

***GAME ONLINE* DAN DAMPAK TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MAHASISWA SIBREH KECAMATAN
SUKAMAKMUR KABUPATEN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

IKRAMULLAH

NIM. 140305085

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

Program Studi: Sosiologi Agama



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020 M / 1440 H**

**GAME ONLINE DAN DAMPAK TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MAHASISWA SIBREH KECAMATAN
SUKAMAKMUR KABUPATEN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry
Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Sosiologi Agama

Diajukan Oleh

IKRAMULLAH

NIM. 140305085

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi: Sosiologi Agama

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Syarifuddin, S.Ag., M.Hum.
NIP. 197212232007101001


Nurullah, S.T.H., M.A.
NIP. 198104182006042004

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN-Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Strata satu (S1) dalam
Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Sosiologi Agama

Pada Hari/Tanggal : Jum'at, 17 Januari 2020 M
21 Jumadil Awal 1440 H

Di Darussalam-Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua

Sekretaris



Syarifuddin, S. Ag., M. Hum
NIP. 197212232007101001

Nurullah, S. T. H., M. A
NIP. 198104182006042004

Anggota I

Anggota II



Fatimahsyam, S. E., M. S. I
NIDN: 013127201

Raina Wildan, S. Fil. I., MA
NIDN: 2123028301

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh



Drs. Fuadi, M. Hum
NIP. 196502041995031002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Nama : Ikramullah
NIM : 140305085
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Jurusan/ Prodi : Sosiologi Agama

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banda Aceh, 8 Januari 2020
Peneliti,




Ikramullah
NIM: 140305085

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

ABSTRAK

Nama : Ikramullah
NIM : 140305085
Fakultas/Prodi : Ushuluddin dan Filsafat/Sosiologi Agama
Judul : *Game Online* dan Dampak terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar
Tanggal Sidang : 17 Januari 2020
Tebal Skripsi : 60 Halaman
Pembimbing I : Syarifuddin, S.Ag., M.Hum.
Pembimbing II : Nurullah, S.T.H., M.A.

Tujuan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor dan dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar candu dengan *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis dan dengan jenis penelitian lapangan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Data yang didapat dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu melalui reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat empat faktor internal yang menyebabkan mahasiswa candu *game online* yaitu: keinginan yang kuat; rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di kampus; ketidakmampuan mengatur prioritas; dan kurangnya kontrol diri dalam diri. Disamping itu, terdapat juga faktor eksternal yaitu: lingkungan yang kurang terkontrol; kurang memiliki hubungan sosial yang baik; dan harapan orang tua. Dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar menyebabkan dampak yang negatif. *Game online* menjadikan prestasi belajar mahasiswa menjadi rendah dan menurun. Banyak mahasiswa lalai dengan *game online* sehingga waktu belajarnya terbuang begitu saja.

Kata Kunci : *Game Online*, Prestasi Belajar

KATA PENGANTAR



Segala puji serta syukur kita ucapkan kepada Allah SWT, yang senantiasa mencurahkan limpahan rahmat, nikmat dan kasih sayang kepada hamba-hamba-Nya dalam menggapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Shalawat beserta salam kita sanjungkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang berilmu dan membimbing kita semua menuju agama yang benar di sisi Allah swt yakni agama Islam.

Alhamdulillah dengan berkat rahmat dan hidayah-Nya, skripsi ini dengan judul "*Game Online dan Dampak terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar*", ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana (S-1) pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat selesai, jika tanpa bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak. Di samping itu, hal utama yang sangat berharga yaitu pengetahuan yang saya peroleh selama mengikuti Studi di Fakultas ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry. Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Swt yang telah memberikan saya kesehatan bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktunya.
2. Orang tua tersayang yaitu bapak Sofyan dan Ibu Khairan dengan tulus dan ikhlas mengasuh ananda dengan segala kerendahan hati serta seluruh keluarga besar yang telah bersusah payah mendidik dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang.
3. Bapak Drs. Fuadi, M.Hum sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry
4. Bapak Dr. Sehat Ihsan Sadikin sebagai Ketua Prodi Sosiologi Agama UIN Ar-Raniry.

5. Bapak Syarifuddin, S.Ag., M.Hum. sebagai pembimbing I dan Ibu Nurullah, S.T.H., M.A. sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis sampai selesainya skripsi ini.
6. Ibu Fatimahsyam, SE., M.Si sebagai penguji I dan Ibu Raina Wildan, M.A sebagai penguji II yang telah memberikan masukan dan kritikan sehingga skripsi ini terarah sesuai buku panduan.
7. Bapak Said Azhar, Zulfikar, Muhammad Ar, Abizal, Reza Adlina, Murdani Tijue, Bapak Keuchik Sibreh dan warga yang telah membantu penelitian serta memberikan data dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah ikut memberikan motivasi dan membantu menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT saya berserah diri serta mohon ampun atas segala dosa dan hanya pada-Nya saya memohon semoga aa yang telah saya susun dapat bermanfaat kepada semua kalangan. Serta kepada pembaca, saya mohon maaf atas segala dan kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini. Demikianlah harapan saya smoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca dan khususnya bagi saya sendiri. *Amin yaa Rabbal 'Alamin.*

Banda Aceh, 8 Januari 2020

Penulis,

AR - RANIRY

Ikramullah

NIM. 140305085

DAFTAR ISI

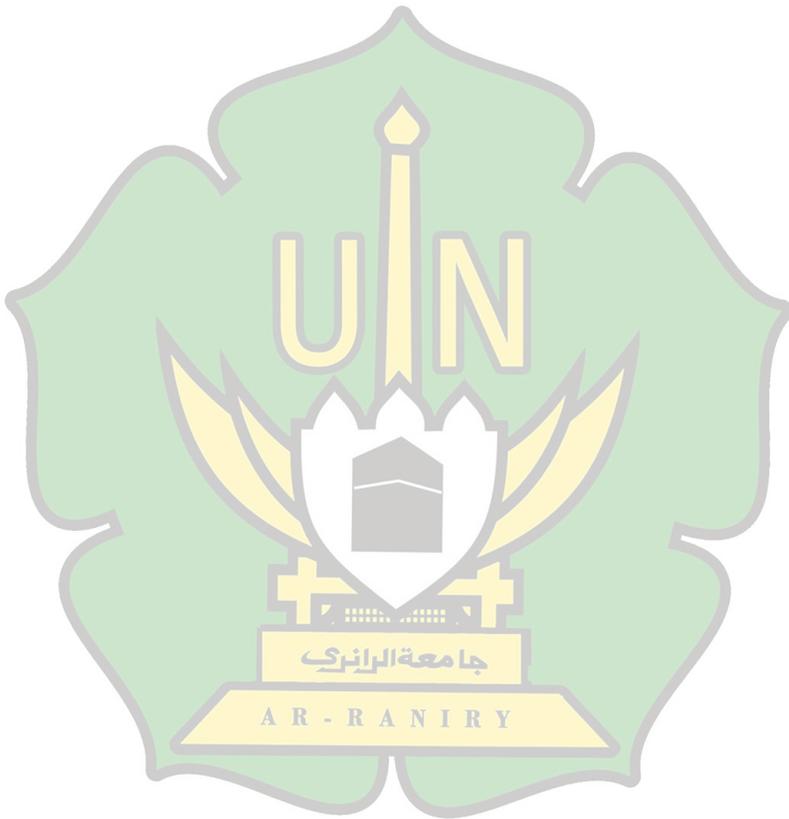
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Pembahasan	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
B. Kerangka Teori	10
C. Definisi Operasional.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Lokasi Penelitian.....	17
C. Informan Penelitian	17
D. Sumber Data	18
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	19
F. Teknik Analisis Data.....	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Gambaran Umum Sibreh Kecamatan Sukamakmur Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh	23
B. Game Online di Kalangan Mahasiswa	33
C. Faktor-Faktor Mahasiswa Kecanduan <i>Game Online</i>	35

D. Game Online dan Dampak terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa.....	49
BAB V : PENUTUP	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



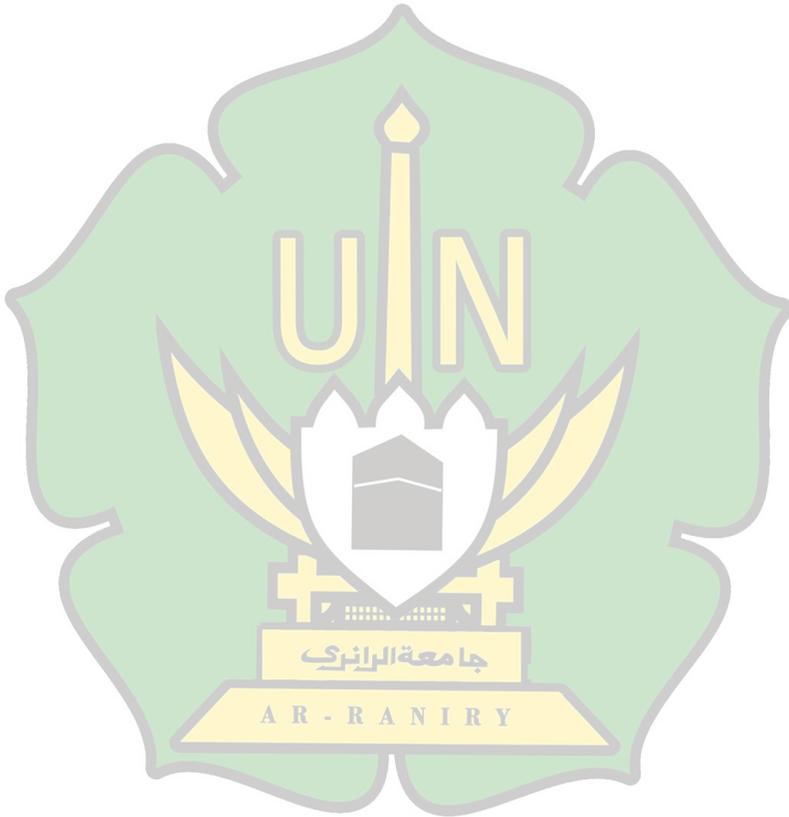
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Prestasi Muzammil.....	40
Tabel 4.2: Prestasi Mukhlisin.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Pertanyaan
Lampiran 2 : Daftar Informan
Lampiran 3 : Dokumentasi Penelitian
Lampiran 4 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreking. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering. Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa bahkan orang dewasa.

Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Game online merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* juga tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* biasa dimainkan pada komputer, laptop, gadget dan perangkat lainnya yang terhubung ke jaringan internet. Munculnya *game online* di

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer Cetakan I*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 75.

Indonesia pada tahun 2003 yang dinamakan dengan *Game Online* seperti *Ragnarok Online* (RO). Pada masa ini mulai dikenal dengan istilah *Hode* (salah satu monster pada RO yang berbentuk alat kelamin laki-laki) yang merupakan istilah untuk laki-laki yang menggunakan avatar.

Berikutnya pada tahun 2006 ditandai dengan *Game Online* *Rising Force* (RF), *Lineage*, *Seal Online* sebagai MMORPG yang paling banyak digemari pada masa ini. Selain itu, ada juga game online yang bukan jenis MMORPG yaitu *AyoDance*. Pada masa ini *publisher* mulai menggunakan artis sebagai duta *game online*, seperti Lyto yang menggunakan Marshanda untuk duta *Seal Online*. Pada tahun 2008 hingga sekarang Indonesia ditandai dengan banyaknya *game online* yang berjenis MMORPG seperti *Pointblank*, *Freestyle* dan lain-lain.²

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan anak didik supaya mampu memainkan peranan pada berbagai kondisi lingkungan hidup dengan tepat di waktu yang akan datang.³

Semenjak munculnya *game online* para remaja dan mahasiswa mendapatkan dampak negatif yang mengakibatkan kecanduan, malas, kurang tidur, mengalami kerugian finansial, dan radiasi yang membuat mata kurang tidur sehingga prestasi belajar di kampus menjadi rendah dan anjlok. Selain itu, kecanduan *game online* dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal

² Ahmad Fajar Giandi, Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*. *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*. (2012), Volume 1. Nomor 1. Halaman 1-39.

³ Nurkholis, Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, (2013), Volume 1. Nomor 1. Halaman 24-44

dengan orang lain. Tuntutan tersebut biasanya lebih menyita waktu dengan game yang dia sukai. Akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan anak-anak lain dan hanya menikmati kesendirian dengan game tersebut. Hal ini dapat berakibat negatif bagi pergaulannya.

Menurut pengamatan peneliti dan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa, khususnya di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar didapatkan bahwa kecanduan bermain *game online* menyebabkan mahasiswa sering tidur terlambat sehingga mereka tidak belajar. *Game online* banyak yang bersaing memajukan segala performa *game* yang dirilis agar pemain tetap betah dan setia bermain sehingga mahasiswa banyak menghabiskan waktu dan menjadi kebiasaan setiap malam dan kepedulian kepada masyarakat menjadi kurang.

Hal ini dilihat dari hasil turnamen yang sudah dilakukan oleh pemuda sebanyak 16 kampung yang berjumlah 20 orang dipilih secara random. Selain itu, kemajuan teknologi telah merubah segalanya, dulu sebelum adanya kemajuan teknologi pelajar lebih sering di rumah untuk belajar, sekarang semua telah berubah. Sejak adanya komputer dan *gadget* maka muncullah sebuah *game* yang mengharuskan terhubung ke internet yaitu *game online* sehingga membuat prestasi belajar mahasiswa rendah dan mahasiswa menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. *Game online* memiliki sifat adiktif atau sifat candu dalam keseharian mereka yang bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu sia-sia yang dihabiskan seorang anak hanya untuk bermain *game online*.⁴

Secara perlahan *game online* mengikis kebudayaan dulu, belajar pun beranggapan bahwa *game online* lebih menarik dari pada belajar. Banyak mahasiswa yang menghabiskan waktu di depan komputer atau *smartphone*. *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Oleh

⁴ Jenab dan Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi", Jurnal, (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI, 2015), halaman 43.

sebab itu, banyak mahasiswa yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, mahasiswa melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang mendeskripsikan hasil sudah tercapainya oleh setiap anak dalam periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses. Prestasi belajar meliputi perubahan psikomotorik sehingga prestasi belajar adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan pengetahuan, sikap, keterampilan yang dicapai dalam belajar setelah ia melaksanakan kegiatan belajar.

Kehadiran *game online* dapat menumbuhkan apresiasi mahasiswa pada teknologi karena permainan ini dapat merangsang kreativitas maupun daya reaksi mahasiswa untuk memainkan permainan yang berulang-berulang. Dampak negatif dari permainan ini akan sangat terasa dimana permainannya tidak dapat mengendalikan diri. Melalui *game* mereka bisa melupakan sejenak kejadian-kejadian yang terjadi di kampus, kantor ataupun sekolah. Semakin berkembangnya teknologi membuat *game online* semakin marak dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*.

Maka berdasarkan latar belakang masalah di atas, fenomena tersebut cukup menarik untuk diungkapkan sebagai kajian dan dibahas secara ilmiah. Saya sebagai peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “*Game Online* dan Dampak terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada hal yang harus dikaji dan diteliti lebih lanjut yang kemudian dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar candu dengan *game online*?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar candu dengan *game online*.
2. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa.
2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini sangat diperlukan agar data yang diperoleh lebih sistematis. Penelitian ini

terdiri dari lima bab sebagaimana dalam penulisan karya ilmiah pada umumnya.

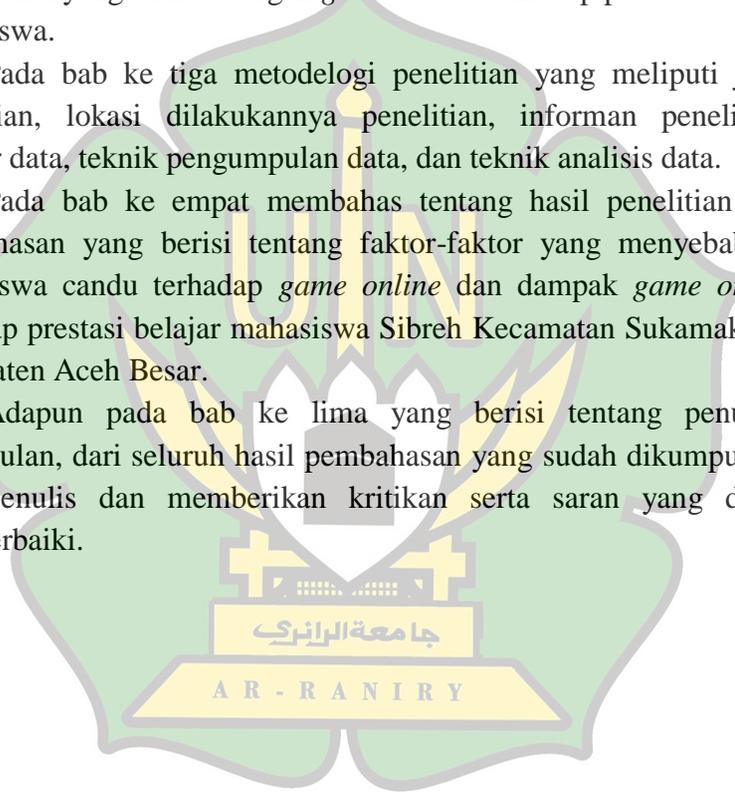
Pada bab satu meliputi penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika pembahasan.

Pada bab dua kajian kepustakaan yang berisi penjelasan tentang kajian pustaka, kemudian kerangka teori, serta definisi operasional yang terkait dengan *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Pada bab ke tiga metodologi penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi dilakukannya penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Pada bab ke empat membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berisi tentang faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa candu terhadap *game online* dan dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar.

Adapun pada bab ke lima yang berisi tentang penutup, kesimpulan, dari seluruh hasil pembahasan yang sudah dikumpulkan oleh penulis dan memberikan kritikan serta saran yang dapat memperbaiki.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka menjelaskan penelitian tentang temuan peneliti atau membahas masalah penelitian. Adapun judul penelitian ini adalah "Game Online dan Dampak terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar". Kajian pustaka bertujuan untuk memperoleh gambaran hubungan topik yang akan diteliti dengan tulisan-tulisan yang pernah dilakukan oleh penulis sebelumnya sehingga tidak ada pengulangan.

Ahmad Fajar Giandi dalam artikelnya yang berjudul perilaku komunikasi pecandu *game online* dengan menggunakan *game online* membahas tentang *game online* adalah salah satu perkembangan *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain.⁵

Jenab dan Adeng Hudaya dalam artikelnya yang berjudul pengaruh adiktif *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi membahas tentang *game online* adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam komputer atau laptop serta menggunakan media internet sehingga *user* dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Selain itu, *game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi,

⁵ Ahmad Fajar Giandi, "Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*" *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran* (Universitas Padjajaran, 2012), hal. 1-39.

simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.⁶

Drajat Edy Kurniawan dalam jurnalnya yang berjudul pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI membahas tentang kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game* dari pada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas akan berpengaruh pada prestasi akademik. Hasil belajar menjadi rendah karena tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang gurunya terapkan. Pengaruh terhadap prestasi yang dimaksudkan adalah prestasi belajar yang menurun.⁷

Maria Yohanesti Gola Nuhan dalam artikelnya yang berjudul hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta membahas tentang *game online* yang mempunyai dampak positif dan negatif bagi siswa yang memainkannya. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game online*. *Game-game* sedemikian rupa sehingga semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Sehingga tidak

⁶ Jenab dan Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi". (*Journal Research and Development Journal of Education*, 2015), Vol 2, No. 1, hal. 41-52.

⁷ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI" (Yogyakarta, *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2017), Vol 3, No. 1, hal. 97-103

heran jika orang yang bermain *game online* akan menjadi candu. Alasan siswa suka bermain *game online* karena permainannya sangat menyenangkan, *game* itu menantang, suka dengan jalan ceritanya, dan dapat menghibur.⁸

Putry Julia dalam tulisannya yang berjudul Hubungan antara kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri 53 Banda Aceh membahas tentang kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.⁹

Adapun perbedaan yang terdapat dalam penulisan ini dengan penulisan-penulisan yang sudah diteliti sebelumnya yang memiliki kaitannya dengan penelitian ini sebagaimana yang telah tergambar di atas. Penelitian yang dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan mengkaji tentang kecanduan bermain *game online* yang merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Hasil pemikiran Maria Yohanesti Gola Nuhan tentang *game online* terhadap prestasi mahasiswa mempunyai dampak positif dan negatif bagi yang memainkannya. Sedangkan dalam penelitian ini, di samping melihat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa, penulis lebih melihat faktor-faktor apa saja yang melibatkan mahasiswa kecanduan *game online* di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar.

⁸ Maria Yohanesti Gola Nuhan, "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta" (*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2016), Vol 6, No. 5, hal. 494-501.

⁹ Putry Julia, "Hubungan antara Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh" (*Jurnal Serambi Akademica*, 2018), Vol 6, No. 1, hal 49-57.

B. Kerangka Teori

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.¹⁰

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamers* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga sehingga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Permainan *game online* akan bertambah poin, apabila objek dimainkan maka permainan akan semakin hebat. Kebanyakan orang senang akan kehebatan yang didapatkan dalam permainan *game online* tersebut sehingga menjadi pecandu *game online*. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dan pengaruh globalisasi dan teknologi yang tidak bisa dihindari.

Game online adalah sebuah permainan yang menggunakan android untuk menghubungkan antara satu pemain dengan pemain lainnya. Setiap pemain *game online* memiliki kelompok tersendiri untuk menyerang musuh. Dalam permainan *game online* di katakan nuub (bodoh) oleh lawan dari kelompok lainnya, jika sudah mati atau menyerah, maka seseorang dalam permainan tersebut dikatakan kalah oleh kelompok lain.

Prestasi belajar adalah hasil akhir yang didapatkan oleh mahasiswa sesuai dengan kemampuan hari-harinya dalam belajar. Selain itu, prestasi belajar merupakan salah satu penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata

¹⁰ Mulyana, “*Teori Belajar dan Pembelajaran, Teori Belajar Behavioristik*”, (Banten: Universitas Terbuka, 2017).

pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai-nilai atau angka-angka yang diberikan oleh pendidik.

Mahasiswa adalah seseorang yang terdaftar di perguruan tinggi negeri maupun swasta. Menyandang gelar mahasiswa merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan karena ekspektasi dan tanggung jawab yang ditanggungnya begitu besar. Mahasiswa adalah seseorang agen pembawa perubahan masa depan dan menjadi seorang yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh suatu masyarakat bangsa di berbagai belahan dunia.

Menurut teori ini hal yang paling penting adalah input (masukan) yang berupa stimulus dan *output* (keluaran) yang berupa respon. Menurut teori ini, apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respon. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur. Teori ini lebih mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang juga dianggap penting adalah faktor penguatan. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi maka responpun akan dikuatkan. Jadi, penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respon.

Hadirnya *game online* sangat berpengaruh besar terhadap mahasiswa. Mahasiswa akan menjadi sangat rentan terhadap dampak internet jika *game online* menjadi sebuah pelarian alasan-alasan fiktif yang tidak teruji secara ilmiah bahwa *game online* mampu menghilangkan gangguan seperti psikis seseorang seperti stress dan sebagainya. Tetapi pada kenyataannya saat ini bisa dilihat di sekitar kita bahwa banyak ditemukan sisi negatifnya dibanding positifnya. Saat ini ada banyak sekali jenis permainan atau *game* yang

ditawarkan pada konsumen, mulai dari jenis game petualangan, olahraga, strategi, adu otak, dan masih banyak lagi jenis *game* yang tak dapat disebutkan semuanya. Namun dari sekian banyaknya game, game yang sedang digemari oleh berbagai masyarakat saat ini adalah COC (*Clash Of Clans*).¹¹

Permainan ini termasuk game yang lagi booming atau trend, bukan hanya di kalangan mahasiswa saja tetapi semua kalangan mulai dari anak-anak, orang tua, dosen, bahkan pejabat pun tak ingin ketinggalan dengan *game bergenre* strategi ini. Mahasiswa yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.¹²

Dengan demikian, suatu gambaran tentang kecanduan *game*, dengan munculnya gejala-gejala kecanduan game pada siswa, yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Mahasiswa kecanduan bermain *game* dengan menghabiskan waktu 4 hingga 6 jam seharusnya sehingga membuat siswa lupa waktu, makan, belajar. Biaya dan harga yang cukup terjangkau membuat siswa rela menghabiskan uang, serta membuat perilaku siswa menjadi kompulsif, acuh tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat tidak bermain *game*

Sedangkan tempat-tempat *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan ataupun di pedesaan, sehingga perkembangannya menjadi lebih mudah. Dampak bahaya

¹¹ Febrianilisa, *Pengaruh Game Online Terhadap Mahasiswa*.<http://kabarsamata.blogspot.com/2016/01/pengaruh-game-online-mahasiswa.html> (Accessed July 30, 2019).

¹² Nurul Jannah Mudjiran dan Herman Nirwana, "Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling" (*Jurnal Konselor*, 2015), Vol 4, No. 4, Hal. 119-207.

dari *game online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Ada beberapa faktor yang membuat siswa kecanduan *game online*, salah satunya adalah tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pemainnya merasa tertantang untuk terus mencoba sampai dia bisa menyelesaikan *game* tersebut.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. *Game Online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget atau smartpone dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.¹³

Game online adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama. *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas

¹³ Stores, "Teori Game Online". <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (Akses pada tanggal 31 Juli 2019).

dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.¹⁴

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut. Prestasi belajar terkadang disamaartikan dengan hasil belajar. Berdasarkan suku kata, Prestasi dan belajar memiliki makna yang berbeda dan saling berkaitan erat. Pada umumnya prestasi akan muncul setelah melakukan sebuah pembelajaran. Setiap proses pembelajaran akan menghasilkan prestasi belajar, hanya saja sangat berbeda dari segi kualitas dan kuantitas untuk setiap individu yang melakukan kegiatan belajar.¹⁵

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dikerjakan, diciptakan dan menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan bekerja. Selain itu, prestasi belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat

¹⁴Antonim Tri Setio Nugroho, “Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya.” <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> (Diakses pada tanggal 31 Juli 2019).

¹⁵ Slameto, “Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya” (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 43

yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.¹⁶

Berdasarkan pengertian pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi baik di universitas, institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa. Pada dasarnya makna mahasiswa tidak sesempit itu. Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah Perguruan Tinggi hanyalah syarat administratif menjadi mahasiswa, tetapi menjadi mahasiswa mengandung pengertian yang lebih luas dari sekedar masalah administratif itu sendiri.

Namun demikian, penelitian ini yang dimaksud dengan mahasiswa adalah seseorang yang terdaftar di salah satu perguruan tinggi yang ada di Aceh. Mahasiswa sebagai orang yang disebut-sebut sebagai insan intelek haruslah dapat mewujudkan status tersebut dalam ranah kehidupan nyata. Dalam arti menyadari betul bahwa fungsi dasar mahasiswa adalah bergelut dengan ilmu pengetahuan dan memberikan perubahan yang lebih baik dengan intelektualitas yang ia miliki selama menjalani pendidikan.

¹⁶ Hartaji, “*Motivasi Berprestasi pada Mahasiswa yang Berkuliah dengan Jurusan Pilihan Orangtua Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma*” (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), Hal. 34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan. Menurut Abdurrahman Fathoni penelitian lapangan (*field research*) adalah suatu penyelidikan yang dilakukan di lapangan atau lokasi penelitian, suatu tempat yang dipilih sebagai lokasi untuk menyelidiki gejala objek yang terjadi di lokasi tersebut. Selain itu, penelitian ini dilakukan juga untuk menyusun laporan ilmiah dengan menggunakan metode deskriptif analisis.¹⁷

Penelitian yang digunakan peneliti disini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Berkaitan dengan ungkapan tokoh di atas, maka penelitian ini bersifat penelitian lapangan. Artinya dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data-data yang terkait dengan masalah yang diangkat dengan cara peneliti terlibat langsung terjun ke lokasi objek penelitian serta bertemu langsung dengan responden dan langsung terkait masalah yang ada di dalam penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif (*deskriptive research*). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diharapkan untuk memberi gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat di daerah tertentu.¹⁸

¹⁷ Abdurrahman Fathoni "Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi Cetakan I". (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal 96.

¹⁸ Nurul Zuriah, "Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Cetakan 3" (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal. 47.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana penelitian dilakukan. Selain itu, lokasi penelitian adalah suatu tempat di mana menangkap keadaan dari objek yang diteliti yaitu untuk memperoleh data informasi yang diperlukan. Adapun lokasi yang menjadi objek penelitian penulis yaitu mahasiswa di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh.

Alasan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.¹⁹

Alasan lain penulis melakukan penelitian di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar karena di kecamatan tersebut sudah pernah diadakan turnamen *game online* yang diikuti oleh sebagian besar mahasiswa. Selain itu, menurut pengamatan penulis banyak mahasiswa yang candu bermain *game online* sehingga lupa beribadah, belajar dan kegiatan sosial lainnya. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh secara *natural setting* (kondisi yang alamiah sumber data primer).

C. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang bisa memberikan informasi tentang situasi dan kondisi yang berkaitan dengan penelitian.²⁰ Penentuan informan ini di butuhkan untuk mengetahui kondisi yang sesuai dengan dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Kabupaten Aceh Besar Kecamatan Sibreh.

Teknik yang digunakan dalam pemilihan informan menggunakan *purposive sampling*, artinya teknik penentuan sumber

¹⁹ Hasil Observasi Penulis dengan Andi Maulana, tanggal 17 Juni 2019.

²⁰ Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2011) hal. 85.

data mempertimbangkan terlebih dahulu bukan diacak, yaitu menentukan informan sesuai dengan kriteria terpilih yang relevan dengan masalah penelitian.²¹

Pemilihan informan secara *purposive sampling* pada penelitian ini akan berpedoman pada syarat-syarat yang harus dipenuhi sebagai berikut:²²

1. Mahasiswa, adalah mahasiswa aktif di salah satu Perguruan Tinggi di Provinsi Aceh yang berdomisili di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar dan candu *game online* terdiri dari 15 orang.
2. Orang tua, adalah orang tua mahasiswa yang terdiri dari 3 orang.
3. Keuchik Gampong di Kecamatan Sibreh yang pemuda dan pemudinya candu bermain *game online* terdiri dari 3 orang.
4. Tokoh masyarakat Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar yang memiliki warganya pecandu *game online* terdiri dari 3 orang.
5. Pemilik kedai adalah tempat gamers berkumpul yang aktif buka warungnya selama 24 jam yang terdiri dari 3 orang.

Seperti yang telah disebutkan bahwa pemilihan informan pertama merupakan hal yang sangat utama sehingga harus dilakukan secara cermat. Penelitian ini mengkaji tentang dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi:

1. Data Primer
Data primer didapat langsung dari objek yaitu mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh

²¹ Burhan Bungin, “*Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*” (Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2007), hal. 107.

²² Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 85-86.

maupun mahasiswa yang mempunyai pengetahuan lebih terhadap penelitian ini baik melalui wawancara maupun data yang lain sesuai keperluan penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan buku-buku, majalah, jurnal dan yang lainnya yang dapat dijadikan referensi dan dianggap berkaitan dengan judul penelitian dan tujuan dari penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Peneliti melakukan pengamatan langsung ke objek yang diteliti dan bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih akurat atau tepat serta menemukan fakta dan kejadian dan keadaan yang ada pada objek penelitian, sehingga dapat memudahkan peneliti dalam memberikan penjelasan dan memberi kesimpulan terhadap penulisan ini karena data yang didapatkan yaitu secara langsung dan pengamatan langsung.

Teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi dan wawancara yang mendalam. Fokus penelitian adalah mahasiswa di Sibreh Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh baik mahasiswa semester awal maupun mahasiswa semester akhir yang candu dengan pengaruh *game online*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.²³

Peneliti melakukan observasi sebagai pengamatan dengan sistematis dengan fenomena yang sedang diamati. Dalam melakukan

²³ Koenjaningrat, “*Metode Penelitian Masyarakat*” (Jakarta: Gramedia, 2007), hal. 32.

observasi, penulis berpedoman pada lembaran observasi yang berisi catatan-catatan sebagai panduan pengamatan yang dilakukan. Melalui observasi ini peneliti bisa mempelajari terkait dengan dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan terjadinya komunikasi verbal antara pewawancara dengan subjek yang diwawancarai. Wawancara yang mendalam dengan informan dilakukan dalam bentuk tanya jawab dan diskusi.

Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara yang bersifat terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan wawancara. Selanjutnya sebagai bentuk pendalaman informasi dilakukan wawancara bebas namun isinya tetap berkaitan dengan dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Sibreh Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh dan mereka yang candu *game online*.

Wawancara adalah sebuah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai atau menggunakan pedoman wawancara. Dalam kegiatan wawancara penulis terlebih dahulu mempersiapkan instrumen berupa daftar pertanyaan, buku catatan, dan alat perekam *tape recorder* agar hasil wawancara diperoleh secara menyeluruh dan utuh.²⁴

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, foto dan lain-lain.

²⁴ Koenjaningrat, “*Metode Penelitian Masyarakat*” (Jakarta: Gramedia, 2007), hal. 136

Dokumentasi juga untuk mempererat data peneliti agar mendapat data yang benar-benar bisa dilihat sesuai dengan realita yang ada.²⁵

Adapun dalam kegiatan ini penulis akan mengumpulkan berbagai dokumen penting yang berkaitan dengan objek kajian seperti prestasi belajar mahasiswa yang berupa transkrip atau nilai dan lain-lain.

F. Teknik Analisis Data

Data adalah mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori atau satuan uraian dasar. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia, baik data primer maupun data sekunder. Proses analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu kepada proses analisis data deskriptif kualitatif.²⁶

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Pada tahap ini penulis melakukan pemeriksaan terhadap jawaban dari responden dari hasil wawancara. Tujuan peneliti melakukan proses *reduction* adalah untuk penghalusan data. Proses penghalusan data adalah seperti perbaikan kalimat dan kata, memberikan keterangan tambahan membuang keterangan berulang atau tidak penting, termasuk juga menerjemahkan ungkapan setempat ke Bahasa Indonesia.

2. Display Data

Display data berupa sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penyajian data, peneliti memberikan makna terhadap data yang didapatkan dari wawancara dengan mahasiswa semester awal, semester tengah, dan akhir. Adapun

²⁵ Gulo, W, “*Metodologi Penelitian*” (Jakarta: Grasindo, 2000), hal. 100.

²⁶ Lexy. J. Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*” (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hal. 248.

metode yang penulis gunakan dalam memberikan makna (analisis) terdapat data-data yang berupa jawaban yang diperoleh tersebut adalah dengan metode kualitatif.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Penarikan kesimpulan bisa dilakukan dengan jalan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subyek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut.

Simpulan diverifikasi selama penelitian berlangsung. Setelah semua data wawancara dianalisis maka peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari analisis data yang dapat mewakili dari seluruh jawaban dari responden.²⁷

Untuk penyeragaman penulisan, penulis menggunakan panduan “Skripsi Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry” yang diterbitkan oleh Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2018.

²⁷ Ulber Silalahi, “*Metode Penelitian Sosial*” (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal. 339.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh

Sibreh Kabupaten Aceh Besar yang juga dikenal dengan sebutan Aceh Besar “*Makmue Beu Saree*”, dengan ibukotanya Kota Jantho secara legal-formal didirikan pada tahun 1984. Dalam perkembangannya kemudian momentum tersebut ditetapkan sebagai Hari Jadi Kota Jantho. Walaupun status pemerintahannya adalah pemerintah kabupaten, tidak serta-merta menjadikan kehidupan masyarakatnya seperti yang terjadi di kota-kota besar karena ukurannya pun tidak mencerminkan sebuah kota yang cukup luas. Level yang dicapai Kabupaten Aceh Besar adalah sebuah kota yang masih tergolong klasifikasi kota kecil.²⁸

Sampai dengan akhir tahun 2018, Kabupaten Aceh Besar memiliki 23 kecamatan dan 604 gampong dengan kode pos 23351-23952 (dari total 289 kecamatan dan 6.497 gampong di seluruh Aceh). Pada tahun 2010, jumlah penduduk di wilayah ini adalah 350.225 (dari penduduk seluruh provinsi Aceh yang berjumlah 4.486.570) yang terdiri atas 179.495 pria dan 170.730 wanita (rasio 105,13). Dengan luas daerah 2.969 km² (dibanding luas seluruh provinsi Aceh 57.956 km²), tingkat kepadatan penduduk di wilayah ini adalah 118 jiwa/km² (dibanding kepadatan provinsi 78 jiwa/km²). Pada tahun 2017, jumlah penduduknya sebesar 384.661 jiwa dengan luas wilayahnya 2.969,00 km² dan sebaran penduduk 129 jiwa/km².²⁹

Kondisi Sibreh sekarang sangat marak dengan permainan *online* yang sedang merebak di tengah-tengah masyarakat terutama

²⁸ Maulana, Farhana, 2016, “*Lambaro sibreh, Suka Makmur, Aceh Besar*”, Diakses pada Tanggal 02 November 2019, Pukul 21.00 WIB (Tersedia Online di https://id.wikipedia.org/Lambaro_Sibreh_Sukamakmur,_Aceh_Besar)

²⁹ Maulana, Farhana, 2016, “*Lambaro sibreh, Suka Makmur, Aceh Besar*”, Diakses pada Tanggal 02 November 2019, Pukul 21.15 WIB (Tersedia Online di https://id.wikipedia.org/Lambaro_Sibreh_Sukamakmur,_Aceh_Besar).

di kalangan remaja. Generasi milenial ini memang akrab dengan gadget dan paling suka bermain bahkan permainna ini bisa di akses oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun orangtua. Semua permainan yang ditawarkan di dalam *game online* memberikan hiburan yang luar biasa yang menjadikan para *gamers* terdorong untuk memainkannya lagi. Banyak mahasiswa Sibreh yang duduk di warung kopi hanya untuk bermain *game online* sampai subuh. Berikut adalah gambaran umum tentang keadaan Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar dilihat dari beberapa segi, yaitu sebagai berikut:

1. Segi Budaya

Sibreh merupakan salah satu wilayah yang terdapat di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam tepatnya di Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar yang dikenal sebagai kota lima dimensi yang terdiri dari atas lembah, lautan, sungai, pengunungan dan teluk. Wilayah darat Aceh Besar berbatasan dengan Kota Banda Aceh di sisi Utara Kabupaten Aceh Jaya di sebelah Barat Daya serta Kabupaten Pidie di sisi Selatan dan Tenggara. Aceh besar juga mempunyai wilayah kepulauan yaitu wilayah Kecamatan Pulo Aceh. Secara geografis sebagian besar wilayah Kabupaten Aceh Besar bearada pada hulu aliran Sungai Krueng Aceh.

Corak budaya yang dominan di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar adalah budaya *Meusifeut*. Aceh Besar memiliki beberapa ekspresi kebudayaan yang khas, diantaranya *Meulikee*, *Meupanton*, *Meudalae*, *Meudrah Bakda Magreb*, *Meucaae*, dan *Meukhanduri Blang*. Secara kultural, *Meulikee* juga disebut etnik. *Meurukoen* adalah merupakan salah satu etnik yang memiliki rumpun etnik sendiri di Indonesia yang mendiami sebagian Aceh Besar yang memiliki Adat budaya sendiri, seperti *meucaae* dan sebagainya.³⁰

Berdasarkan hasil survei Tim PPKD Kabupaten Aceh Besar dan terkait adat istiadat masyarakat Aceh Besar, terdapat enam jenis

³⁰ Tim Perumus, “*Profil Kabupaten Aceh Besar*” Diakses pada Tanggal 10 Oktober 2019 tersedia Online di <http://kongres.kebudayaan.id/kabupaten-aceh-besar/>).

objek berkaitan dengan adat istiadat. Di antara nama atau istilah adat istiadat tersebut yaitu: *Cah rot, ba ranub, bate, meugatib, khanduri blang, khanduri laot, khanduri kematian, khanduri gle, peutron aneuk*, dan lain-lain. Adat istiadat tersebut, berkaitan dengan beberapa jenis, yaitu; adat istiadat tentang tata perilaku masyarakat, adat istiadat terkait perilaku terhadap agama, perkawinan, gotong-royong, dan sebagainya.³¹

Dalam *setting* perkembangannya, persentuhan kebudayaan lokal di Lembah Aceh Besar dengan budaya luar dari Cina, Asia Selatan, Arab, dan Eropa tersebut menghasilkan akulturasi dalam bentuk arsitektur, bahasa dan dialek, kesenian, kuliner, dan peralatan hidup. Contohnya bangunan Rumah Aceh adalah perpaduan gaya arsitektur. Objek pemajuan kebudayaan Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar yaitu sebagai berikut:³²

a) Manuskrip

Berdasarkan hasil pendataan, manuskrip yang terdapat di Sibreh diantaranya adalah *Taj Mulok*, Al-qur'an, Tulisan Tangan, Kitab Jawi Fiqih, Kitab Jawi tasawuf, Kitab ilmu Falaq dan lain-lain.

b) Tradisi Lisan

Beberapa tradisi lisan yang ada di Aceh Besar yaitu *seumapa, hikayat, nazam, meunasib, meuhiem, meudalae, meusifeut, duda idi, meucaae*, dan *peugah haba*.

c) Adat Istiadat

Berdasarkan hasil survey tim PPKD Sibreh terkait adat istiadat masyarakat Aceh Besar terdapat enam jenis objek yang berkaitan dengan adat istiadat. Diantaranya nama atau istilah adat istiadat tersebut adalah: *cah rot, ba ranub, bate meugatib, khanduri blan, khanduri laot, khanduri kematian, khanduri gle, peutron*

³¹ Tim Perumus, "Profil Kabupaten Aceh Besar" Diakses pada Tanggal 10 Oktober 2019 tersedia Online di <http://kongres.kebudayaan.id/kabupaten-aceh-besar/>).

³² Tim Perumus, "Profil Kabupaten Aceh Besar" Diakses pada Tanggal 10 Oktober 2019 tersedia Online di <http://kongres.kebudayaan.id/kabupaten-aceh-besar/>).

aneuk, dan lain-lain. Adat istiadat tersebut berkaitan dengan beberapa jenis yaitu adat istiadat tentang tata perilaku masyarakat, adat istiadat terkait perilaku terhadap agama, perkawinan, gotong royong, dan sebagainya.

d) Ritus

Berbagai jenis upacara atau ritual dan pesta rakyat yang terdapat di sibreh diantaranya adalah peucicap aneuk mit, peusujuk (rumoh, ureng patah, jak u haji, peusunat, hakikah, dan lain-lain). Di aceh Besar tidak banyak ritual karena adanya yang bertentangan dengan syariat Islam sehingga beberapa ritual tidak bisa berkembang walau ada beberapa daerah terpencil secara individu masih ada kepercayaannya sendiri tapi hal itu sudah langka di Kabupaten Aceh Besar.

e) Pengetahun Tradisional

Pengetahun tradisional di Sibreh meliputi makanan tradisional (*kuah blangong, sie reuboh, boh itek deudah, sie manok, engkot paya* dan lain-lain sebagainya), perilaku terhadap alam (*sapa uteun, khanduri gle, khanduri laot*, menjaga lingkungan, menjaga satwa langka, dan dilarang berburu), pengobatan dan penyehatan (*beukam, meurajah, seumembo, meu urot* dan *yasinan*), pengetahuan pertanian meliputi (*meu ue, meugoe, meulaot, meulampoh, dan peulara binatang*), dan busana tradisional (*bajee linto, bejee dara baro, bajee adat, bajee tari, bajee ketua adat, bajee raja, bajee ulee balang, dan bajee teungko*).

f) Teknologi Tradisional

Jejak arkeologis sebagai masyarakat agraris dan nelayan sangat mudah ditemukan melalui keberadaan sejumlah teknologi, baik yang bersifat tradisional maupun modern. Khususnya teknologi tradisional beberapa jenis teknologi sampai saat ini masih sangat akrab dan relevan digunakan oleh masyarakat baik sebagai petani maupun sebagai nelayan. Untuk masyarakat nelayan sebut saja teknologi tangkap seperti: *jeye, bubee, geuneugom, jang, jareng, kawee, dan pukate*. Sementara untuk masyarakat pertanian

jauh lebih variatif seperti: *jeungki, sadeup, langai, creuh, parang, catok, peurontok* dan sebagainya. Terkait dengan teknologi transportasi ada beberapa yang masih bertahan digunakan masyarakat terutama dalam mengangkut material dan produksi pertanian seperti *moto geureubak* dan *becak*. Di bidang senjata Aceh Besar masih memproduksi senjata tradisional seperti *rencong, keris, peudeng, tumbak* dan lain-lain.

- g) Seni
Kesenian tradisional di Sibreh meliputi seni tari, seni tutur, seni musik, seni teater dan seni rupa. Kesenian tersebut diantaranya adalah *rapai dabouh, tari likoek pulo* dan *ratoh taloe*.
- h) Bahasa
Sibreh menggunakan Bahasa Aceh Indonesia yaitu Aceh Pesisir, dan beragam dialek, seperti dialek Sibreh, Seulimum, Lhoknga, Leupung, Pulo Nasi, dan Pulo Breuh.
- i) Permainan Rakyat
Terdapat beberapa jenis permainan rakyat tradisional di Sibreh diantaranya adalah *cato aceh, geunteut, geulayang, galah, meuen gatok, jalo, gaseng, pet-pet nyut, dan peupok leumo*.
- j) Olahraga Tradisional
Olahraga tradisional masyarakat Sibreh diantaranya adalah *galah, geunteut, geulayang, dan kayoh jalo*.
- k) Cagar Budaya
Sibreh memiliki banyak cagar budaya, diantaranya adalah Makam Tuha Indrapuri, Rumah Cut Nyak Dhien, Makam Tgk Pante Kulu, Makam Habib, Makam Sultan Alaidin Mahmud, Makam Meurah 1, Makam Maha Raja Lela, Makam Chik Ditiro, Makam Laksamana Malahayati, Makam Tgk Cik Glee Iniem.

Hadirnya *game online* yang marak di kalangan mahasiswa ini hampir seluruh para remaja, anak-anak bahkan orang dewasa melupakan budaya *meusifeut*. Selain itu, kalangan remaja, pemuda dan pemudi mulai menyukai *game online* dari pada budaya yang telah ada sehingga lupa akan kegiatan sehari-harinya seperti beribadah, menjaga kesehatan diri, dan mengikuti acara yang

diselenggarakan di desanya. Inilah salah satu penyebab hilangnya budaya di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar. Game online adalah satu dari berbagai komoditi global yang saat ini menjadi sebuah *tren* di kalangan remaja.

Kehadiran *game online* ini memberikan suatu warna baru dalam kehidupan pergaulan remaja. Fenomena kecanduan *game* yang mempunyai kecenderungan merusak generasi muda ini mempunyai karakteristik yang hampir sama seperti halnya fenomena kecanduan-kecanduan yang lain (rokok dan psikoterapi). Selain dampak dari segi kesehatan, kecanduan *game* ini juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial pecandunya.

2. Segi Agama

Islam di Aceh merupakan agama yang dianut oleh semua penduduk aceh. Banyak ahli sejarah baik dalam negeri maupun luar negeri yang berpendapat bahwa agama islam pertama sekali masuk ke Indonesia melalui Aceh. Semua penduduk di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar adalah beragama Islam dan memiliki kekayaan budaya yang beragam. Kebudayaan-kebudayaan yang dimiliki sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai Islam dan adat istiadat setempat. Penduduk Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar memiliki rentetan sejarah yang sangat panjang, yakni Arab, Melayu dan India.

Pengajian yang diadakan di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar sangat beragam macam tergantung desa yang mengadakan. Tujuan utama mengadakan pengajian di Sibreh untuk mempererat tali silaturahmi dan memberi kesempatan bagi semua masyarakat untuk mendalami dan mendapatkan wawasan tentang ilmu agama. Untuk membangun sebuah kabupaten, bukan hanya sekedar fokus pada pembangunan fisik saja tetapi harus dibarengi dengan penguatan ilmu agama yang kuat. Oleh karena itu, pengajian yang dilaksanakan di Sibreh ini dapat menambah ilmu dalam meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

Disamping itu, ada beberapa lembaga pendidikan keagamaan lain yang mendukung ilmu agama di Sibreh, antara lain sebagai berikut:

a. TPA

Taman Pendidikan Al-qur'an (disingkat TPA/TPQ) adalah suatu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan nonformal jenis keagamaan Islam. Tujuan utama TPA adalah untuk memberikan pengajaran membaca al-qur'an sejak usia dini serta memahami dasar-dasar dinul Islam kepada anak usia Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) atau bahkan yang lebih tinggi. TPA/TPQ setara dengan RA dan Taman Kanak-Kanak (TK), dimana kurikulumnya ditekankan pada pemberian dasar-dasar membaca al-quran serta membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.³³

TPA di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar mengajarkan pembelajaran membaca al-qur'an kepada anak-anak. Selain itu, diajarkan metode membaca iqro sehingga anak-anak yang berumur sepuluh tahun sudah mantap membaca al-qur'an. Perkembangan dari hari ke hari anak-anak semiakin menguasai membaca al-qur'an dan ada sebagian anak yang sudah bisa menghafal al-qur'an beberapa juzz. Hadirnya *game online* yang tidak ada manfaat membuat anak-anak dan para remaja tidak penuh mengisi kehadirannya di TPA dan membuat para orang tua merasa cemas dan khawatir.

b. Pesantren

Pesantren adalah sebuah lembaga yang menghadirkan para siswanya untuk tinggal bersama dan belajar di bawah bimbingan guru yang dikenal dengan sebutan teungku dan mempunyai tempat tinggal untuk para santri. Santri tersebut berada dalam kompleks

³³ Zikra Hayati, "*Pendidikan Karakter Berbasis Taman Pendidikan Al-Qur'an*", (Banda Aceh: Dinas Syariat Islam, 2018).

yang menyediakan mesjid untuk beribadah, ruangan untuk belajar dan kegiatan keagamaan lainnya. Kompleks ini biasanya dikelilingi oleh tembok untuk dapat mengawasi keluar masuknya para santri sesuai dengan peraturan yang berlaku. Pondok pesantren merupakan dua istilah yang menunjukkan satu pengertian, yaitu pondok yang berarti rumah atau tempat tinggal sederhana yang terbuat dari bambu sedangkan pesantren adalah tempat belajar para santri.³⁴

Pesantren di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar memiliki para santri sekitar tujuh ratus orang. Pesantren di Sibreh mengajarkan cara membaca kitab kuning seperti bajuri, kaligrafi, khotbah, dan tahfiz qur'an. Lulusan pesantren di Sibreh rata-rata memiliki akhlak dan etika yang islami sehingga banyak para alumni yang berkualitas ketika menghadapi perkembangan global seperti sekarang ini.

c. Dayah

Dayah adalah suatu tempat untuk menimba ilmu agama. Dinas Pendidikan Dayah berkomitmen mencetak kader ulama yang menekuni di bidang pemahaman Kitab Kuning dan Penguasaan Ilmu Al-Qur'an. Selain itu, program unggulan dayah adalah mencetak tahfizul qur'an yang mampu bersaing di luar Aceh sehingga adanya keseimbangan antara kemampuan memahami kitab kuning dengan kemampuan memahami kandungan Al-Qur'an.³⁵

Dayah di Sibreh tidak menerima para santrinya untuk tinggal di dalam dayah. Para santri diwajibkan untuk pulang ke rumah masing-masing sehingga dapat belajar secara leluasa. Ujian yang dilakukan di dayah Sibreh dilakukan selama enam bulan sekali. Tujuan dilakukannya ujian adalah untuk menguji pemahaman santri

³⁴ Zamakhsyari Dhofier, *“Tradisi Pesantren Studi tentang Pandangan Hidup Kyai”*, (Banda Aceh: Dinas Syariat Islam, 2003), hlm 18.

³⁵ Muhammadiyah, *“Aceh Buka Dayah/Pesantren Baitul Arqam”*, (Tersedia Online di <http://www.muhammadiyah.or.id/news/print/1182/muhammadiyah-aceh-buka-dayah-pesantren-baitul-arqam.html>). Diakses pada tanggal 24 Desember 2019.

selama enam bulan pembelajaran berlangsung. Saat ini, hadirnya *game online* membuat para santri di Dayah Sibreh melupakan belajar sehingga prestasi yang di dapatkan oleh para santri menjadi menurun dan sangat rendah.

d. *Teungku Seumeubet*

Teungku Seumeubet (guru pengajar) adalah seorang pengajar suatu ilmu. Guru umumnya merujuk pada pendidikan professional dengan tugas utamanya sebagai mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. *Teungku Seumeubet* mengajarkan para santrinya mempelajari kitab kuning berbahasa *jawo* karangan para ulama abad pertengahan dan menyesuaikan konteksnya dengan masa kini. Sumber rujukan adalah dari para ulama bermazhab Syafi'i dan beraliran Ahlussunah wal Jama'ah.³⁶

Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh *Teungku Seumeubet* di Sibreh berbeda-beda. Ada *Teungku Seumeubet* yang mengajar di pesantren, dayah, maupun di rumah teungku. Mengajar di pesantren menggunakan peraturan yang ketat dan disiplin tepat waktu karena para santrinya tinggal di pesantren sedangkan mengajar di dayah dan di rumah sedang-sedang saja karena para santrinya pulang ke rumah masing-masing sehingga pembelajarannya pelan-pelan tapi pasti.

Kehadiran *game online* sangat mengganggu kalangan anak-anak, remaja dan orang tua. Para anak-anak tidak bisa mengikuti pembelajaran kebutuhan batiniahnya karena banyak waktu kesehariannya diisi dengan *game online*. Sekali bermain *game online* anak-anak menjadi kecanduan karena pengen terus untuk menang dan menang akhirnya anak tersebut selalu mengulang bermain *game onlinenya* tanpa memperdulikan mengulang pembelajaran yang diajarkan oleh pendidiknya di pesantren dayah maupun di sekolah.

³⁶ Fatah, H. Rohadi Abdul, Taufik, M. Tata, Bisri, Abdul Mukti, "Rekonstruksi Pesantren Masa Depan", (Jakarta Utara: PT. Listafariska, 2005), hlm 11.

Jumlah pemain *game online* di Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar diperkirakan semakin hari semakin meningkat sehingga hal ini dapat menyebabkan keagamaan yang dianut oleh anak-anak, remaja dan mahasiswa mulai memudar.

3. Segi Pendidikan

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.³⁷

Pendidikan di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar merupakan salah satu kunci sukses utama dalam proses pelaksanaan pembangunan daerah, karena dengan pendidikan maka akan dicapai sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan dalam pendidikan tidak lepas dari tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan baik dan lancar sesuai harapan dan dapat menghasilkan *output* atau lulusan yang memuaskan.

Lembaga pendidikan yang ada di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar merupakan sebuah institut pendidikan negeri ataupun swasta yang menawarkan kegiatan pendidikan formal mulai dari jenjang opra-sekolah sampai ke jenjang pendidikan tinggi baik yang bersifat umum maupun khusus (misalnya sekolah agama atau sekolah luar biasa). Lembaga

³⁷ Umar tirtarahardja, “*Pengantar Pendidikan*”, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005) hlm 88.

pendidikan juga merupakan sebuah institut yang menjadi agen sosialisasi lanjutan setelah lembaga keluarga.

Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar masih terdapat anak putus sekolah. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar diri individu seperti orangtua (ekonomi dan perhatian) serta lingkungan (budaya, tempat tinggal, pergaulan dan sekolah) sedangkan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu seseorang yang meliputi motivasi, kompetensi, dan psikologi (kejiwaan). Perumusan kebijakan untuk penanganan anak putus sekolah ini sesuai dengan undang-undang sangat perlu dilakukan.

B. *Game Online* di Kalangan Mahasiswa

Pemain *game online* kebanyakan didominasi dari kalangan remaja, mahasiswa bahkan orang dewasa. Mahasiswa yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk terutama dari segi akademik dan sosialnya. Selain itu, *game online* berdampak sangat besar bagi perkembangan anak maupun jiwa seseorang walaupun dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dan kehidupan nyata seseorang.

Pendominasi utama memainkan *game online* adalah dari kalangan remaja dan mahasiswa. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya warnet dan *game center* yang ada di kota besar maupun kota kecil yang bermain *game online*. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan ketagihan dan kecanduan karena di dalam permainan tersebut menyediakan berbagai jenis animasi senjata yang menarik dan mampu membuat pemain menjadi tergiur. Mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* mengalami sikap yang kurang baik karena menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada mahasiswa serta

membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Penelitian lain dilaporkan oleh Conni La Febrina yang mengkaji pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa kelas II SD Negeri Gedong 06 Pagi Kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur. Melalui pengkajian ini, dapat dilihat bahwa intensitas anak dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi agresivitas. Hal ini terlihat dari semakin tinggi intensitas dalam bermain *game online* anak maka semakin tinggi agresivitas anak. Anak yang memiliki agresivitas bermain *game online* tinggi secara tidak sadar belajar berperilaku agresif dan akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Fenomena yang terjadi di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar salah satunya adalah ketergantungan *game online* yang dialami para remaja sehingga dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Selain itu, banyak waktu yang dihabiskan di dunia maya yang mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Dampak negatif dari game ini sudah mulai merajalela dan sudah diberitakan secara universal di berbagai media *online* maupun media cetak. Meskipun beberapa kalangan mengatakan bahwa bermain *game online* juga mempunyai dampak positif seperti mengurangi stress dan melatih kemampuan berbahasa Inggris.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan pemain *game online* di tanah air juga bertambah setiap harinya. Hal tersebut menyebabkan Indonesia diklaim sebagai negara pasar *mobile gaming* terbesar di Asia Tenggara. Pengguna *game online* aktif sebanyak 60 juta orang yang terdiri dari kaum laki-laki, kaum perempuan, orang dewasa, anak muda anak-anak. Ada tiga dampak negatif yang terjadi di kalangan masyarakat khususnya kalangan pelajar atau mahasiswa akibat kecanduan bermain *game online* sehingga prestasi

³⁸ Conni La Febrina, 2014, “Pengaruh Intensitas bermain Game Online terhadap Agresivitas Siswa”, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*. Vol. 9, No. 1, hlm 28-35.

belajar dari hasil latihan yang dicapainya menjadi pengalaman yang didukung oleh kesadaran diri sendiri.³⁹

Pecandu *game online* sering menikmati sensasi dari potongan-potongan teka-teki sehingga menimbulkan kecanduan saat bermain *game online*. Banyak penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa kecanduan *game online* dilihat dari beberapa karakteristik umum yaitu menderita masalah emosional, rendah diri, kemampuan komunikasi yang buruk, kehilangan minat, dan penarikan sosial. *Game online* sangat diminati oleh remaja khususnya laki-laki karena alur ceritanya yang dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan dalam menyelesaikan sebuah tujuan peperangan permainan. Alur cerita ini membuat seseorang yang sedang bermain akan terus bersemangat sampai menyelesaikan level terakhirnya dan memenangkan misi game tersebut.

Game online berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. Pada hakikatnya sebuah penelitian dilakukan untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada (mengungkapkan kebenaran sebagai manifestasi rasa atau hasrat ingin tahu manusia). Kasus tentang kecanduan *game online* dapat menyebabkan kematian bagi remaja seperti yang termuat di dalam berita. Hal ini dikarenakan mengabaikan kesehatannya. Kasus tentang kecanduan *game online* dapat menyebabkan remaja yang mengalami kecanduan nekat mencuri sepeda motor lantaran ketagihan bermain *game online*.

C. Faktor-Faktor Mahasiswa Kecanduan Game Online

Beberapa faktor yang mempunyai kerentanan terjadinya kecanduan meliputi faktor biologi, psikologi dan sosial. Segi biologi yaitu seseorang yang memiliki gangguan akan lebih rentan mengalami kecanduan *game*. Permainan berbasis *online* seringkali

³⁹ Suryadi Suryabrata, “Evaluasi Hasil Belajar”, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2002), hlm 23.

disuguhkan dan senantiasa bertambah di setiap level permainannya. Hal ini tentu saja menjadi daya tarik sekaligus resiko bagi orang-orang yang pada dasarnya secara psikologi senang mencari tantangan. Sementara itu, dari sisi sosial salah satunya pola pengasuhan orang tua yang memberikan game pada anaknya sejak usia dini sehingga membentuk pola pikir bahwa *game* adalah tempat mencari kesenangan sehingga akhirnya mereka keterhantungan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dijelaskan oleh Dicky Yurid yaitu:

“Menurut saya faktor yang menyebabkan mahasiswa disini candu dengan *game online* adalah faktor dari dalam diri sendiri dan ada juga faktor dari dalam keluarga. Faktor diri sendiri itu karena tidak menjaga keterbatasan bermain game online sehingga sebagian mahasiswa dari jam 20.00 WIB atau bertepatan setelah siap shalat insya bermain *game online* sampai subuh sedangkan faktor keluarga setau saya yaitu karena si anak kurang di perhatikan dimana orang tua tidak cemas sama sekali kenapa si anak belum pulang sudah larut malam. Nah, ini dari faktor keluarga yang memberikan kebebasan kepada anak sehingga tidak ada kepedulian orang tua dengan kondisi yang salah digunakan oleh si anak”.⁴⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang menyebabkan mahasiswa kecanduan game online adalah faktor diri sendiri, keluarga dan sosial. Perilaku kecanduan game online berpengaruh terhadap prestasi belajar dan kemampuan adiksi remaja terhadap game online. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, antara lain sebagai berikut:

⁴⁰ Hasil Wawancara Penulis dengan Dicky Yurid pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 20.45 WIB.

1. Keinginan yang kuat

Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Rahmat Hidayat:

“Menurut pendapat saya, salah satu faktor utama yang menyebabkan mahasiswa kecanduan *game* adalah faktor psikologi (kejiwaan seseorang). Apabila seseorang telah bermain *game*, dia tidak akan keluar dari *game* tersebut. Misalnya seperti saya, ketika saya sudah berada di dalam dunia *game*, saya juga perlu menang. Ketika belum menang, ya belum saya keluar dari *game* dan ketika saya sudah menang pengen coba lagi. Nah, ini yang membuat banyak orang kecanduan dan memiliki sifat egois yang tinggi. Kenapa saya bilang egois, karena pingin menang sendiri tanpa peduli lingkungan sekitar, yang ia pikirkan adalah dunia *gamenya*. Lama-kelamaan orang yang candu main *game* sehingga jiwanya akan terganggu”.⁴¹

Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa hadirnya *game online* sangat berdampak negatif. Hal ini di buktikan dari mahasiswa yang terkena gangguan jiwa, malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*. Selain itu, mahasiswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main game, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain

⁴¹ Hasil Wawancara Penulis dengan Rahmat Hidayat, pada tanggal 25 Oktober 2019 Pukul 21.00 WIB.

game online. Hal ini sependapat dengan Muhammad Rizky yang menyatakan bahwa:

”Faktor utama yang menyebabkan saya kecanduan *game online* bukan hanya faktor pribadi, tetapi ada faktor biologi, psikologi dan sosial yang mempengaruhinya. Sehingga saya yang candu bermain *game online* sering kali melupakan panggilan telepon dari rumah, tengah malam masih di duduk warung kopi tanpa ada alasan yang jelas. Alasan terbesarnya yaitu bermain *game online*. Di dalam game tersebut banyak lawan dan kita di ejek atau di bully sama lawan⁴²

Berdasarkan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang kecanduan bermain *game online* bisa melupakan keluarga yang menunggu di rumah, pola makan dan emosional mahasiswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan, mahasiswa cenderung akan membolos sekolah demi bermain *game*.

2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di kampus.

Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di kampus dapat menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman dan orang disekitarnya menjadi kurang baik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Reihan Fajri yang menyatakan bahwa:

⁴² Hasil Wawancara Penulis dengan Muhammad Rizky, pada tanggal 26 Oktober 2019 Pukul 23.15 WIB.

“Jujur, pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar sangat mengecewakan. Saya sebagai pemilik warung kopi merasa mahasiswa sekarang tidak belajar lagi, namun 98% bermain *game online* di depan komputer dan handpone mereka. Hanya 2% saja saya berani jamin mereka membuat tugas ketika duduk di warung kopi saya menggunakan Wifi. Tidak jauh saya bilang, anak saya saja ketika sudah ada bermain handpone lupa segalanya. Sekolah yang dulunya selalu mendapat ranking dalam lima besar, sekarang jangan tanyakan lagi ranking berapa”.⁴³

Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Muzammil selaku mahasiswa yang hobi sehari-harinya adalah bermain *game online* kepada penulis yaitu sebagai berikut:

“Pendapat saya, pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar sangat mengkhawatirkan. Saya merasakan sendiri bahwa selama adanya *game online* lebih fokus bermain *game* dari pada belajar. Prestasi di kampus sangat rendah, ketika final atau midterm saja saya belajar. Namun, hari-harinya cuman pergi pulang saja. Ketika adanya *game online* rasa malas untuk belajar itu ada, saya sadari akan hal tersebut. Namun, ya begitulah. Ketika melihat KHS sedih rasanya”.⁴⁴

Berdasarkan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* membuat mahasiswa ketagihan, sehingga banyak mahasiswa melupakan belajar. Jika mahasiswa timbul Matematika bahwa prestasi belajarnya menurun. Perhatikan tabel 4.1 rasa malas,

⁴³ Hasil Wawancara penulis dengan Reihan Fajri, pada tanggal 26 Oktober 2019 Pukul 20.33 WIB

⁴⁴ Hasil Wawancara penulis dengan Muzammil,26 Oktober 2019 Pukul 21.00 WIB

maka perlu ditelusuri apakah ada masalah tertentu yang mengakibatkan mahasiswa tersebut berperilaku demikian. Berikut ini ada bukti Kartu Hasil Studi (KHS) dari Muzammil Mahasiswa Universitas UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika berikut ini

Tabel 4.1 Prestasi Muzammil

No.	Kode	Mata Kuliah	SKS	NH	Bobot
1	PMA15044	Metodelogi Penelitian	2	C	6
2	PMA 15055	Analisis Kompleks	2	D	4
3	I'MA1505	Analisis Real	3	D	2
4	PMA15053	Persamaan Diverensial	2	D	4

Sumber: Hasil Wawancara Lapangan

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat kita lihat bahwa prestasi belajar mahasiswa sangat rendah. Rasa malas tersebut bisa dipicu karena seseorang kurang gemar pada beberapa mata kuliah tertentu di tambah lagi dengan *game online* sehingga prestasi belajar benar-benar turun. Hal ini sejalan dengan pendapat Mukhlisin yang sehari-harinya adalah bermain *game online* yang menyatakan bahwa:

”Pendapat saya, bermain *game online* tersebut sudah menjadi kebiasaan dan hobi saya. Jadi walau di bilang orang game online ini begini, begitu, ya saya percaya akan hal itu. Tapi yang namanya hobi pasti tidak bisa di pungkiri lagi. Menurut saya, bermain *game online* ini bisa melupakan masalah, tapi di balik itu semua juga ada hal yang negatifnya. Seperti saya sendiri tidak mau belajar, prestasi saya yang dulunya bagus, sellau dapat nilai A dan B, sekarang sudah sering dapat nilai C atau D. Bukan tidak masuk kuliah, ada saya masuk kuliah

cuman karena fokus pikiran kita bukan ke mata kuliah lagi. Ya begitulah jadinya. Sya sadari akan hal itu”⁴⁵

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* ini dapat mengganggu prestasi belajar mahasiswa. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya mahasiswa yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh. Maka dari itu ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif terhadap mahasiswa. Berikut ini ada bukti Kartu Hasil Studi (KHS) dari Mukhlisin Mahasiswa Universitas Syiah Kuala Fakultas Ilmu Kelautan dan Perikanan Jurusan Ilmu Kelautan.

Tabel 4.2 Prestasi Mukhlisin

No.	Kode	Mata Kuliah	SKS	NH	Bobot
1	MKU 150	Oseanografi Kimia	3	C	4
2	MFE 105	Biologi Molekuler	2	D	4
3	IKL 112	Survei Ekosistem dan Biota	3	D	2
4	MFE125	Ekotoksikologi Laut	2	D	4

Sumber: Hasil Wawancara Lapangan

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat di simpulkan bahwa prestasi belajar mahasiswa sangat rendah. *Game online* dapat menurunkan konsentrasi pemain sehingga apabila pemainnya sudah kecanduan bermain akan mengakibatkan turunnya prestasi terhadap mahasiswa.

⁴⁵ Hasil Wawancara penulis dengan Mukhlisin,27 Oktober 2019 Pukul 21.00 WIB

3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivis penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*

Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivis penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*, akibatnya orang yang bermain tidak bisa lepas dari game dan jika tidak biasa mengontrol dirinya sendiri maka seseorang akan menjadi candu. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Bayhaqi Pradana yang menyatakan bahwa:

“Saya sebagai orang tua sangat merasa akhir-akhir tahun 2017 ekonomi yang saya keluarkan sangat boros, dulunya kasih jajan ke anak pertama cukup Rp10.000 saja untuk jajan, tetapi semenjak hadirnya game online sekarang ini banyak meminta uang jajan lebih, alasannya untuk pembuatan tugas dan segala macam, padahal bukan. Saya benar-benar merasa bahwa ekonomi saya saat ini sangat boros. Jika tidak kasih jajan ke anak tidak tega, merasa sayang. Padahal saya sebagai orang tua tau bahwa anak saya tidak menggunakan uang jajannya untuk pembuatan tugas kuliah melainkan untuk isi paket data atau sejenisnya”.⁴⁶

Kemudian bapak Zulfikar selaku orang tua juga mengatakan bahwa:

”Saya sebagai orang tua merasa sekali sejak adanya *game online* ini ekonomi cukup tidak cukup. Saya sebagai petani di perkebunan kelapa sawit merasa ekonomi sangat boros. Walau saya kasih jajan ke anak saya. Tapi disamping hal itu, anak saya bukan menabung, akan tetapi menggunakan untuk membeli data agar bisa *terdownload game*”.⁴⁷

⁴⁶ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Zulfikar, pada tanggal 27 Oktober 2019 Pukul 21.10 WIB

⁴⁷ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Bayhaqi Pradana, pada tanggal 27 Oktober 2019 Pukul 21.50 WIB

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* sangat berdampak negatif terhadap prestasi belajar mahasiswa. Ekonomi keluarga menjadi boros, tidak mampu mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya dan bahkan orang tua merasa dirugikan. Fungsi dasar dari permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia, dengan sifat yang relatif aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan. Intensitas pengalaman manusia dapat diperoleh melalui berbagai jenis permainan, baik permainan nyata maupun permainan *online* atau *game online*. Namun kedua jenis permainan tersebut memiliki jenis intensitas pengalaman berupa interaksi yang berbeda. *Game online* cenderung membuat pelaku menyendiri, sulit berkomunikasi, bahkan tidak mempunyai teman.

4. Kurangnya kontrol diri dalam diri remaja

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh M. Rizal selaku orang tua yang menyatakan bahwa:

”Faktor-faktor yang berpengaruh dari *game online* salah satunya adalah lalainya ibadah. Ketika di rumah, saya selalu mengajak anak saya shalat tepat waktu, tetapi alasannya sebentar lagi-sebentar lagi. Terlebih-lebih waktu azan magrib, itu sangat jelas saya melihat bahwa anak saya bermain *game online*. Faktor lainnya yaitu dari dirinya sendiri yang saya lihat bahwa pengajian yang diadakan di desa kurang di ikutinya tiak seperti dulu lagi”.⁴⁸

⁴⁸ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak M. Rizal, pada tanggal 27 Oktober 2019 Pukul 22.15 WIB

Sementara itu, bapak Abizal Idris selaku orang tua dan juga merupakan informan mengatakan sebagai berikut:

”Faktor utama *game online* ini lalainya mengontrol diri sendiri. Saat bermain *game online* ini, anak-anak melupakan diri kepada sang pencipta. Nah, ini yang sangat bahaya sekali. Saya sebagai orang tua selalu mengingatkannya untuk berbuat ibadah, jangan lali dengan *game*. Itu ketika si anak dirumah. Namun, ketika si anak ini di luar siapa yang menjaganya. Otomatis, si anak tidak mengingat ibadahnya, jangankan ibadahnya, makan saja dia tidak teringat. Ini semua pengaruh *game online*”.⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Kegiatan yang dulunya selalu di ikuti sekarang sudah mulai jarang diikutinya.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol

Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting* map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada di dalam game. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Aulia Akbar yang menyatakan bahwa:

“Interaksi sosial antara pemuda dan pemudi yang terjadi sekarang sudah sangat rancu. Menurut saya, interaksi sosial sekarang yang terjalin sudah sangat dilupakan. Pemuda sekarang walaupun satu kampung berjumpa di jalan tidak ada saling tegur sapa lagi. Semua sibuk dengan kegiatan masing-masing. Terlebih-lebih ketika ada acara di kampung seperti

⁴⁹ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Abizal Idris, pada tanggal 27 Oktober 2019 Pukul 22.30 WIB

walimatul 'ursy seolah-olah tidak mengenal antara satu sama lain. Pemuda sibuk dengan gamenya dan sipemudi sibuk juga dengan selfi. Sehingga pemuda dan pemudi tidak seakur dulu sebelum adanya *handpone*".⁵⁰

Kemudian ungkapan serupa juga dikatakan oleh bapak Muhammad An-Nur selaku ketua pemuda mengatakan sebagai berikut:

"Menurut saya interaksi sosial yang terjadi sekarang sudah tidak seakrab dulu lagi, ketika berbicara dengan orang di samping rasanya sudah lucu. Ketiak kita bertanya bukan yang kita tanya di jawabnya, kan lucu. Terkadang harus menyentuh dia dulu baru dia jawabnya pertanyaan kita. Makanya menurut saya, kalau bisa *game online* ini di hapus saja. Karena banyak anak-anak kita yang melupakan waktu dan umur. Ada juga yang tidak saling kenal, padahal tetangga".⁵¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntunan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejala emosi.

⁵⁰ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Aulia Akbar, pada tanggal 28 Oktober 2019 Pukul 20.00 WIB

⁵¹ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Muhammad An-Nur, pada tanggal 29 Oktober 2019 Pukul 21.00 WIB

2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik

Seorang pecandu permainan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan secara ekstrim mereka dapat berhari-hari berada di depan komputer untuk bermain permainan yang mereka sukai. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bapak Nurul Huda yang menyatakan bahwa:

“Menurut pendapat pribadi saya, pemuda dan pemudi sekarang sudah kurang memperhatikan keadaan desanya seperti menyikuti acara penyelenggaraan maulid, pesta atau seunjuoh tempat orang meninggal. Salah satu penyebabnya adalah lalai dengan bermain *game online*. Alhasil pemuda pemudi di satu kampung saja tidak saling mengenal. Ketika ada penyelenggaraan acara tersebut, yang terlibat hanya orang tua saja. Sebagian pemuda dan pemudia mungkin ada yang datang, tetapi hanya untuk bertamu saja”.⁵²

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja sekarang kurang memiliki hubungan sosial yang baik antar sesama pemuda dan pemudi, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Kemudian bapak Eka Saputra menyatakan hal yang serupa yaitu:

”Menurut saya, pemuda dan pemudi sekarang hanya mementingkan dirinya sendiri tanpa memikirkan keluarga, tetangga atau lainnya. Persaudaraan sekarang tidak seperti ketika saya remaja dulu. Remaja dulu sangat kompak menjalin persaudaraan dan sangat dekat dengan tetangga atau saudara lainnya. Sekarang semua remaja sibuk dengan *handpone* sendiri, ketika orang tua mau berbicara harus menyuruh buang *handpone* dulu”.⁵³

⁵² Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Nurul Huda, pada tanggal 29 Oktober 2019 Pukul 21.55 WIB

⁵³ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Eka Saputra, pada tanggal 29 Oktober 2019 Pukul 21.00 WIB

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang membuat siswa kecanduan *game online*, salah satunya adalah tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pemainnya merasa tertantang untuk terus mencoba sampai dia bisa menyelesaikan *game* tersebut. Kemudian hal yang sama diutarakan juga oleh Muhammad Nur selaku tokoh masyarakat Sibreh yang mengatakan bahwa:

”Menurut saya, pemuda dan pemudi sekarang tidak memperdulikan satu sama lain. Kamu ya kamu, aku ya aku. Generasi muda sekarang menjalani salah satu fase kehidupan yang sangat rentan dengan dunia *game* atau dunia maya yang hanya sesaat. Sehingga tali persaudaraan menjadi retak, tidak saling menyapa dan bahkan tidak mengenal antar sepupu. Hal ini disebabkan oleh gadget yang di dalamnya tersedia *game online*, sehingga pemuda dan pemudi lalai akan hal tersebut serta menyapa saja tidak sempat”.⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa maraknya *game online* yang begitu meresahkan, hal ini menandakan bahwa setiap orang, tidak terkecuali pemuda-pemudi, tidak akan terlepas dari berbagai benturan budaya yang menyimpang. Permasalahan *game online* ini sering juga disebut sebagai salah satu masalah serius. Namun jumlah pemain *game online* ini semakin meningkat dan dampaknya terhadap kondisi fisik dan psikologis semakin melemah.

3. Harapan orang tua

Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus, les, dan privat sehingga kebutuhan primer anak terpenuhi. Hadirnya *game online* di kalangan remaja sekarang maka banyak hal yang terlupakan seperti

⁵⁴ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Muhammad Nur, pada tanggal 1 November 2019 Pukul 22.00 WIB

kebersamaan dan bermain dengan keluarga. Narasumber berikutnya adalah Muhammad Raja yang menyatakan bahwa pengakuannya tentang dampak yang dirasakan selama menjadi maniak *game* yaitu sebagai berikut:

“Nilai kebersamaan sesama pemuda pemudi di desa ini sejak adanya *game online* menjadi tidak seakrab dulu lagi. Dulu saling menyapa antara satu dengan lainnya, sibuk dengan belajar, buat tugas sendiri dan bahkan kompak dalam penyelenggaraan acara yang diadakan di desa seperti acara pesta semua para pemuda dan pemudi berkumpul untuk membantu berjalannya acara di rumah pesta tersebut. Akan tetapi, saat ini semua itu tidak ada lagi. Masing-masing sibuk sendiri dengan handphone masing-masing. Dari situlah saya menilai bahwa nilai kebersamaan mulai merenggang dan tidak sekompak dulu lagi”.⁵⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* berakibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game* daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Kemudian Ihsan melanjutkan sebagaimana yang telah dikatakan yaitu:

”Hadirnya *game online* sangat banyak di kalangan masyarakat sekarang, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang tua menjadi malas mengikuti kegiatan yang diselenggarakan di desa seperti penyelenggaraan rapat desa atau pengajian rutin malam Jum’at. Ketika ada acara desa di Meunasah kebanyakan kalangan orang tua yang berhadir,

⁵⁵ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Muhammad Raja, pada tanggal 29 Oktober 2019 Pukul 23.00 WIB

sedangkan anak pemuda hanya duduk santai dan lalai di warung kopi”.⁵⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa harapan orang tua sangat besar pada pemuda yang memiliki wawasan dan pengetahuan luas. Sebagai seorang pelajar, hendaknya mengikuti kegiatan yang diselenggarakan di desa seperti acara rapat, sedangkan pengajian rutin itu merupakan salah satu kewajiban yang harus di jalankan oleh setiap muslim. Nilai keagamaan masih tetap melekat dalam hati seseorang seperti berbagi ide, musyawarah bersama dan berbagai pendapat. Kemudian dilanjutkan oleh Rezeki Muamar selaku ketua pemuda Sibreh sebagai berikut:

”Saya selaku ketua pemuda desa insya Allah belum pernah meninggalkan kegiatan remaja atau bakti sosial (gotong royong) yang diadakan di desa. Kecuali ada halangan seperti kejadian kemarin sakit istri harus berobat ke Banda Aceh, saat itu saya tidak bisa hadir dalam kegiatan yang diadakan. Selain itu, saya juga mengontrol kegiatan posyandu yang di adakan di halaman Meunasah. Masalah mengakses *game online* bukan tidak ada, ada. Cuma ada batasnya dan lagipula saya sudah berkeluarga dan memiliki tanggung jawab yang penuh terhadap keluarga, tidak sama lagi seperti remaja diluar sana”.⁵⁷

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang diadakan di desa wajib diikuti oleh semua masyarakat desa. Program Desa diawali dari musyawarah dan kesepakatan bersama yang dihadiri oleh tokoh-tokoh masyarakat, tokoh Agama, RT / RW, Pemerintah Desa beserta BPD dalam rangka penggalian gagasan. Dari penggalian gagasan tersebut dapat

⁵⁶ Hasil Wawancara penulis dengan Ihsan, pada tanggal 01 November 2019 Pukul 00.30 WIB

⁵⁷ Hasil Wawancara penulis dengan Bapak Rezeki Muammar, pada tanggal 01 November 2019 Pukul 21.00 WIB

diketahui permasalahan yang ada di desa dan kebutuhan apa yang diperlukan oleh masyarakat sehingga aspirasi seluruh lapisan masyarakat bisa tertampung.

D. *Game Online* dan Dampak terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa

Prestasi belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman dan latihan sehingga didapatkan cara-cara bertingkah laku atau kecakapan yang baru. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Muhajir selaku pemilik warung kopi yaitu sebagai berikut:

“Menurut pendapat saya, orang yang bermain *game* disini sangat sulit untuk diajak berinteraksi. Salah satu penyebabnya adalah takut kalah dalam permainan. Sedangkan orang di lingkungan tempat tinggal saya sedikit mudah di ajak berbicara dibandingkan dengan orang yang duduk di kede saya. Orang yang duduk di kede bukan orang asal kampung itu saja, ada yang dari kampung lain, dan bahkan ada juga yang hanya singgah sebentar. Namun, ketika sudah bermain *game online* diajak berbicara sangat sulit”.⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa tidak heran jika orang yang bermain *game online* akan menjadi candu. Interaksi antara satu dengan yang lainnya seringkali di cuekin bahkan dilupakan. Alasan utama mahasiswa suka bermain *game online* karena permainannya sangat menyenangkan, *game* itu menantang, suka dengan jalan ceritanya dan dapat menghibur. Seseorang dikatakan kecanduan bermain *game online* jika seseorang menghabiskan waktu lebih dari empat belas jam per minggu.

⁵⁸ Hasil Wawancara penulis dengan Muhajir,01 November 2019 Pukul 23.00 WIB

Kemudian dilanjutkan lagi oleh bapak M. Yacob selaku tokoh masyarakat Sibreh yang juga merupakan informan mengatakan sebagai berikut:

”Anak saya sendiri susah untuk diajak berbicara ketika sudah bermain *game online* itu. Terkadang waktu di panggil ibunya saja tidak menjawab apa-apa seakan-akan tidak ada orang di rumah. Saat sudah bermain *game online* itu, apakah anak perempuan dan anak laki-laki saya sama saja. Hal utama yang sangat saya khawatirkan adalah jika terlalu sering bermain dengan *handpone* dapat berakibat pada gangguan jiwa anak. Saya sebagai orang tua khawatir akan hal tersebut. Saat saya mengingatkannya tentang hal itu, bukan urusan saya di jawabnya”.⁵⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa era globalisasi sekarang perkembangan teknologi sangat pesat dan memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia. Serta, individu dituntut untuk terus berkembang dan memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain dan berinteraksi saja sangat susah. Hal tersebut membuat manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Game nampaknya memberikan dua sisi yang berbeda, yakni sisi positif dan sisi negatif serta manfaat dan akibatnya. Demikian halnya dengan gamers yang didominasi oleh kalangan pelajar, mulai dari TK, SMP, SMA bahkan mahasiswa banyak yang suka berlomba-lomba melalui *game online*. Para pelajar sering memainkan *game online* akan merasa ketagihan dan akan berdampak bagi prestasi akademiknya di sekolah.

Adapun dampak negatif dari *game online* salah satunya yaitu menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan

⁵⁹ Hasil Wawancara penulis dengan M. Yacob,01 November 2019 Pukul 23.30 WIB

nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Hal ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.⁶⁰

Selain itu, dengan bermain *game*, secara tidak sengaja koordinasi antara mata dan tangan dapat lebih terlatih. Pendapat lain dari Mark Griffiths, seorang profesor di Nottingham Trent University, Inggris, menyatakan bahwa dengan bermain game dapat meringankan dan bahkan mengalihkan perhatian dari rasa sakit yang diderita oleh seorang anak yang sedang dalam masa perawatan, misalnya seperti kemoterapi. Dengan bermain *game*, rasa sakit akan berkurang dan tensi darah pun akan menurun. Selain itu, menurutnya bermain game juga baik untuk fisioterapi anak-anak yang mengalami cedera tangan.⁶¹

Game dinyatakan dapat memberikan dampak positif bagi anak, namun para ahli tetap menyarankan agar anak tetap tidak boleh berlama-lama dalam memainkan *game*. Beberapa peneliti menyatakan bahwa bermain *game* juga memberikan dampak negatif. *Game* juga digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan kebudayaan negara yang membuatnya, contohnya pada *game* Jepang yang banyak memperkenalkan kebudayaannya seperti jenis pedang, pakaian, dan gambaran kehidupan masyarakat Jepang. Hal ini membuat *gamer* memiliki pengetahuan lebih dan biasanya akan sangat mudah untuk diingat.

Dampak positif *game online* antara lain adalah sebagai berikut:⁶²

⁶⁰ Nurlaela, "Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur", *Jurnal PPKn FIS Universitas Negeri Makassar*, Vol. 1, No. 1, 2017, hlm 97.

⁶¹ Ma'ruf Harsono, "Pengaruh Bermain *Game* terhadap Remaja" (Serpong: Surya University, 2014), hal. 57.

⁶² Nurlaela dan Sangkala Ibsik, "Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur" (*Jurnal PPKn FIS Universitas Negeri Makassar*, 2014), hal. 93-104.

1. Dapat membuat orang menjadi pintar. Internet merupakan sumber ilmu yang tak ada habisnya seperti membaca *blog*. Penelitian di *Manchester University* dan *Central Lancashire University* membuktikan bahwa *gamer* yang bermain *game* 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.
2. Meningkatkan konsentrasi Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.
3. Meningkatkan ketajaman mata. Penelitian di *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak terbiasa bermain *game*.
4. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita sama halnya dengan belajar, bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.
5. Meningkatkan kemampuan membaca psikolog di *Finland University* menyatakan bahwa *video game* bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain *game* yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.
6. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah atau di universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain *game*.
7. Melatih kemampuan berdagang meningkatkan kecepatan dalam mengetik karena beberapa *game online* mengharuskan player untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara.
8. Melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu.

9. *Game online* seringkali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
10. *Game online* jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnisdan lahan mandapatkan penghasilan tambahan.

Adapun dampak negatif dari *game online* yaitu:

1. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.
2. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
3. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya. Selain itu, sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika *game online* telah menjadi candu.

Bermain *game online* tidak hanya membuang-buang waktu saja, akan tetapi kesehatan juga tidak terjaga. Disamping hal tersebut, prestasi belajar juga menurun kurangnya bersosialisasi dan yang parahnya lagi adalah bisa menghabiskan banyak uang bahkan bisa menimbulkan hutang yang besar. Namun, untuk mendapatkan penghasilan yang besar tentunya butuh proses dan keahlian yang harus dipahami saat menggeluti *game online*. Semakin tinggi *skill* yang disalurkan, maka semakin tinggi juga penghasilan yang di dapatkan.

Game online adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Penyesuaian sosial bertujuan untuk mencapai kesesuaian dalam kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu

berada dan berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu akan memiliki sikap yang tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis.

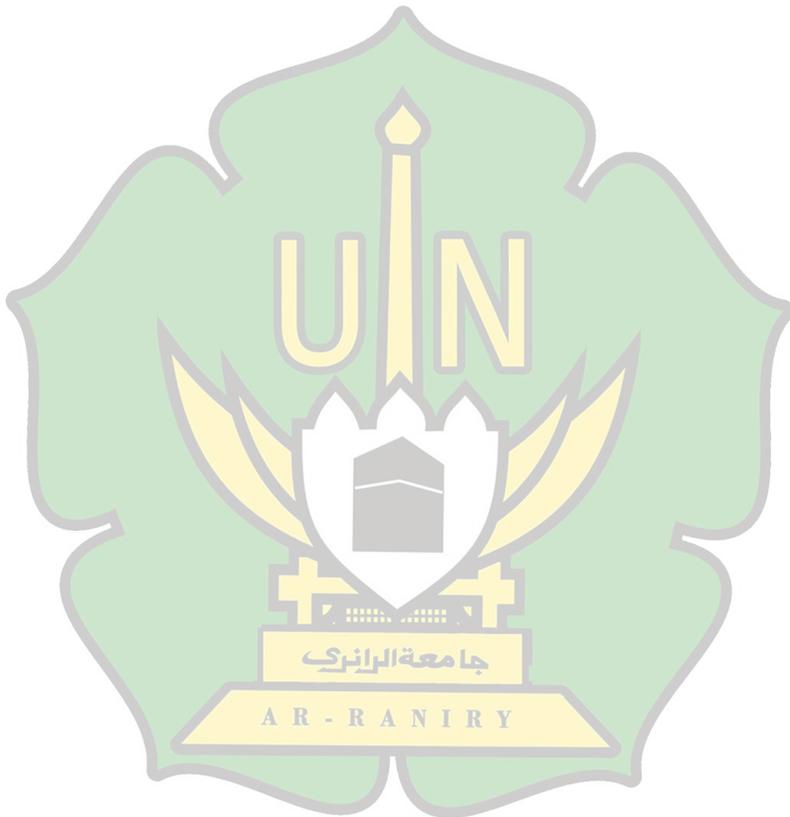
Penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan tampilnya respon-respon yang matang, efisien, memuaskan, dan sehat. Dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang dikatakan mencapai ukuran baik adalah ketika ia mampu menunjukkan penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*over performance*), penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok baik kelompok sebaya maupun kelompok orang dewasa, sikap sosial dimana dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, partisipasi sosial, serta perannya dalam kelompok, dan kepuasan pribadi yang harus dapat menyesuaikan diri dengan baik secara sosial.

Kecanduan *game online* yang dialami masa remaja terbukti menyumbang sejumlah dampak yang dapat memengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sosial sehari-hari. Dampak yang ditimbulkan yaitu membuat malas atau jarang belajar, lupa waktu, dan membuat pergaulan tidak terkontrol atau masalah sosialisasi. Ada beberapa ciri yang bisa dibaca dari seseorang yang mulai kecanduan *game online*. Ciri tersebut di antaranya anak akan bermain *game* lebih dari 30 jam dalam seminggu. Durasi waktu ini bahkan hampir menyamai orang bekerja yang rata-rata menghabiskan waktu 40 jam dalam seminggu. Mereka yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* menjadi kurang produktif. Gejala lainnya, mereka yang kecanduan *game* menjadi tidak bisa berkonsentrasi ketika bekerja maupun belajar.⁶³

Game online tentu saja memberikan dampak candu pada mahasiswa, sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar. Untuk dapat bermain *game online* mereka tentunya harus membayar menggunakan uang saku mereka. Jika

⁶³ Ma'ruf Harsono, "Pengaruh Bermain *Game* terhadap Remaja" (Serpong: Surya University, 2014), hal. 57.

dibiarkan tentu saja mereka akan menjadi siswa yang boros karena mereka pasti meminta tambahan uang saku dan akan terbiasa menggunakan uang untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai rangkaian penelitian baik secara observasi, wawancara langsung, dokumentasi dan telaah buku-buku serta karya ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangannya remaja kerap menghadapi beberapa rintangan yang dapat menghambat bahkan merusak perkembangan seorang anak.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Ada empat faktor internal yang menyebabkan mahasiswa candu akan *game online*, yaitu 1) keinginan yang kuat 2) rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di kampus 3) ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya yang menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*, dan 4) kurangnya kontrol diri dalam diri remaja.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang sedang belajar. Adapun yang menyebabkan mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar kecanduan *game online*, yaitu: 1) lingkungan yang kurang terkontrol 2) kurang memiliki hubungan sosial yang baik dan 3) harapan orang tua. Dampak negatif dari *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa yaitu menurunkan nilai harian mahasiswa dan rendahnya IPK mahasiswa.

Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa sangat rendah dan menurun. Mahasiswa lalai dengan *game online* sehingga waktu belajarnya terbuang begitu saja. Prestasi belajar merupakan suatu kegiatan berproses untuk menambah pengetahuan, keterampilan mahasiswa. Pelajar lebih suka bermain *game online* ketimbang belajar ataupun yang lainnya, peran guru dan orang tua

sangat berpengaruh terhadap pengendalian masalah tersebut, orang tua lebih untuk mengatur kebiasaan anak, anak lebih di ajarkan hal-hal positif, untuk belajar. Sedangkan guru lebih mengarahkan ke bakat minat anak masing-masing agar hobi mereka tersalurkan dan tidak lari ke arah *game online*.

B. Saran

Dalam penulisan ini, penulisan sangat menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan baik dari sumber data yang diwawancarai maupun penyajian informasi yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Penulis juga merasa masih memiliki kekurangan dalam menganalisis fakta-fakta terkait dengan *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak.

Adapun cara mengatasi mahasiswa yang sudah kecanduan *game online*, antara lain sebagai berikut:

1. Melakukan aktivitas di luar rumah seperti pergi ke meunasah, ikut pengajian, dan bahkan ikut ke acara yang diselenggarakan di desa seperti gotong royong, rapat desa dan ikut shalat berjamaah di mesjid.
2. Menerapkan metode *spiritual thinking* yaitu dengan mengalihkan energi dan gairah pelajar tersebut menuju hal-hal yang kreatif dan positif. Jika mereka bisa memprogramkan diri untuk menyenangi menonton acara-acara yang ditayangkan di televisi dan menghindari bermain *game online*. Jika seseorang bisa candu dengan *game online*, maka seseorang tersebut bisa diprogramkan untuk candu akan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdurrahman Fathoni. 2006. *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi Cetakan I*". Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhan Bungin. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Gulo, W. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hartaji. 2012. *Motivasi Berprestasi pada Mahasiswa yang Berkuliah dengan Jurusan Pilihan Orangtua Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jonathan Lukas. 2006. *Jaringan Komputer Cetakan I*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Koenjaningrat. 2007. *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia
- Lexy. J. Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*" (Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ma'ruf Harsono. 2014. *Pengaruh Bermain Game terhadap Remaja*. Serpong: Surya University.
- Nurkholis. 2013. Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. Volume 1. Nomor 1. Halaman 24-44
- Nurul Zuriah. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Cetakan 3*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Ulber Silalahi. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

Jurnal

Ahmad Fajar Giandi. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*. *Jurnal Perilaku Komunikasi*. Universitas Padjajaran.

Ahmad Fajar Giandi. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*. *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*. Volume 1. Nomor 1. Halaman 1-39.

Drajat Edy Kurniawan. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*. Volume 3. Nomor 1. Halaman 97-103.

Jenab dan Adeng Hudaya. 2015. Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Journal Research and Development Journal of Education*. Volume 2. Nomor 1. Halaman 41-52.

Maria Yohanesti Gola Nuhan. 2016. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 6. Nomor 5. Halaman 494-501.

Nurlaela dan Sangkala Ibsik. 2014. Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal PPKn FIS Universitas Negeri Makassar*.

Nurul Jannah Mudjiran dan Herman Nirwana. 2015. Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konselor*. Volume 4. Nomor 4. Halaman 119-207.

Putry Julia. 2018. Hubungan antara Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica*. Volume 6. Nomor 1. Halaman 49-57.

Website

Antonim Tri Setio Nugroho, “Defenisi *Game* dan Jenis-Jenisnya. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> (Diakses pada tanggal 31 Juli 2019).

Febrianilisa, *Pengaruh Game Online Terhadap Mahasiswa*. <http://kabarsamata.blogspot.com/2016/01/pengaruh-game-online-mahasiswa.html> (Accessed July 30, 2019).

Stores, “Teori *Game Online*”. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (Akses pada tanggal 31 Juli 2019).





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syeikh Abdurrauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
<http://ar-raniry.ac.id/fakultas/3/fakultas-ushuluddin-dan-filsafat>

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY
Nomor: B-1066/Un.08/FUF/PP.00.9/05/2019

Tentang

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PRODI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY

- Menimbang: a. bahwa dalam usaha untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lulusan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry, dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry.
- b. bahwa yang namanya tersebut dibawah ini, dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk diangkat dan diserahkan tugas sebagai Pembimbing Skripsi tersebut.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003; tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012; tentang Pendidikan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963; tentang Pendirian IAIN Ar-Raniry.
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014; tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry.
5. Peraturan Presiden RI Nomor 64 tahun 2013; tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Banda Aceh
6. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003; tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI.
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015; tentang Statuta UIN Ar-Raniry.
8. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2014; tentang Jenis-jenis Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Para Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry.

MEMUTUSKAN

Menetapkan: **PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PRODI SOSIOLOGI AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

KESATU : Mengangkat / Menunjuk saudara

a. Syarifuddin, S.Ag, M. Hum Sebagai Pembimbing I

b. Nurullah, S. Th, MA Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Ikramullah

NIM : 140305085

Prodi : Sosiologi Agama

Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Kecamatan Sibreh Kabupaten Aceh Besar

KEDUA : Pembimbing tersebut pada diktum pertama diatas ditugaskan untuk membimbing skripsi mahasiswa sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

Surat keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 13 Mei 2019

Dekan,


Fuadi

LAMPIRAN WAWANCARA

IDENTITAS

Nama :
Jenis Kelamin :
Umur :

Jawablah Pertanyaan berikut ini:

A. Mahasiswa

1. Faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar candu dengan *game online*?
2. Menurut saudara, bagaimana dampak *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar?

B. Orang Tua

1. Apakah anda sebagai orang tua merasa bahwa sejak adanya *game online*, putra/putri anda nilainya menurun atau rendah?
2. Apa saja faktor-faktor yang berpengaruh dari *game online* sehingga nilai anak anda menurun atau rendah?

C. Keuchik Gampong

1. Bagaimanakah interaksi sosial antara pemuda dan pemudi yang terjadi sekarang selama hadirnya *game online*!
2. Setelah adanya *game online*, apakah pemuda dan pemudi masih memperhatikan keadaan desanya seperti penyelenggaraan maulid, pesta atau hari seunujoh orang meninggal?

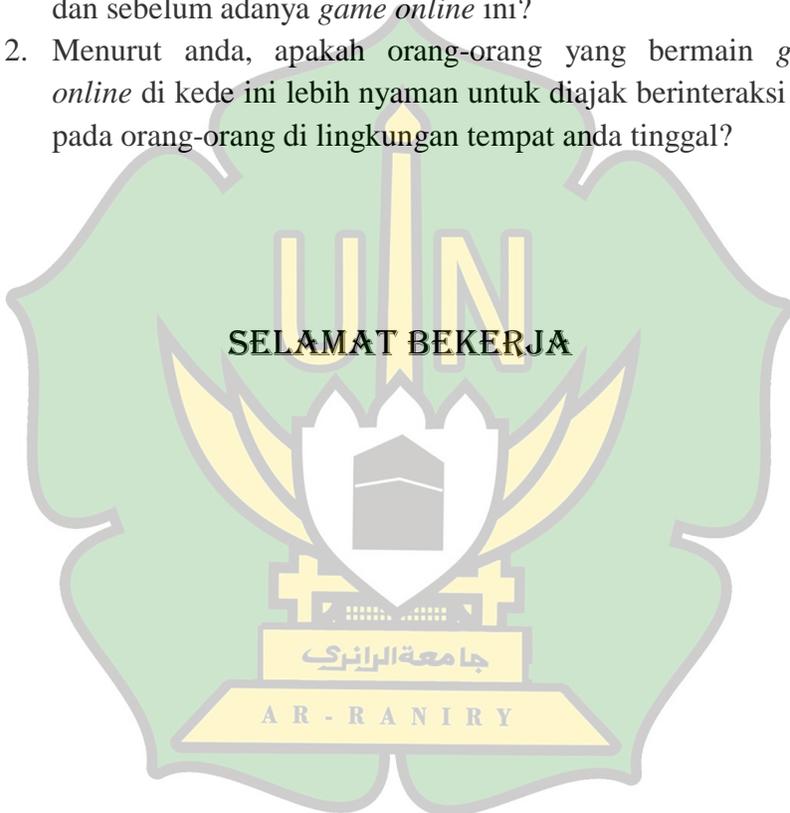
D. Tokoh Masyarakat

1. Bagaimana nilai kebersamaan sesama pemuda pemudi di desa sejak adanya *game online*?

2. Pernahkah saudara melihat remaja yang meninggalkan bakti sosial (gotong royong), posyandu yang ada di lingkungan desa dan mereka lebih memilih untuk mengakses *game online*?

E. Pemilik Kedai

1. Bagaimanakah penghasilan anda selama adanya *game online* dan sebelum adanya *game online* ini?
2. Menurut anda, apakah orang-orang yang bermain *game online* di kede ini lebih nyaman untuk diajak berinteraksi dari pada orang-orang di lingkungan tempat anda tinggal?



DOKUMENTASI
LAMPIRAN FOTO PEMAIN GAME ONLINE DI SIBREH
KECAMATAN SUKAMAKMUR KABUPATEN ACEH BESAR



Wawancara dengan Keuchik gampong



Gambar turnamen *game online* di Gampong Sibreh



Wawancara dengan Andi Maulana



Wawancara dengan Muhammad Rizky



Game Online yang dimainkan oleh remaja gampong Sibreh



Para Remaja Bermain *Game Online* di Warung Kopi



Wawancara dengan Dicky Yurid



Para remaja Bermain *Game Online* di Sibreh



Para remaja Bermain *Game Online* di Sibreh

