetahui tentang IT atau mengenal tentang internet juga bisa sambil belajar tentang bahasa inggris dan bisa mengolah cara berfikir dengan bermain *game online*. Ada juga ketika bermain secara terus menerus itu membuat anak malas belajar, membuat ketergantungan, bisa membuat sulit mencari solusi tentang mencari soal-soal dan dapat mengganggu kesehatannya

⁶⁷ Lihat Transkrip Observasi, 05/O/30-08/2024.

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara, 05/W/30-08/2024.

juga.⁶⁹

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwasanya dari peserta didik yang bermain *game online* berperilaku positif dan negatif, perilaku negatifnya itu suka emosi ketika disuruh melakukan sesuatu hal ketika masih bermain *game* dan untuk perilaku positifnya yaitu belajar malam bersama adek-adek nya ketika dirumah. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan peserta didik MI Ma'arif Singosaren Ponorogo yang bermain *game online* itu berperilaku positif dan negatif, dapat dibuktikan oleh wawancara dengan informan bahwa berperilaku negatif nya itu suka emosi ketika di suruh melakukan sesuatu hal ketika masih bermain *game* dan untuk perilaku positifnya yaitu ketika disuruh belajar maka tetap belajar bersama adek-adek nya ketika dirumah tidak membantah sama sekali.⁷⁰ Selain itu juga terdapat upaya yang dilakukan oleh Bu Dwi untuk meminimalisir *game online* selaku orang tua dari AA, sebagai berikut:

Saya suruh mengatur jadwal sendiri mas, seperti manajemen waktu makan ya makan, waktu sholat ya sholat, waktunya ngame ya game, waktunya belajar ya belajar. Jika tidak dapat diatur biasanya saya beri sanksi berupa sitaan hp mas, biar penggunaan *game online* nya terbatas supaya tidak merusak mental dan masa depan dia mas kan pengaruh *game online* juga sangat buruk mempengaruhi kesehatan tubuh jika anak terlalu bermain *game online* dan terpengaruh *game online*.⁷¹

Hasil wawancara tersebut menunjukkan akan pentingnya manajemen waktu. Manajemen waktu yang diterapkan oleh anak dan juga melalui pola asuh orang tua, jadi tidak sepenuhnya segala aktivitas itu

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/31-08/2024.

⁷⁰ Lihat Transkrip Observasi, 06/O/31-08/2024.

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/31-08/2024.

dikontrol oleh anak. Orang tua memiliki hak untuk ikut serta membantu menyusun aktivitas yang akan dilaksanakan oleh anak agar pembiasaan yang dilakukan berjalan dengan baik.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa peserta didik MI Ma'arif Singosaren Ponorogo yang bermain *game online* memiliki perilaku, perilaku positif dan perilaku negatif. Perilaku positif bermain *game online* yaitu dapat menambah teman, mempunyai keterampilan sosial, peningkatan kemampuan berfikir, koordinasi tangan dan mata, kerjasama tim, mengurangi stres. Perilaku negatif bermain *game online* diantaranya pemain menjadi kecanduan menjadikan intensitas bermain menjadi tinggi, terbenakalai dalam dunia nyata dengan menunda aktivitas bahkan kewajiban yang dilaksanakan, kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar atau kotor yang melanggar norma, pola tidur tidak teratur dan mempengaruhi kesehatan.

Serta terdapat juga upaya-upaya dari orang tua tersebut yaitu menasihati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu manajemen waktu. Orang tua juga menjadikan sebagai teladan atau contoh untuk anak-anaknya. Perilaku yang dilakukan oleh orang tua kemudian difilterasi, dipilih mana yang baik dan mana yang buruk. Orang tua membolehkan bermain *game online* dengan ketentuan hanya untuk kesenangan semata dan tidak lebih dari itu.

C. Pembahasan

1. Persepsi guru terhadap peserta didik yang bermain *game online* di MI

Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Persepsi adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indra. Menurut Kreitner dan Kinicki persepsi adalah merupakan proses kognitif yang memungkinkan kita menginterpretasikan dan memahami sekitar kita.⁷²

Persepsi guru adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan guru dalam mengetahui beberapa hal bahwa mengajar menyampaikan ilmu pengetahuan, maka dalam mengajar guru tadi cenderung menempatkan siswa sebagai wadah yang harus diisi oleh guru. Bermain *game online* memang hal yang menyenangkan, akan tetapi jika hal tersebut dilakukan secara berlebihan akan memiliki kecanduan untuk terus bermain. Untuk itu guru harus menciptakan hal-hal yang memungkinkan untuk tidak terjerumus pada hal negatif.

Menurut Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, memberikan penjelasan bahwa perilaku bermain *game online* ada dua yaitu perilaku positif dan negatif. Perilaku positifnya mempunyai keterampilan sosial, peningkatan kemampuan berfikir, koordinasi tangan dan mata, kerjasama tim dan mengurangi stres. Perilaku negatifnya menimbulkan kecanduan, mendorong melakukan hal negatif, terbengkalai dalam dunia nyata, prestasi akademik menurun dan menurunnya kesehatan.⁷³

⁷² Kreitner dan Kinicki, *Perilaku Dalam Organisasi* (ed.1 cet.1), Jakarta: Rajawali Pers, 2013, 59.

⁷³ Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*.

Adapun peserta didik yang bermain *game online* di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo mempunyai dua perilaku, yaitu perilaku positif dan negatif. Perilaku positifnya membuat pemain menjadi senang, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan strategi pembelajaran, dan dari aspek edukasi bisa dijadikan sebagai tempat belajar bahasa asing seperti bahasa inggris. Perilaku negatifnya menjadikan pemainnya kecanduan, membuat seseorang anti sosial, menurunnya prestasi akademik, suka tidak mengerjakan PR, kurang fokus terhadap pembelajaran ketika di kelas, mendorong melakukan hal negatif, suka terlambat masuk kelas, suka berbicara kotor dengan temannya, serta aktifitas peserta didik di sekolah terganggu.⁷⁴

Dari deskripsi yang sudah dipaparkan sebelumnya terdapat juga upaya yang dilakukan oleh guru, upaya yang dilakukan guru dalam meminimalisasi *game online* pada peserta didik dengan melakukan beberapa hal, upaya-upaya tersebut diantaranya yaitu menasihati, memberikan teladan, memberitahu orang tua peserta didik supaya memberikan batasan bermain *game online*, memberikan tugas berupa mencari jawaban di internet, memberitahu cara membagi waktu, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, dan memberikan penyemangat atau motivasi.

Dari pemaparan tersebut, peneliti dapat mendeskripsikan bahwa peran guru dalam meminimalisir peserta didik yang bermain *game online* sangat penting, seperti memberikan edukasi dan kesadaran. Di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo peran guru dalam meminimalisasi peserta didik yang bermain *game online* yaitu memberikan edukasi dan kesadaran, serta

⁷⁴ Kurniati, Nur Alfeani, dan Andriani, "Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19."

memberitahukan jenis-jenis *game online* yang mendidik. Seperti memberikan contoh atau menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang bijak, sehingga peserta didik dapat meniru perilaku positif tersebut, monitoring dan evaluasi serta melakukan pemantauan terhadap perilaku peserta didik dan memberikan umpan balik secara berkala mengenai perkembangan mereka dalam mengelola waktu antara belajar dan bermain.

2. Persepsi orang tua terhadap peserta didik yang bermain *game online* di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Pengertian persepsi berasal dari bahasa Inggris "*perception*" yang artinya; persepsi, penglihatan, tanggapan yang memiliki arti proses seseorang menjadi sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya atau pengetahuan lingkungan yang diperoleh melalui interpretasi data indera.⁷⁵ Menurut Schiffman dan Kanuk mendefinisikan persepsi sebagai proses dimana dalam proses tersebut individu memilih, mengorganisasikan dan menginterpretasikan menjadi sesuatu yang bermakna.⁷⁶

Persepsi orang tua adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan orang tua dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indera. Orang tua memiliki peranan besar dalam keluarga, yaitu sebagai pemberi semangat atau motivator seperti memfasilitasi berbagai kebutuhan peserta didik dan menjadi tempat berdiskusi serta bertanya. Orang tua juga ikut

⁷⁵ Sarlito W. Sarwono, Psikologi Lintas Budaya, Jakarta: Rajawali Pers, 2014, 24.

⁷⁶ Schiffman dan Kanuk, Perilaku Konsumen: Implikasi pada Strategi Pemasaran, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008, 97.

membantu melatih dan mengembangkan bakat anak dan menciptakan lingkungan yang kondusif, mengajari anak mengenai dasar-dasar pola hidup dengan pergaulan yang benar. Mencontohkan anak dengan perilaku yang baik dan pantas untuk dilakukan.

Menurut Richa Julia Santi, dkk. memberikan penjelasan bahwa perilaku bermain *game online* ada dua perilaku yaitu perilaku positif dan negatif. Adapun dampak positif dari bermain *game online* yakni anak menjadi lebih paham akan teknologi modern, mampu menggunakan aplikasi dengan baik, perilaku negatifnya yaitu anak menjadi cenderung lebih suka diam dirumah tidak melakukan interaksi dengan baik, perilaku sosial anak terhadap teman-teman sebaya dan keluarga juga kurang baik, anak menjadi emosional, susah mentaati peraturan dirumah ketika disuruh oleh orang tua.⁷⁷

Adapun perilaku peserta didik yang bermain *game online* di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo, mempunyai dua perilaku yaitu perilaku positif dan negatif. Diantara perilaku positifnya yaitu membuat peserta didik menjadi senang berpikir kritis, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, menghilangkan stres, serta menambah teman. Perilaku negatifnya membuat peserta didik menjadi kecanduan bermain *game online*, membuat anti sosial, serta kurang peka terhadap masalah yang terjadi dilingkungan rumah dan sekitarnya, pola tidur tidak teratur dan menurunnya kesehatan, serta kurang efisien waktu dalam melakukan sesuatu.⁷⁸

⁷⁷ Richa Julia Santi, Deka Setiawan Ika, Ari Pratiwi "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat *Game Online*" universitas muria kudus, kudus.

⁷⁸ St. Fatimah Kadir, Muh. Yahya Obaid, & Supriyanto "Persepsi Orang Tua Terhadap *Game Online* Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari" IAIN Kendari, kendari Vol. 2, No. 1, Mei 2021.

Dari deskripsi yang sudah dipaparkan sebelumnya terdapat juga upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game online* pada anak dengan melakukan beberapa upaya, upaya-upaya tersebut yaitu menasihati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu manajemen waktu dan memberikan penyemangat dan motivasi.

Dari pemaparan tersebut, peneliti dapat mendeskripsikan bahwa peran orang tua dalam meminimalisasi peserta didik yang bermain *game online* yaitu dengan mengawasi anak, membatasi waktu bermain, dan memilihkan jenis-jenis *game* yang mendidik. Di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo peran orang tua dalam meminimalisasi peserta didik yang bermain *game online* yaitu membantu dalam mengenali diri sendiri, ikut membantu melatih dan mengembangkan bakat, menciptakan lingkungan yang kondusif, mengajari peserta didik mengenai dasar-dasar pola hidup dengan pergaulan yang benar, dan mencontohkan peserta didik dengan perilaku yang baik dan pantas untuk dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan identifikasi permasalahan dan melakukan penelitian dengan judul perilaku pemain *game online* pada peserta didik madrasah ibtidaiyah ditinjau dari persepsi guru dan orang tua maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Persepsi guru terhadap perilaku peserta didik dengan *game online* peserta didik di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo, yaitu terdapat dua perilaku diantaranya perilaku positif dan negatif. Terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku peserta didik, sebagian guru mungkin melihat *game online* sebagai sesuatu yang berpotensi negatif seperti mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan motivasi atau prestasi akademik, serta menyebabkan perilaku kurang disiplin dan kecanduan bermain *game online*. Guru juga mungkin melihat *game online* sebagai berpotensi positif seperti meningkatkan strategi pembelajaran, pemecahan masalah, bisa dijadikan sebagai tempat belajar bahasa asing seperti bahasa inggris tergantung pada bagaimana *game* tersebut dimainkan dan dikelola oleh peserta didik.
2. Persepsi orang tua terhadap perilaku peserta didik dengan *game online* di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo, terdapat dua perilaku *game online* terhadap peserta didik di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo, yaitu perilaku positif dari aspek sosiologis, yaitu manfaat dari *game online*, seperti senang berfikir kritis, dan meningkatkan koordinasi tangan dan mata, dapat

menambah teman. Perilaku negatif bagi orang tua sering mengaitkan *game online* dengan, gangguan pola tidur, perilaku agresif, dan menyebabkan anak kurang berinteraksi sosial secara langsung. Namun, ada juga orang tua yang melihat potensinya.

B. Saran

Pada penelitian ini, penulis mengemukakan saran-saran yang diharapkan bermanfaat bagi penulis sendiri dan ummat secara umum. Adapun saran-saran yang penulis kemukakan sebagai berikut:

1. Untuk sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tinjauan pustaka untuk penelitian berikutnya berkaitan dengan peran orang tua dalam meminimalisasi *game online*.
2. Disarankan kepada orang tua untuk mendampingi anaknya ketika sedang bermain *game online*, karena orang tua menjadi pembimbing yang berperan penting dalam perkembangan anak. Peran yang dapat dilakukan dimulai dari pemilihan jenis *game* dan memberikan batasan waktu dalam bermain.
3. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian yang penulis lakukan dapat mendorong munculnya penelitian yang sejenis, lebih beragam, dan lebih menarik bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, Rizka, Devy Probowati, Henny Indreswari, dan Irene Maya Simon. "Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non- Agresif." *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* Vol. 5, no. 1 (2020): 35-42.
- Aprilia, Rizki, Aat Sriati, dan Sri Hendrawati. "Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja." *Journal Of Nursing Care* Vol. 3, no. 1 (2020): 41-53.
- Arif Kustiawan, Andri, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Canggh Guno, Dony. "Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.
- Dyah Pramesti, Shonnya. "Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2019.
- Fanani, Hamas. "Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2020.
- Febri Ramadani, Muhammad Iqbal. "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.
- Hanoatubun, Silpa. "Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia." *EdupscounJournal* Vol. 2, no. 1 (2020): 53-146.
- Harahap, Nursapia. *Penelitian Kualitatif*. 1 ed. Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020. Hermawati, Tin. *Buku Pegangan Kader BKB dan Orangtua Tentang Penanaman dan Penerapan Nilai Karakter Melalui 8 Fungsi Keluarga*. Jakarta: Erlangga, 2017. www.bkkbn.go.id.
- Ingkiriwang, Orlandi. "Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas." *ACTA DIURNA*

komunikasi Vol. 1, no. 2 (2021): 36-51.

- J. Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009. Kardina. “Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo.” Skripsi, IAIN Palopo, 2020.
- Kevino, Satya. “Apa Itu Mobile Legends : BangBang?,” 2 Desember 2021. <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>.
- Khabibur, Rohman. “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online.” *Martabat: Jurnal Perempuandan Anak* Vol. 2, no. 1 (2018): 156-72.
- Kurnia, Novi. *Literasi Digital Keluarga*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019. Kurniati, Euis, Dina Kusuma Nur Alfeani, dan Fitri Andriani. “Analisis Peran Orang Tua dalam mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19,” no. 1 (2021): 241-56.
- Latifah, Nur, dan Asep Supena. “Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Basicedu* Vol. 5, no. 3 (t.t.): 1175-82.
- Noer Laela, Faizah. *Bimbingan Konseling Keluarga dan Remaja Edisi Revisi*. Surabaya: UINSunan Ampel Press, 2017.
- Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.” *Bulletin Psikologi* Vol. 27, no. 2 (2019): 148-58.
- Nur Ahyani, Latifah, dan Dwi Astuti. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2018.
- Nurnia Hakim, Siti, dan Aliffatullah Alyu Raj. “Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) pada Remaja.” *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2017: 22-24.
- Penyusun KBBI, Tim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Raco. *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Ridho, Sepri. “Game Online Dan Religiusitas Remaja.” Skripsi, Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018.

Rizqi Ariantoro, Tri. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau* Vol. 1, no. 1 (2016): 45-50.

Shidarta Yogatama, I Ketut, Agi Putra Kharisma, dan Lutfi Fanani. "Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 3, no. 3 (2019): 25-66.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 19 ed. Bandung: AlfabetaCV, 2013.

Ulfiah. *Psikologi Keluarga*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.

Umami, Ida. *Psikologi Remaja*. Vol. 1. Yogyakarta: Idea Press, 2019.

Uzer, Muhammad, dan Usman. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995. Wahyuni Adiningtyas, Sri. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *Jurnal KOPASTA* 4 (2017): 28-40.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. 4 ed. Jakarta: Kencana, 2014.

Zarkasih Putro, Khamim, Muhammad Adly Amri, Nuraisah Wulandari, dan Dedek Kurniawan. "Pola Interaksi Anak dan Orangtua Selama Kebijakan Pembelajaran di Rumah." *Fitrah: Journal Of Islamic Education* Vol. 1, no. 1 (2020): 124-40.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi

1. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Kepada Wali Kelas

Hari/Tanggal :
 Nama :
 Tempat : MI Ma'arif Singosaren Ponorogo
 Jabatan : Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa saja persepsi guru mengenai dampak bermain game online terhadap perilaku peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
2	Bagaimana pandangan guru tentang pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
3	Apa yang dianggap guru sebagai dampak positif dari bermain game online pada peserta didik?	
4	Apa saja dampak negatif yang dilihat oleh guru terkait kebiasaan bermain game online pada peserta didik?	
5	Bagaimana guru menilai tingkat kontrol dan pengawasan yang dilakukan terhadap aktivitas bermain game online oleh peserta didik?	
6	Apa strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi perilaku peserta didik yang berlebihan dalam bermain game online?	
7	Bagaimana guru melihat perubahan perilaku sosial peserta didik yang bermain game online dalam konteks interaksi di lingkungan madrasah?	

8	Apa saran guru untuk mengelola atau mengurangi dampak negatif dari bermain game online di kalangan peserta didik?	
9	Sejauh mana guru merasa perlu adanya intervensi atau kebijakan khusus terkait penggunaan game online di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
10	Apa harapan guru terhadap peran orang tua dan pihak sekolah dalam mengelola waktu dan kebiasaan bermain game online peserta didik?	

Pedoman Wawancara Kepada Wali Kelas

Hari/Tanggal :

Nama :

Tempat : MI Ma'arif Singosaren Ponorogo

Jabatan : Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa saja persepsi guru mengenai dampak bermain game online terhadap perilaku peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
2	Bagaimana pandangan guru tentang pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
3	Apa yang dianggap guru sebagai dampak positif dari bermain game online pada peserta didik?	
4	Apa saja dampak negatif yang dilihat oleh guru terkait kebiasaan bermain game online pada peserta didik?	
5	Bagaimana guru menilai tingkat kontrol dan pengawasan yang dilakukan terhadap aktivitas bermain game online oleh peserta didik?	
6	Apa strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi perilaku peserta didik	

	yang berlebihan dalam bermain game online?	
7	Bagaimana guru melihat perubahan perilaku sosial peserta didik yang bermain game online dalam konteks interaksi di lingkungan madrasah?	
8	Apa saran guru untuk mengelola atau mengurangi dampak negatif dari bermain game online di kalangan peserta didik?	
9	Sejauh mana guru merasa perlu adanya intervensi atau kebijakan khusus terkait penggunaan game online di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
10	Apa harapan guru terhadap peran orang tua dan pihak sekolah dalam mengelola waktu dan kebiasaan bermain game online peserta didik?	

Pedoman Wawancara Kepada Wali Kelas

Hari/Tanggal :

Nama :

Tempat : MI Ma'arif Singosaren Ponorogo

Jabatan : Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa saja persepsi guru mengenai dampak bermain game online terhadap perilaku peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
2	Bagaimana pandangan guru tentang pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
3	Apa yang dianggap guru sebagai dampak positif dari bermain game online pada peserta didik?	
4	Apa saja dampak negatif yang dilihat oleh guru terkait kebiasaan bermain	

	game online pada peserta didik?	
5	Bagaimana guru menilai tingkat kontrol dan pengawasan yang dilakukan terhadap aktivitas bermain game online oleh peserta didik?	
6	Apa strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi perilaku peserta didik yang berlebihan dalam bermain game online?	
7	Bagaimana guru melihat perubahan perilaku sosial peserta didik yang bermain game online dalam konteks interaksi di lingkungan madrasah?	
8	Apa saran guru untuk mengelola atau mengurangi dampak negatif dari bermain game online di kalangan peserta didik?	
9	Sejauh mana guru merasa perlu adanya intervensi atau kebijakan khusus terkait penggunaan game online di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
10	Apa harapan guru terhadap peran orang tua dan pihak sekolah dalam mengelola waktu dan kebiasaan bermain game online peserta didik?	

Pedoman Wawancara Kepada Orang Tua Peserta didik

Hari/Tanggal :
 Nama :
 Tempat : Rumah
 Jabatan : Orang Tua

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pandangan orang tua tentang pengaruh bermain game online terhadap prestasi akademik anak-anak mereka di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
2	Apa saja kekhawatiran orang tua terkait waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain game online?	

3	Menurut orang tua, bagaimana dampak bermain game online terhadap interaksi sosial anak-anak di luar madrasah?	
4	Apa pendapat orang tua mengenai jenis-jenis game online yang dimainkan oleh anak-anak mereka?	
5	Bagaimana orang tua menilai kualitas dan konten game online yang dimainkan oleh peserta didik mereka?	
6	Apa strategi yang diterapkan oleh orang tua untuk mengatur atau membatasi waktu bermain game online anak-anak mereka?	
7	Bagaimana orang tua melihat peran madrasah dalam mengatasi masalah terkait dengan kebiasaan bermain game online pada anak-anak?	
8	Apa sikap orang tua terhadap pendidikan digital dan literasi media dalam konteks bermain game online di kalangan anak-anak mereka?	
9	Bagaimana pengalaman orang tua dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang batasan dan dampak bermain game online?	
10	Apa harapan orang tua terkait dengan kebijakan atau program madrasah yang berkaitan dengan penggunaan game online oleh peserta didik?	

Pedoman Wawancara Kepada Orang Tua Peserta didik

Hari/Tanggal :
 Nama :
 Tempat : Rumah
 Jabatan : Orang Tua

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pandangan orang tua tentang pengaruh bermain game online terhadap prestasi akademik anak-anak mereka di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
2	Apa saja kekhawatiran orang tua terkait waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain game online?	

3	Menurut orang tua, bagaimana dampak bermain game online terhadap interaksi sosial anak-anak di luar madrasah?	
4	Apa pendapat orang tua mengenai jenis-jenis game online yang dimainkan oleh anak-anak mereka?	
5	Bagaimana orang tua menilai kualitas dan konten game online yang dimainkan oleh peserta didik mereka?	
6	Apa strategi yang diterapkan oleh orang tua untuk mengatur atau membatasi waktu bermain game online anak-anak mereka?	
7	Bagaimana orang tua melihat peran madrasah dalam mengatasi masalah terkait dengan kebiasaan bermain game online pada anak-anak?	
8	Apa sikap orang tua terhadap pendidikan digital dan literasi media dalam konteks bermain game online di kalangan anak-anak mereka?	
9	Bagaimana pengalaman orang tua dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang batasan dan dampak bermain game online?	
10	Apa harapan orang tua terkait dengan kebijakan atau program madrasah yang berkaitan dengan penggunaan game online oleh peserta didik?	

Pedoman Wawancara Kepada Orang Tua Peserta didik

Hari/Tanggal :
 Nama :
 Tempat : Rumah
 Jabatan : Orang Tua

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pandangan orang tua tentang pengaruh bermain game online terhadap prestasi akademik anak-anak mereka di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
2	Apa saja kekhawatiran orang tua terkait waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain game online?	

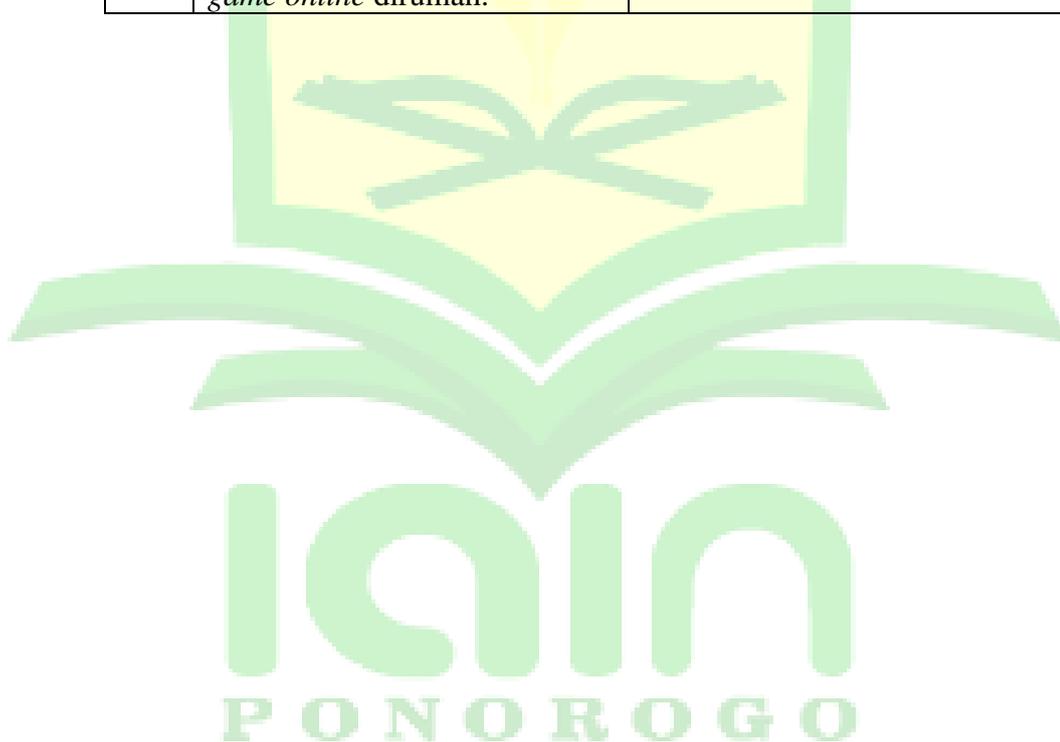
3	Menurut orang tua, bagaimana dampak bermain game online terhadap interaksi sosial anak-anak di luar madrasah?	
4	Apa pendapat orang tua mengenai jenis-jenis game online yang dimainkan oleh anak-anak mereka?	
5	Bagaimana orang tua menilai kualitas dan konten game online yang dimainkan oleh peserta didik mereka?	
6	Apa strategi yang diterapkan oleh orang tua untuk mengatur atau membatasi waktu bermain game online anak-anak mereka?	
7	Bagaimana orang tua melihat peran madrasah dalam mengatasi masalah terkait dengan kebiasaan bermain game online pada anak-anak?	
8	Apa sikap orang tua terhadap pendidikan digital dan literasi media dalam konteks bermain game online di kalangan anak-anak mereka?	
9	Bagaimana pengalaman orang tua dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang batasan dan dampak bermain game online?	
10	Apa harapan orang tua terkait dengan kebijakan atau program madrasah yang berkaitan dengan penggunaan game online oleh peserta didik?	

2. Pedoman Observasi

NO	OBSERVASI	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Peserta didik mengerjakan tugas tepat waktu		
2	Peserta didik menaati peraturan di sekolah		
3	peserta didik mempunyai sopan santun terhadap guru		
4	Peserta didik mau disuruh orang tua		
5	Peserta didik membantu mengerjakan pekerjaan rumah		
6	Peserta didik sopan santun kepada orang tua		

3. Pedoman Instrumen Dokumentasi

NO	INDIKATOR	BENTUK DOKUMENTASI
1	Persepsi orang tua ketika peserta didik bermain <i>game online</i> dirumah.	Foto, catatan, wawancara
2	Persepsi guru ketika peserta didik di sekolah.	Foto, catatan, wawancara
3	Perilaku siswa ketika dirumah dan disekolah.	Foto, catatan, wawancara
4	Pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi dalam akademik siswa.	Foto, catatan, wawancara
5	Bagaimana peserta didik mematuhi aturan waktu bermain <i>game</i> yang ditetapkan oleh orang tua.	Foto, catatan, wawancara
6	Seberapa sering dan berapa lama peserta didik bermain <i>game online</i> dirumah.	Foto, catatan, wawancara



Lampiran 2. Transkrip wawancara, observasi, dan dokumentasi

1. Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara Kepada Wali Kelas

Kode wawancara : 01/W/26-08/2024
 Hari/Tanggal : Senin, 26-08-2024
 Nama : Ela R, S.Pd
 Tempat : MI Ma'arif Singosaren Ponorogo
 Jabatan : Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa saja persepsi guru mengenai dampak bermain <i>game online</i> terhadap perilaku peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Menurut saya dikelas 4 <i>game online</i> tidak terlalu mempengaruhi pada saat dikelas waktunya belajar belajar waktunya dirumah ya dirumah mungkin banyak yang ngoceh main ep ep ya bu
2	Bagaimana pandangan guru tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi akademik peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Menurut saya tidak berpengaruh besar, untuk positifnya untuk peserta didik dapat menguasai teknologi dan negatifnya ya mempengaruhi prestasi akademik
3	Apa yang dianggap guru sebagai dampak positif dari bermain <i>game online</i> pada peserta didik?	Menurut saya peserta didik dikelas saya ketika anak bermain <i>game online</i> tidak berdampak apapun dan tidak mengganggu siswa dalam belajar disekolah
4	Apa saja dampak negatif yang dilihat oleh guru terkait kebiasaan bermain <i>game online</i> pada peserta didik?	Menurut saya biasanya kurang fokus dalam pembelajaran di kelas berbicara kotor dan berbicara dengan temannya tentang <i>game</i>
5	Bagaimana guru menilai tingkat kontrol dan pengawasan yang dilakukan terhadap aktivitas	Yaitu dengan memberi tugas lewat internet dan memberikan motivasi

	bermain <i>game online</i> oleh peserta didik?	terhadap peserta didik
6	Apa strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi perilaku peserta didik yang berlebihan dalam bermain <i>game online</i> ?	Mungkin dari saya memberi tahu peserta didik agar tidak bermain <i>game online</i> terlalu lama kalau tidak memberitahu kepada orang tuanya agar membatasi anak tidak bermain <i>game online</i> terlalu lama agar tidak menghambat pelajaran ketika disekolah
7	Bagaimana guru melihat perubahan perilaku sosial peserta didik yang bermain <i>game online</i> dalam konteks interaksi di lingkungan madrasah?	Dikelas 4 tidak terlalu mempengaruhi peserta didik dan peserta didik masih banyak yang bergaul dengan temannya dikelas maupun diluar kelas
8	Apa saran guru untuk mengelola atau mengurangi dampak negatif dari bermain <i>game online</i> di kalangan peserta didik?	Saran guru yaitu pengarahan dikelas trs membirkan tugas seperti map mapping atau mencari tugas di internet
9	Sejauh mana guru merasa perlu adanya intervensi atau kebijakan khusus terkait penggunaan <i>game online</i> di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Ketika sudah terpengaruhi oleh <i>game online</i> terlebih guru memperingatkan orang tua agar lebih memerhatikan anaknya lagi supaya terkontrol dalam bermain <i>game online</i>
10	Apa harapan guru terhadap peran orang tua dan pihak sekolah dalam mengelola waktu dan kebiasaan bermain <i>game online</i> peserta didik?	Harapan saya sendiri orang tua lebih mementingkan anaknya ketika ada pr suruh ngerjain sambil dipantau ketika waktunya ngegame ya ngegame waktunya belajar ya belajar dan memberikan batasan kepada peserta didik

Transkrip Wawancara Kepada Wali Kelas

Kode wawancara : 02/W/27-08/2024
 Hari/Tanggal : Selasa, 27-08-2024
 Nama : Ardiana Trining Tyas, S.Pd

Tempat : MI Ma'arif Singosaren Ponorogo
 Jabatan : Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa saja persepsi guru mengenai dampak bermain <i>game online</i> terhadap perilaku peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Persepsi saya yaitu boleh bermain <i>game</i> tapi ada batasnya yaitu sehari 2 jam saya juga pernah menanyai kepada peserta didik yaitu ada tapi nggak semua biasa nya saya kasih tau bahwa bermain <i>game online</i> paling lama 2 jam
2	Bagaimana pandangan guru tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi akademik peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Pengaruh <i>game online</i> itu banyak pengaruhnya tapi saya sebagai guru juga mempunyai pandangan positif juga terhadap <i>game online</i> . Perilaku negatifnya suka berkata kotor dan perilaku positif nya dapat bermain sambil belajar
3	Apa yang dianggap guru sebagai dampak positif dari bermain <i>game online</i> pada peserta didik?	Pendapat saya yaitu peserta didik dapat bermain sambil belajar dan dapat mengolah pikirannya ketika bermain <i>game online</i>
4	Apa saja dampak negatif yang dilihat oleh guru terkait kebiasaan bermain <i>game online</i> pada peserta didik?	Pendapat saya biasanya peserta didik suka berkata kotor
5	Bagaimana guru menilai tingkat kontrol dan pengawasan yang dilakukan terhadap aktivitas bermain <i>game online</i> oleh peserta didik?	Pendapat saya sebagai wali murid kepada peserta didik yaitu memberitahu orang tua nya agar memberitahu anaknya yang bermain <i>game</i> supaya tidak

		terlalu lama dan biasanya pas pengambilan rapot saya kasih tau orang tua nya tentang perilaku anak ketika dikelas dan memberi motivasi terhadap orang tuanya supaya agar membimbing anak agar tidak terpengaruh oleh <i>game online</i>
6	Apa strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi perilaku peserta didik yang berlebihan dalam bermain <i>game online</i> ?	Saya kasih tugas seperti mencari jawaban di internet dan membuat sesuatu lewat internet seperti map mapping
7	Bagaimana guru melihat perubahan perilaku sosial peserta didik yang bermain <i>game online</i> dalam konteks interaksi di lingkungan madrasah?	Malas belajar, ngatuk ketika dikelas, tidak bisa mengerjakan pr, ketika ditanya guru ternyata malam nya bermain <i>game online</i>
8	Apa saran guru untuk mengelola atau mengurangi dampak negatif dari bermain <i>game online</i> di kalangan peserta didik?	Selalu mengasih pr agar tidak selalu bermain <i>game online</i>
9	Sejauh mana guru merasa perlu adanya intervensi atau kebijakan khusus terkait penggunaan <i>game online</i> di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Anak ketika disekolah memberikan pelajaran yang menarik dan memberikan motivasi terhadap peserta didik yang bermain <i>game online</i>
10	Apa harapan guru terhadap peran orang tua dan pihak sekolah dalam mengelola waktu dan kebiasaan bermain <i>game online</i> peserta didik?	Gunakan waktu sebaik mungkin boleh bermain <i>game</i> tapi dibatasi orang tua juga berperan trs dalam mengawasi anak yang bermain <i>game online</i>

Transkrip Wawancara Kepada Wali Kelas

Kode wawancara : 03/W/28-08/2024
 Hari/Tanggal : Rabu, 28-08-2024
 Nama : Siti Samandari, S.Pd.I
 Tempat : MI Ma'arif Singosaren Ponorogo
 Jabatan : Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa saja persepsi guru mengenai dampak bermain <i>game online</i> terhadap perilaku peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Menurut saya sangat berdampak karena anak-anak dapat berkata kotor bersama temannya dan emosinya tidak bisa dikontrol
2	Bagaimana pandangan guru tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi akademik peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Ya ketika dikelas pengaruh <i>game</i> yaitu dapat menyebabkan turunnya prestasi dan kurangnya belajar
3	Apa yang dianggap guru sebagai dampak positif dari bermain <i>game online</i> pada peserta didik?	Menurut saya untuk dampak positif nya yaitu dapat memahami IT
4	Apa saja dampak negatif yang dilihat oleh guru terkait kebiasaan bermain <i>game online</i> pada peserta didik?	Menurut saya peserta didik tidak dapat mengontrol emosinya
5	Bagaimana guru menilai tingkat kontrol dan pengawasan yang dilakukan terhadap aktivitas bermain <i>game online</i> oleh peserta didik?	Saya sebagai guru biasanya memberi pr atau tugas yang berkaitan dengan internet dengan hp misalnya mencari tugas lewat internet dan memberitahu orang tua agar selalu membatasi peserta didik bermain game
6	Apa strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi perilaku peserta didik yang berlebihan dalam bermain <i>game online</i> ?	Strateginya memberi tugas agar kurang dalam bermain hp memberitahu tentang bahayanya bermain <i>game</i>
7	Bagaimana guru melihat perubahan perilaku sosial peserta didik yang	Interaksi peserta didik lebih senang atau asik

	bermain <i>game online</i> dalam konteks interaksi di lingkungan madrasah?	bersama temannya ketika membicarakan tentang <i>game</i> apalagi saat mabar bersama temannya ketika dirumah, ketika saat saya tanya
8	Apa saran guru untuk mengelola atau mengurangi dampak negatif dari bermain <i>game online</i> di kalangan peserta didik?	Saran saya memberikan motivasi dan batasan terhadap peserta didik yang bermain <i>game online</i>
9	Sejauh mana guru merasa perlu adanya intervensi atau kebijakan khusus terkait penggunaan <i>game online</i> di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Kebijakan guru sebatas memberikan peringatan dan motivasi terhadap peserta didik agar orang tua selalu mengawasi peserta didik dirumah dan memberikan pengawasan tentang <i>game online</i> agar tidak terpengaruh dengan dunia digital
10	Apa harapan guru terhadap peran orang tua dan pihak sekolah dalam mengelola waktu dan kebiasaan bermain <i>game online</i> peserta didik?	Harapan guru orang tua selalu mengawasi anak ketika dirumah dan memberikan pengawasan dan motivasi agar anak mau belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan guru

Transkrip Wawancara Kepada Orang Tua Peserta didik

Kode wawancara : 04/W/29-08/2024
 Hari/Tanggal : Kamis, 29-08-2024
 Nama : Agung
 Tempat : Rumah
 Jabatan : Orang Tua

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pandangan orang tua tentang pengaruh bermain <i>game online</i> terhadap prestasi akademik	Menurut saya mengganggu prestasi akademik dan sosial anak

	anak-anak mereka di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	
2	Apa saja kekhawatiran orang tua terkait waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain <i>game online</i> ?	Kalau disuruh nggak mau jawab dan cepat marah serta kurang bergaul
3	Menurut orang tua, bagaimana dampak bermain <i>game online</i> terhadap interaksi sosial anak-anak di luar madrasah?	Kurang komunikasi dan kurang bergaul kurang ngomong sama temen suka menyendiri merusak pembelajaran mau sholat tidak dilaksanakan
4	Apa pendapat orang tua mengenai jenis-jenis <i>game online</i> yang dimainkan oleh anak-anak mereka?	Menurut saya tidak usah bermain <i>game</i> karena mengganggu semuanya
5	Bagaimana orang tua menilai kualitas dan konten <i>game online</i> yang dimainkan oleh peserta didik mereka?	Menurut saya game nya yang mengarah pendidikan itu baik jika game nya nggak mengarah ke <i>game</i> pendidikan maka dapat mempengaruhi perilaku peserta didik
6	Apa strategi yang diterapkan oleh orang tua untuk mengatur atau membatasi waktu bermain <i>game online</i> anak-anak mereka?	Menurut saya tidak usah bermain game karena mengganggu semuanya Kalau udah megang <i>game</i> suka males membaca berita dan lebih asik bermain <i>gamenya</i> ketergantungan terhadap <i>game</i>
7	Bagaimana orang tua melihat peran madrasah dalam mengatasi masalah terkait dengan kebiasaan bermain <i>game online</i> pada anak-anak?	Kalau <i>gamenya</i> mengarah ke <i>game</i> pendidikan yang dimana anak sambil belajar seperti cerdas cermat itu baik dan harus diterapkan disekolah
8	Apa sikap orang tua terhadap pendidikan digital dan literasi media dalam konteks bermain <i>game online</i>	Karena anak sekarang banyak yang bisa bermain internet maka

	di kalangan anak-anak mereka?	sesekali dikontrol dan memberikan pengawasan
9	Bagaimana pengalaman orang tua dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang batasan dan dampak bermain <i>game online</i> ?	Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua dan kurang sosial dan sangat berpengaruh dengan perilaku ketika disuruh malah marah
10	Apa harapan orang tua terkait dengan kebijakan atau program madrasah yang berkaitan dengan penggunaan <i>game online</i> oleh peserta didik?	Harapan orang tua disini pengawasan anak lebih diterapkan dan pengawasan terhadap internet selalu diperhatikan

Transkrip Wawancara Kepada Orang Tua Peserta didik

Kode wawancara : 05/W/30-08/2024
 Hari/Tanggal : Jum'at, 30-08-2024
 Nama : Fendy
 Tempat : Rumah
 Jabatan : Orang Tua

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pandangan orang tua tentang pengaruh bermain <i>game online</i> terhadap prestasi akademik anak-anak mereka di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Mnurut saya sangat berpengaruh ketika orang tuanya tidak memberitahu anaknya belajar, karena fokusnya terbagi ketika sudah kecanduan
2	Apa saja kekhawatiran orang tua terkait waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain <i>game online</i> ?	Menurut saya yang saya khawatirkan tidak bisa menargetkan apa yang dia angan-angankan
3	Menurut orang tua, bagaimana dampak bermain <i>game online</i> terhadap interaksi sosial anak-anak di luar madrasah?	Menurut saya anak menjadi malas bergaul susah bersosialisasi dengan teman nya kecuali dengan teman bermainnya di dunia <i>game online</i> atau dunia maya

4	Apa pendapat orang tua mengenai jenis-jenis <i>game online</i> yang dimainkan oleh anak-anak mereka?	Jenis game yang ia mainkan sangat berpengaruh seperti anak saya bermain catur itu dapat menambah cara berfikir kecuali <i>game online</i> yang berbau negatif itu mempengaruhi seperti <i>game moba</i>
5	Bagaimana orang tua menilai kualitas dan konten <i>game online</i> yang dimainkan oleh peserta didik mereka?	Tergantung <i>game</i> yang dia mainkan maka akan mempengaruhi perilakunya
6	Apa strategi yang diterapkan oleh orang tua untuk mengatur atau membatasi waktu bermain <i>game online</i> anak-anak mereka?	Memberitahu <i>game</i> yang mengarah ke pendidikan dan memotivasi serta membatasi anak bermain <i>game</i> selama 2 jam
7	Bagaimana orang tua melihat peran madrasah dalam mengatasi masalah terkait dengan kebiasaan bermain <i>game online</i> pada anak-anak?	Ya saling mengingatkan dan saling memberi motivasi terhadap peserta didik yang bermain <i>game online</i>
8	Apa sikap orang tua terhadap pendidikan digital dan literasi media dalam konteks bermain <i>game online</i> di kalangan anak-anak mereka?	Karena disini masih anak-anak masih kurang ya tetapi jika diambil positifnya maka disini anak dapat mengerti dari segi manapun dapat mengerti tentang internet
9	Bagaimana pengalaman orang tua dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang batasan dan dampak bermain <i>game online</i> ?	Dari sebatas ini jika belum terlambat maka ya dibatasi beda lagi dengan yang lebih tua maka lebih ngeyel
10	Apa harapan orang tua terkait dengan kebijakan atau program madrasah yang berkaitan dengan penggunaan <i>game online</i> oleh peserta didik?	Harapan orang tua disini sangat besar untuk kedepannya supaya memotivasi tentang internet dan tentang mengarahkan <i>game</i> yang dapat memotivasi anak

	dapat menjadi suka belajar
--	----------------------------

Transkrip Wawancara Kepada Orang Tua Peserta didik

Kode wawancara : 06/W/31-08/2024
 Hari/Tanggal : Sabtu, 31-08-2024
 Nama : Dwi S
 Tempat : Rumah
 Jabatan : Orang Tua

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pandangan orang tua tentang pengaruh bermain <i>game online</i> terhadap prestasi akademik anak-anak mereka di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren?	Menurut ibu disini <i>game</i> sangat berpengaruh sehingga <i>game online</i> seharusnya dihindari paling tidak mengurangi
2	Apa saja kekhawatiran orang tua terkait waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain <i>game online</i> ?	Menurut ibu disini <i>game online</i> dapat membuat anak bisa mengenal tentang internet dan kekhawatiran disini dapat mengganggu pembelajaran ketika dirumah
3	Menurut orang tua, bagaimana dampak bermain <i>game online</i> terhadap interaksi sosial anak-anak di luar madrasah?	<i>Game online</i> disini ketika anak sering bermain maka membuat anak malas tapi ketika anak mengambil sebagian waktunya maka tidak dapat mengubah sikap atau perilaku terhadap sosial maupun bersosial dengan tetangga
4	Apa pendapat orang tua mengenai jenis-jenis <i>game online</i> yang dimainkan oleh anak-anak mereka?	Tergantung <i>game</i> yang dia mainkan mas ketika anak terlalu sampai kecanduan dalam bermain <i>game online</i> maka dapat mempengaruhi perilakunya
5	Bagaimana orang tua menilai kualitas	Apapun <i>gamenya</i> ketika

	dan konten <i>game online</i> yang dimainkan oleh peserta didik mereka?	anak bermain sampai lupa waktu maka akan sangat mempengaruhi perilakunya dan ketika masih dalam pengawasan maka sah-sah saja anak bermain supaya waktu belajar dan bermain bisa terbagi
6	Apa strategi yang diterapkan oleh orang tua untuk mengatur atau membatasi waktu bermain <i>game online</i> anak-anak mereka?	Orang tua biasanya mengatur jadwal waktunya makan ya makan waktunya mandi ya mandi waktunya sholat ya sholat ketika waktunya senggang maka digunakan olahraga maupu mengikuti kegiatan masyarakat
7	Bagaimana orang tua melihat peran madrasah dalam mengatasi masalah terkait dengan kebiasaan bermain <i>game online</i> pada anak-anak?	Pendapat saya peran madrasah atau guru itu lebih memberikan pembelajaran yang menarik seperti memberikan pembelajaran lewat internet agar dapat menunjang pembelajaran atau <i>game</i> yang berbaur pembelajaran
8	Apa sikap orang tua terhadap pendidikan digital dan literasi media dalam konteks bermain <i>game online</i> di kalangan anak-anak mereka?	Orang tua harus tau tentang <i>game</i> apa yang dia main kan orang tua harus tau untuk baik nya bagi peserta didik dan untuk membuka wawasan bagi dirinya
9	Bagaimana pengalaman orang tua dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang batasan dan dampak bermain <i>game online</i> ?	Orang tua harus mengkontro waktu peserta didik supaya terjadwal dengan baik agar terbatas dengan

		penggunaan <i>game online</i> supaya tidak kecanduan
10	Apa harapan orang tua terkait dengan kebijakan atau program madrasah yang berkaitan dengan penggunaan <i>game online</i> oleh peserta didik?	Saya berharap ketika anak berperilaku kurang baik maka memberi tahu dan memberikan sebuah motivasi agar tidak merusak perilaku dan pribadinya supaya ketika berperilaku tidak benar maka harus ditindak dengan benar



2. Transkrip Observasi

Transkrip Observasi

Kode Observasi : 01/O/26-08/2024
 Hari/Tanggal : Senin, 26-08-2024
 Nama : Ela R, S.Pd
 Tempat : Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo
 Jabatan : guru

Pada hari Senin, tanggal 25 Agustus 2024, pelaksanaan observasi di kelas 4 ketika berlangsung, kegiatan ini berlangsung dari pukul 09.00 – 10.00. Pada saat observasi di lapangan ditemukan beberapa peserta pendidik yang bermain *game online* di kelas masih berperilaku baik seperti memerhatikan saat dikasih materi, dan masih patuh dengan arahan guru, terlihat bahwasannya selama serangkaian pembelajaran berlangsung tidak ada peserta didik yang bermain-main, semua memerhatikan guru serta aktif bertanya ketika dikelas.

Transkrip Observasi

Kode Observasi : 02/O/27-08/2024
 Hari/Tanggal : Selasa, 27-08-2024
 Nama : Ardiana Trining Tyas, S.Pd
 Tempat : Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo
 Jabatan : guru

Pada hari Selasa, 26 Agustus 2024, pelaksanaan observasi seperti hari sebelumnya, Pada saat observasi di lapangan ditemukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas 5 bahwa peserta didik ketika di kelas kurang memerhatikan pembelajaran, sering berbicara sendiri dengan temannya, dan berbicara kotor ketika bersama temannya. Kelas 5 pada Pelajaran matematika yang diampu oleh Bu Ardiana Trining Tyas S.Pd., sebelum memulai Pelajaran, beliau mengecek kedisiplinan peserta didik, mulai dari peralatan tulis, seragam yang digunakan, dan kesiapan mereka untuk memulai pelajaran.

Transkrip Observasi

Kode Observasi : 03/O/28-08/2024
 Hari/Tanggal : Rabu, 28-08-2024
 Nama : Siti Samandari, S.Pd
 Tempat : Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Ponorogo
 Jabatan : guru

Pada hari Rabu, 27 Agustus 2024, pelaksanaan observasi seperti hari sebelumnya, Pada saat observasi di lapangan ditemukan pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Untuk kelas 6 yang diampu oleh Bu Siti Samandari, S.Pd.I. Menurut persepsinya ketika saat proses pembelajaran, ditemukan bahwasannya peserta didik ketika di kelas perilaku negatifnya yaitu berkata kotor dan perilaku positifnya yaitu mengerjakan tugas tepat waktu, dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui pembelajaran peserta didik ketika di kelas.

Transkrip Observasi

Kode Observasi : 04/O/29-08/2024
 Hari/Tanggal : Kamis, 29-08-2024
 Nama : Agung
 Tempat : Rumah peserta didik HFZ
 Jabatan : Orang Tua

Pada hari Rabu, 28 Agustus 2024, pelaksanaan observasi di rumah si HFZ , pada saat itu observasi yang dilakukan mengenai perilaku peserta didik yang bermain *game online*, pada saat observasi di lapangan ditemukan ketika dirumah berperilaku negatif, pada saat wawancara dengan informan bahwa peserta didik ketika dirumah kurang belajar, terus disuruh tidak mendengarkan, dan kurang bercengkerama dengan keluarga. Hal ini ditunjukkan melalui wawancara bersama Ibu Agung dan ketika orang tua menyuruh anak untuk belajar maupun membeli sesuatu suka menunda.

Transkrip Observasi

Kode Observasi : 05/O/30-08/2024
 Hari/Tanggal : Jum'at, 30-08-2024
 Nama : Fendy
 Tempat : Rumah peserta didik AIAS
 Jabatan : Orang Tua

Pada hari Rabu, 29 Agustus 2024, pelaksanaan observasi di rumah, Pada saat observasi di lapangan ditemukan berperilaku positif, ketika wawancara dengan informan bahwa peserta didik ketika di rumah nurut ketika disuruh orang tua, belajar malam, dan ngaji. Hal ini ditunjukkan melalui wawancara dengan Bapak Fendy ketika disuruh nurut dan ketika di suruh belajar ya belajar dan ketika ada waktu bermain *game* juga tidak sampai larut malam.

Transkrip Observasi

Kode Observasi : 06/O/31-08/2024
 Hari/Tanggal : Sabtu, 31-08-2024
 Nama : Dwi S
 Tempat : Rumah peserta didik AA
 Jabatan : Orang Tua

Pada hari Rabu, 30 Agustus 2024, pelaksanaan observasi seperti hari sebelumnya, pada hari Rabu pada saat observasi di lapangan ditemukan peserta didik yang bermain *game online* itu berperilaku positif dan negatif, dapat dibuktikan oleh wawancara dengan informan bahwa perilaku negatif nya itu suka emosi ketika di suruh melakukan sesuatu hal ketika masih bermain *game* dan untuk perilaku positifnya yaitu ketika disuruh belajar maka tetap belajar bersama adek-adek nya ketika dirumah tidak membantah sama sekali. Hal ini ditunjukkan melalui wawancara bersama Ibu Dwi ketika dirumah.

3. Transkrip dokumentasi

a. Dokumentasi wawancara



b. Dokumentasi Observasi



c. Dokumentasi Madrasah



Lampiran 3. Surat izin penelitian



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

Terakreditasi "B" sesuai SK BAN-PT Nomor: 645/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/II/2021
Alamat : Jl. Pramuka No.156 Po.Box. 116 Ponorogo 63471 Tlp. (0352) 481277 Fax. (0352) 461893
Website: www.tarbiyah.ac.id Email: www.tarbiyah@iainponorogo.ac.id

Nomor : B- 4259 /In.32.2/PP.00.9/ 08 /2024 Ponorogo, 8 Agustus 2024
Lampiran : 1 (Satu) Eksemplar Proposal
Perihal : PERMOHONAN IZIN UNTUK
PENELITIAN INDIVIDUAL

Kepada Yth.
Kepala MI MA'ARIF SINGOSAREN
PONOROGO
Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

N a m a : RIDZO PRIYAMBODO
N I M : 203200227
Semester : IX (Sembilan) Tahun : 2024/2025
Akademik
Fakultas/
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi, perlu mengadakan penelitian secara individual:

Judul Skripsi : PERILAKU PEMAIN GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK
MADRASAH IBTIDA'YAH DITINJAU DARI PERSEPSI ORANG
TUA DAN GURU

Lokasi : MI MA'ARIF SINGOSAREN PONOROGO

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kami mohon dengan hormat kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan petunjuk / pengarahan guna kepentingan penelitian dimaksud. Demikian dan atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang
Akademik & Kelembagaan



Moh. Miftachul Choiri

Lampiran 4. Surat telah melakukan penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG PONOROGO
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF SINGOSAREN
STATUS TERAKREDITASI B NSM:
111235020024
Jl. Singajaya III No. 02 Singosaren Jenangan Ponorogo

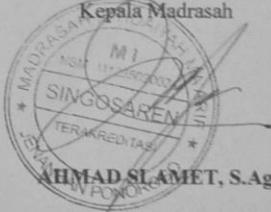
SURAT KETERANGAN
Nomor : 058/MI-Mrf/024/x/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Singosaren Jenangan Ponorogo menerapkan bahwa :

Nama : RIDZO PRIYAMBODO
NIM : 202300227
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024/2025
Perguruan Tinggi : IAIN Ponorogo
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Keterangan : Bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan penelitian yang berjudul *GAME ONLINE DAN PERILAKU SISWA: TINJAUAN DARI PRESEPSI ORANG TUA DAN GURU*

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 23 oktober 2024

Kepala Madrasah

AHMAD SLAMET, S.Ag

Lampiran 5. Daftar riwayat hidup



Ridzo Priyambodo, dilahirkan di Pacitan Provinsi Jawa Timur, pada tanggal 14 Oktober 2001, anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan bapak supriyono dan ibu dwi supalastri. Peneliti menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2008 di SDN Sumberharjo mulai kelas 1 hingga kelas 6 yang tamat pada tahun 2014, dengan tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTS) dan lulus pada tahun 2017, dan melanjutkan pendidikan ke jenjang Madrasah Aliyah (MA) dan tamat pada tahun 2020 di Pondok pesantren darul huda mayak Ponorogo. Peneliti melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 (S1) ke perguruan tinggi di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Selama menempuh dunia perkuliahan, peneliti cukup aktif dalam berorganisasi hingga akhirnya menyelesaikan pendidikannya dengan menyusun tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “ ***Game Online Dan Perilaku Siswa Tinjauan: Dari Persepsi Guru Dan Orang Tua***”.

Iain
P O N O R O G O