

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR**

(Skripsi)

Oleh

GERY FERNANDO R



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR IAMPUNG
2018**

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR

Oleh:

GERY FERNANDO R

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan antara bermain *Game Online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe dekriptif. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa SMP Negeri 22 yang bermain *game online* di VictoryY game rentang bulan Januari 2016. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik penelitian sensus, karena jumlah siswa SMP Negeri 22 Bandar Lampung yang bermain *game online* di Victory game online hanya 49 siswa. Jadi jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 49 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *Game Online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Perhitungan uji korelasi Rank Spearman menunjukkan bahwa nilai sig 0,001 ($p < 0,05$). Adapun nilai R_s sebesar -0,462 menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara bermain *game online* dengan perilaku sosial.

Kata Kunci: *Game online*, perilaku sosial, prestasi belajar

ABSTRACT

RELATIONSHIP BETWEEN PLAYING ONLINE GAME WITH SOCIAL BEHAVIOR AND LEARNING ACHIEVEMENT

By:

GERY FERNANDO R

The purpose of this study to determine and explain the relationship between playing Online Game with social behavior and learning achievement. This research uses quantitative approach with descriptive type. The population in this study is the students of SMP Negeri 22 who play online games in VictorY game span of January 2016. The sampling technique used is census research technique, because the number of students SMP Negeri 22 Bandar Lampung who play online games in Victory online game only 49 students. So the number of respondents involved in this study as many as 49 students. The results showed that there is a relationship between playing Game Online with social behavior and learning achievement. Calculation of Rank Spearman correlation test showed that the value of sig 0.001 ($p < 0.05$). The R_s value of -0.462 indicates that there is a negative relationship between playing online games with social behavior.

Keywords: Online games, social behavior, learning achievement

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR**

Oleh

GERY FERNANDO R

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA SOSIOLOGI**

Pada

**Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi

**: HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME
ONLINE DENGAN PERILAKU SOSIAL DAN
PRESTASI BELAJAR**

Nama Mahasiswa

: Gery Fernando R

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1016011094

Jurusan

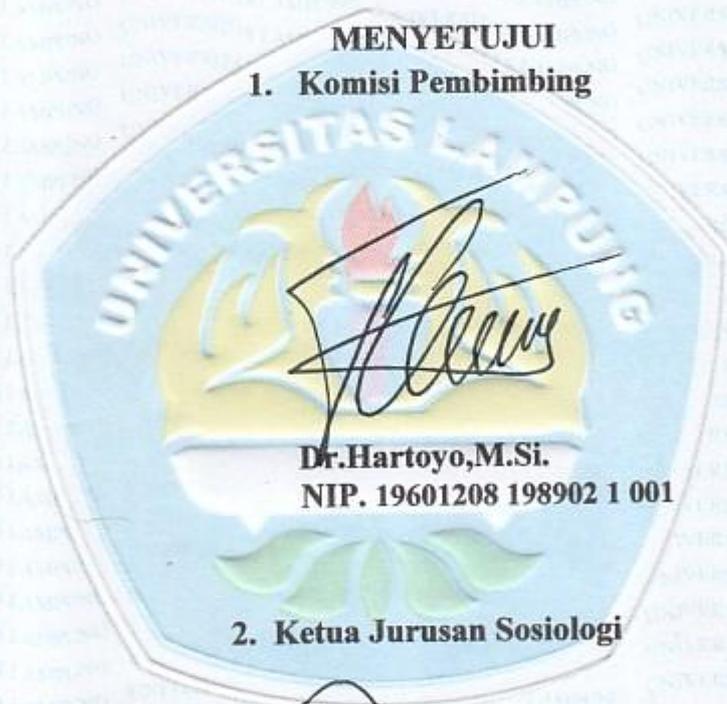
: Sosiologi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. Hartoyo, M.Si.

NIP. 19601208 198902 1 001

2. Ketua Jurusan Sosiologi

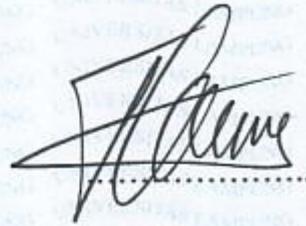
Drs. Ikram, M.Si.

NIP. 19610602 198902 1 001

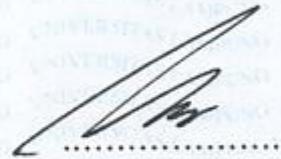
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr.Hartoyo,M.Si.**



Penguji Utama : **Drs. Susetyo,M.Si.**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya
NIP. 19590803 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **20 Desember 2017**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Magister/Sarjana/Ahli Madya). Baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, Desember 2017

Yang Membuat Pernyataan,



Gery fernando R
NPM: 1016011094

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Gery Fernando R dilahirkan di Tulung Buyut Lampung Utara, pada tanggal 11 Agustus 1992. Anak kedua dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Reynolds dan Ibu Rosida.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu :

1. SD Negeri 4 Gedung Negara, Lampung Utara diselesaikan tahun 2004
2. SMP Negeri 2 Sungkai Utara, Lampung Utara diselesaikan tahun 2007
3. SMA Negeri 2 Kotabumi, Lampung Utara diselesaikan tahun 2010

Pada tahun 2010, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur Ujian Masuk Lokal (UML) Mandiri. Dalam perjalanan menempuh pendidikan ini penulis juga mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yaitu pada bulan Januari sampai Februari tahun 2013, di Pekon Kacapura, Kecamatan Semaka, Kabupaten Tanggamus selama 40 hari.

MOTTO

Suatu hari nanti aku ingin menjadi seorang yang berharga bagi orang lain.

(GAARA)

The best way to predict the future is to create it..

(ABRAHAM LINCOLN)

“Dan setiap umat mempunyai kiblat yang dia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan. Dimana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sungguh Allah Maha kuasa atas segala sesuatu.

(QS.AL-BAQARAH: 148)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kupanjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan karya kecil ini, dengan penuh ketulusan ku persembahkan karya kecil ini sebagai tanda bukti dan cinta kasih kepada :

Kedua orang tuaku, Ayah Reynolds dan Ibu Rosida yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan dan pengorbanan demi masa depan serta keberhasilanku agar lebih baik. Terima kasih ayah dan ibu.

Serta Seluruh Para Sahabatku, terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan yang sedalam-dalamnya kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar”**. Shalawat beriring salam juga penulis haturkan kepada junjungan baginda besar Nabi Muhammad SAW yang senantiasa syafa’atnya selalu kita nanti hingga diakhirat kelak.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis sangat menyadari banyak sekali bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak sampai skripsi ini terselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Syarief Makhya, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Bapak Drs. Ikram, M.Si. selaku ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Dr.Hartoyo,M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingannya, dan mengarahkan

penulis. Peran bapak sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Terimakasih Pak.

4. Bapak Drs.Susetyo,M.Si. selaku Dosen Pembahas dan penguji skripsi, yang telah memberikan saran demi kesempurnaan tulisan ini. Terimakasih Pak.
5. Bapak Teuku Fahmi, S.Sos., M.Krim selaku dosen pembimbing akademik.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Sosiologi FISIP Unila yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengetahuan selama menjalani masa perkuliahan. Serta staff dan karyawan FISIP yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuannya.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua ku tercinta, ayah Reynolds dan ibu Rosida yang selalu hadir dalam setiap sujud dan Do'a ku selama ini. Tak cukup lembaran dan tinta ini untuk menuliskan jasa kalian terhadap penulis. Langkah ku berada dalam Ridho kalian. Terimakasih atas do'a, nasehat, bimbingan, dan dukungannya yang selalu diberikan kepadaku, sehingga menjadi kekuatan dalam menghadapi semua masalah dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Untuk seseorang yang spesial dihati terimakasih untuk perhatiannya, waktu, perhatian, tawa, dan kekonyolan yang ada setiap harinya, serta doanya selama ini dan jika Allah SWT menghendaki akan menjadi calon bidadariku kelak. Amiiiiin..... ^^
9. Kepala Sekolah SMP Negeri 22 Bandar Lampung, terimakasih telah memberikan bantuan serta informasi kepada penulis.

10. Kepada seluruh informan yang telah menyediakan waktu dan memberikan informasinya kepada peneliti guna terselesaikannya skripsi ini.
11. Sahabat penulis Yesy Afrianti, S.Sos. Nurhanna, S.Sos. Sulistyawan, S.Sos. Ardi Protomo M, S.Sos. M.Rezika Pratama, S.Sos. terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik bagi penulis. Terimakasih untuk canda tawa yang selalu kalian berikan untuk menghibur hati penulis. Terlalu banyak hal yang udah kita lewati bersama, semoga menjadi kenangan terindah yang takkan terlupakan.
12. Andria Neferi, S.Sos. Pandu Marga Restu, S.Sos. dan Lesy Gustina, S.Sos. yang telah bersedia menjadi moderator dan mahasiswa pembahas saat seminar usul penulis.
13. Teman, rekan, kakak tingkat, dan adik-adik yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas kehadirannya pada saat seminar proposal dan seminar hasil yang menjadi sumber semangat tersendiri bagi penulis. Kalian luar biasa, tanpa kalian mungkin penulis tidak akan sampai pada tahap ini.
14. Keluarga besar HMJ Sosiologi, yang telah memberikan pengalaman yang sangat berarti bagi penulis. Terimakasih atas kebersamaan kita selama ini.
15. Sahabat-sahabat KKN Hendra, Tami, Rudi, Dewi, Bagus, dan Bulan. terimakasih atas kebersamaan dalam keadaan suka maupun duka yang sudah kita lewati bersama selama 40 hari di Pekon Kacapura , Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus.

16. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak ^_^

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini bisa berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Semoga kita semua selalu diberikan kebahagiaan oleh Allah SWT. Amiiiiiiiiin.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb

Bandar Lampung, Desember 2017

Penulis,

Gery Fernando R

DAFTAR ISI

HALAMAN

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian <i>Game Online</i>	7
B. Pengertian Perilaku Sosial.....	9
C. Hubungan Antara Bermain Game Online Terhadap Perilaku Sosial.....	12

D. Prestasi Belajar.....	13
1. Pengertian Prestasi Belajar	13
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	15
E. Hubungan Antara Bermain <i>Game Online</i> dengan Prestasi Belajar.....	20
F. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis.....	22

III. METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Definisi Konseptual.....	26
1. <i>Game Online</i>	26
2. Pengertian Perilaku Sosial	27
3. Pengertian Prestasi Belajar.....	27
D. Definisi Operasional.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Data Primer	30
2. Data Sekunder	31
F. Populasi dan Sampel	31
G. Teknik Analisis Data.....	32

IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah SMP Negeri 22 Bandar Lampung	34
B. Filosofi SMP Negeri 22 Bandar Lampung.....	34
C. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 22 Bandar Lampung.....	35
1. Visi	35
2. Misi	35
3. Tujuan	36

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden	37
1. Karakteristik Responden(<i>Gamer</i>) Berdasarkan Pendidikan.....	37
2. Karakteristik Responden(<i>Gamer</i>) Berdasarkan Durasi (Lama) Bermain <i>Game online</i> dalam Sehari	38
3. Karakteristik Responden(<i>Gamer</i>)Berdasarkan Perangkat yang Digunakan dalam Bermain <i>Game online</i>	38
4. Karakteristik Responden (<i>Gamer</i>) Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i>	40
5. Karakteristik Responden (<i>Gamer</i>) Berdasarkan Ketika Kalah Bermain <i>Game online</i>	40
6. Tanggapan Responden Mengenai Bermain <i>Game Online</i>	41
7. Tanggapan Responden Mengenai Perilaku Sosial	50
B. Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai Bermain <i>Game Online</i>	51
C. Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai Perilaku Sosial	54
D. Prestasi Belajar.....	55
E. Klasifikasi Responden.....	57
1. Klasifikasi Responden Berdasarkan Variabel Bermain <i>Game Online</i>	57
2. Klasifikasi Responden Berdasarkan Variabel Perilaku Sosial.....	58
3. Klasifikasi Responden Berdasarkan Prestasi Belajar....	59
F. Hubungan antara Variabel Bermain <i>Game Online</i> dan Perilaku Sosial	60
G. Hubungan antara Variabel Bermain <i>Game Online</i> dengan	

Prestasi Belajar.....	60
H. Hubungan antara Variabel Perilaku Sosial dengan Prestasi Belajar.....	61
I. Hubungan antara Variabel Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar.....	62
J. Uji Normalitas.....	62
K. Hasil Uji <i>Descriptive Statistics</i>	64
L. Analisis Kuantitatif.....	68
M. Hipotesis.....	70

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Definisi Operasional dan Indikator Variabel	29
5.1. Distribusi Responden (<i>Gamer</i>) Berdasarkan Pendidikan.....	37
5.2. Distribusi Responden (<i>Gamer</i>) Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i> dalam Sehari	38
5.3. Distribusi Responden Berdasarkan Perangkat yang Digunakan dalam Bermain <i>Game Online</i>	39
5.4. Distribusi Responden Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i>	40
5.5. Kata yang Dilontarkan Saat Responden (<i>Gamer</i>) Kalah Bermain <i>Game Online</i>	40
5.6. Apakah Kamu Pernah Bermain <i>Game Online</i>	41
5.7. Apakah Kamu Pernah Mengobrol dengan teman-teman di <i>Game Online</i>	42
5.8. Apakah Kamu Pernah Merasa Gelisah jika tidak Bermain <i>Game Online</i>	42
5.9. Apakah Kamu Pernah Merasa Kesal Ketika Kalah dengan lawan main di <i>Game Online</i>	43
5.10. Jika Kalah, Apakah Kamu Pernah Merasa ingin Bermain Kembali untuk membalas kekalahan tersebut.....	43

5.11. Apakah Kamu pernah mengeluarkan kata-kata emosi/jengkel/marah ketika kalah Bermain <i>Game Online</i>	44
5.12. Apakah Kamu pernah Menghabiskan banyak waktu untuk Bermain <i>Game Online</i> daripada aktivitas lain.....	44
5.13. Apakah Kamu pernah mengabaikan teman kamu yang mengajak berbicara saat kamu sedang Bermain <i>Game Online</i>	45
5.14. Apakah Kamu pernah menghabiskan waktu hanya untuk Bermain <i>Game Online</i> sehingga lupa tidur dan makan.....	45
5.15. Apakah Kamu pernah memikirkan atau ingin Bermain <i>Game Online</i> setiap hari.....	46
5.16. Apakah Kamu pernah merasa jengkel ketika diganggu saat Bermain <i>Game Online</i>	47
5.17. Apakah Kamu pernah merasa bahwa yang ditampilkan pada <i>Game Online</i> seperti adanya pembunuhan, kekerasan, dan sebagainya adalah suatu tontonan yang bagus untuk ditonton.....	47
5.18. Apakah Kamu pernah merasa terprovokasi/ terpancing kepada teman yang mengajak kamu untuk Bermain <i>Game Online</i>	48
5.19. Apakah Kamu pernah memperolok-olok (meledek) teman yang kalah dalam pertandingan permainan <i>Game Online</i>	48
5.20. Apakah Kamu pernah meluapkan kekesalan pada orang yang didekat kamu ketika kalah dalam permainan <i>Game Online</i>	49
5.21. Apakah Kamu pernah tidak sengaja menyakiti perasaan teman ketika merasa tersaingi dalam permainan <i>Game Online</i>	49
5.22. Sejak Kamu mengenal <i>Game Online</i> , Apakah Kamu pernah bermain dengan teman di dunia nyata.....	50

5.23. Apakah Kamu pernah menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman kamu dibanding bermain <i>Game Online</i>	50
5.24. Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai Bermain <i>Game Online</i>	51
5.25. Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai Perilaku Sosial.....	54
5.26. Nilai Pelajaran Responden.....	55
5.27. Klasifikasi Responden Variabel Bermain <i>Game Online</i>	58
5.28. Klasifikasi Responden Variabel Perilaku Sosial.....	59
5.29. Klasifikasi Responden Variabel Prestasi Belajar.....	59
5.30. Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dan Perilaku Sosial.....	60
5.31. Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dengan Prestasi Belajar.....	60
5.32. Hubungan Perilaku Sosial dengan Prestasi Belajar.....	61
5.33. Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar.....	62
5.34. Hasil Uji Normalitas Variabel X (Bermain <i>Game Online</i> dan Perilaku Sosial) dan Y (Prestasi Belajar).....	63
5.35. Hasil Uji Normalitas.....	63
5.36. Hasil Uji <i>Descriptive Statistics</i>	64
5.37. Koefisien Relasi Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Sosial.....	65
5.38. Koefisien Relasi Bermain <i>Game Online</i> dengan Prestasi Belajar.....	66
5.39. Koefisien Relasi Perilaku Sosial dengan Prestasi Belajar.....	66
5.40. Koefisien Relasi Bermain <i>Game Online</i> dan Perilaku Sosial dengan Prestasi Belajar.....	67
5.41. Hasil Uji Analisis Tingkat Hubungan Variabel Bermain <i>Game Online</i> terhadap Variabel Perilaku Sosial.....	68

5.42. Hasil Uji Analisis Hubungan Variabel dan Koefisien Regresi Berganda.....	69
5.43. Hasil Uji Hubungan Bermain <i>Game Online</i> (X1) dengan Perilaku Sosial (X2).....	70
5.44. Hasil Uji Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dengan Prestasi Belajar....	71
5.45. Hasil Uji Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dan Perilaku Sosial dengan Prestasi Belajar.....	73

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (*Local Area Networking*) atau internet sebagai medianya. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan *online* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan *laptop* ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet.

Sehubungan dengan peminat *game online* yang sebagian besar adalah anak-anak maka tidak heran melihat anak SMP bahkan anak SD sekarang ini bisa menggunakan alat seperti komputer dengan lincah atau tidak kaku. Kalau dulu komputer dan *laptop* adalah benda asing bagi anak di bawah umur 15 tahun, sekarang bahkan anak berumur 5 tahun sudah sangat familiar dengan alat-alat elektronik seperti itu. Tidak hanya familiar tetapi kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat-perangkatnya dalam bermain *game online* juga tidak kalah dengan remaja yang sudah berumur belasan bahkan puluhan tahun. Kemampuan (*skill*) anak-anak dalam menggunakan teknologi internet melalui komputer memang bisa diacungi jempol. Meskipun awalnya mereka tertarik

karena sebuah permainan *online* bukan dari rasa ingin tahu mereka mengenai internet, tetapi secara tidak langsung akhirnya mereka mempelajari dan memahami penggunaan komputer dan internet.

Begitu dahsyatnya *game online* mengambil alih perhatian banyak remaja dan anak yang masih di bawah umur sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola. Kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mengenal *game online* tidak lagi tertarik untuk bermain permainan seperti tadi. Terbukti pula dari pengalaman saya yang melihat anak dalam sebuah *game center* dan tidak peduli dengan teman-temannya yang datang untuk mengajak bermain bola. Si *gamer* bahkan tidak sempat menoleh untuk melihat temannya yang sedang menunggu dikarenakan terlalu asik dan serius bermain *game online*.

Anak-anak ataupun remaja begitu mudah tertarik dalam permainan *online* karena salah satu penyebabnya yaitu mereka dimanjakan dengan pilihan dari jenis permainan yang beragam atau variatif. *Game online* menyediakan berbagai jenis (*genre*) permainan seperti; petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, *RPG (Role Playing Game)*, *sport*, dan sebagainya. Selain itu, permainan *online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai permainan *multiplayer*, *game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga para *gamer* dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

Dengan adanya *game online* pada zaman modern ini, kecenderungan memainkan *game online* hingga kecanduan dapat menurunkan suatu prestasi siswa-siswi sekolah tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan yang awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus, sekarang prestasi tersebut menjadi pupus atau hilang dikarenakan kecanduan memainkan *game online* yang digemari. Bukan hanya prestasi yang menurun, kesehatan *gamers* itu sendiri pun menjadi *down* atau menurun. Seperti mata yang selalu menatap layar komputer, duduk hingga berjam-jam lamanya dan lain sebagainya. Hal ini tidaklah dibenarkan oleh para ahli kesehatan.

Awalnya *game online* diberlakukan pemerintah untuk pelajar agar ketika membuka media internet, pengguna internet tersebut lebih memilih *game online* daripada membuka situs-situs pornografi yang tersebar di dunia maya khususnya media internet. Setelah mengadakan observasi disalah satu *game center*, peneliti mendapatkan informasi dari beberapa narasumber bahwa adanya dampak/indigenisasi *game online* terhadap prestasi siswa di sekolah. Akan tetapi, banyak penyalahgunaan *game online* ini terhadap pelajar zaman sekarang, khususnya pelajar yang yang lebih sering atau bahkan lebih memilih bermain *game online* dibandingkan memilih belajar yang telah menjadi kewajiban mereka.

Oleh karena itu, diperlukan kegiatan tambahan seperti olahraga maupun pelajaran tambahan agar siswa siswi tersebut sedikit melupakan *game* yang sering dimainkan. Selain itu, diperlukan pengawasan dan pengarahan dari orang tua si-pecandu *game online* dan terdapat koordinasi antara guru dengan orang tua.

Pada umumnya jasa penyedia *online game* selalu ramai dipenuhi oleh kalangan pelajar yang datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online* tersebut. Tidak hanya itu, bahwa apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orang tuanya, entah itu belajar di rumah teman atau ada acara sekolah. Dalam hal ini seharusnya para orang tua harus lebih memperhatikan lagi anak-anak mereka, paling tidak mengetahui kemana mereka setelah pulang sekolah.

Berdasarkan hal tersebut di atas jelas menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku anak-anak dan remaja menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka. Terlebih lagi pernyataan tadi juga menunjukkan adanya pengaruh dari orang tua yang bisa dibilang kurang memberi perhatian terhadap anak-anak mereka sehingga anak-anak ini dengan mudah berbohong dan menyalahgunakan waktu mereka yang semestinya digunakan untuk belajar di sekolah.

Maka dari itu, diharapkan supaya penelitian ini bisa membantu para orang tua untuk mengetahui mengenai permainan *online* dan hubungannya dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Penelitian ini juga dilakukan karena didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan kemudian menuntut anak-anak untuk sebaiknya mengenal teknologi sejak dini. Namun, ketika mereka hanya bisa menggunakan teknologi untuk hal yang akan merugikan diri mereka sendiri maka penting kiranya bagi anak-anak ini memperoleh perhatian lebih dari orang tua, masyarakat, akademisi, dan pihak yang terkait.

Kemudian alasan lain yang menjadi salah satu faktor pendukung untuk melakukan penelitian ini yaitu agar semua pihak yang terkait dapat mengetahui mengenai perkembangan pemahaman anak-anak yang dihasilkan dari bermain *game online*. Hal ini berkaitan pula dengan bagaimana sebaiknya mengarahkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki anak-anak ini menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Adapun pihak terkait yang dimaksud salah satunya yaitu para pebisnis yang sedang menjalankan bisnis *game center* di mana mereka selaku pihak yang juga memberi pengaruh terhadap anak-anak dan teknologi *game online*. Sangat diharapkan dengan adanya penelitian ini para pebisnis dapat memahami kekhawatiran yang diakibatkan dari permainan *online* dan bisa membantu mengurangi kekhawatiran tersebut.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka sebagai seorang mahasiswa yang peduli terhadap perkembangan pendidikan anak-anak terutama dibidang teknologi sekaligus membantu mengurangi penyalahgunaan teknologi oleh para *gamer*, penulis mencoba membahas penelitian ini dalam judul “Hubungan Antara Bermain *Game Online* dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah bermain *Game Online* berhubungan dengan perilaku sosial?
2. Apakah bermain *Game Online* berhubungan dengan prestasi belajar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang hubungan antara bermain *Game Online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Secara teoritis sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dan memecahkan masalah-masalah anak-anak dan remaja yang berkaitan dengan perkembangan IPTEK.

2. Manfaat Praktis :

Secara praktis diharapkan agar semua pihak dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif perkembangan teknologi khususnya *game online*, sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang muncul dan mengambil sisi baiknya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian *Game Online*

Game online adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. (Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*) sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti PS2 , X-Box dan sejenisnya. Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Umumnya *internet games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu sama lain bisa tidak mengenal. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah

mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006).

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala. Permainan *online* terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan *online*, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.

Berdasarkan Grant, JE & Kim, S.W, 2003, teknologi grafis *game online* dibedakan menjadi :

- a. **Dua Dimensi (2D)**, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

- b. Tiga Dimensi (3D)**, *game* bertipe Tiga Dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3D *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

B. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001). Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain dan toleran dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey (1982) dalam Rusli Ibrahim (2001), perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respon antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain (Baron & Byrne, 1991 dalam Rusli Ibrahim, 2001). Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial

seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri.

Sesungguhnya yang menjadi dasar dari uraian di atas adalah bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial (W.A. Gerungan, 1978:28). Sejak dilahirkan manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, interaksi sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensinya sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial. Potensi-potensi itu pada awalnya dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat bersosialisasi maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peranan yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi di mana terdapat saling hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain (W.A. Gerungan, 1978:77). Dengan kata lain setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapatlah dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya di lingkungan pasar, pada saat rapat, atau dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani.

Terdapat beberapa faktor pembentuk perilaku sosial, Baron dan Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu :

a. Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu. Pada aspek ini guru memegang peranan penting sebagai sosok yang akan dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial siswa karena ia akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam mengarahkan siswa untuk melakukan sesuatu perbuatan.

b. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya seorang calon pelatih yang terus berpikir agar kelak dikemudian hari menjadi pelatih yang baik, menjadi idola bagi atletnya dan orang lain akan terus berupaya dan berproses mengembangkan dan memperbaiki dirinya dalam perilaku sosialnya. Contoh lain misalnya seorang siswa karena selalu memperoleh tantangan dan pengalaman sukses dalam pembelajaran penjas maka ia memiliki sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang ditunjukkan oleh perilaku sosialnya yang akan mendukung teman-temannya untuk beraktivitas jasmani dengan benar.

c. Faktor lingkungan

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

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

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

C. Hubungan Antara Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Sosial

Gamer atau pemain *game online* adalah orang-orang yang memiliki kemampuan dan pemahaman yang lebih terhadap teknologi dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain *game online*, namun hal ini sangat disayangkan ketika mereka hanya menggunakannya untuk sekedar bermain ataupun mencari informasi mengenai *game online*.

Perilaku positif yang diperoleh anak dalam bermain *Game Online*, antara lain:

- a) Anak-anak yang bermain *game online* terbukti mampu bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan *gamers* dan juga memperluas jaringan sosial mereka melalui dunia maya.

- b) Anak-anak atau *gamer* terbukti memiliki kemampuan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) dalam penggunaan teknologi internet.

Perilaku negatif yang diperoleh anak dalam bermain *Game Online*, antara lain:

- a) Anak-anak yang bermain *game online* terlihat cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain dari pada tugas utama mereka sebagai pelajar yaitu bersekolah dan belajar.
- b) Anak-anak yang bermain *game online* terbukti lebih senang dan memilih untuk berada pada *game center* dalam jangka waktu yang lama dari pada harus beristirahat, belajar dan berolahraga.
- c) Anak-anak yang bermain *game online* menunjukkan sikap malas dan kurang perhatian terhadap masalah pendidikan mereka, sehingga menurunkan tingkat prestasi belajar mereka.

Dalam bermain *game online*, tidak sepenuhnya anak-anak atau para *gamer* memperoleh dampak yang negatif, tetapi ada juga yang positif seperti yang sudah penulis sebutkan sebelumnya. Hanya saja anak-anak ini butuh perhatian lebih dari orang tua, guru, dan keluarga agar selalu terkendali dalam bermain.

D. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan

sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru (Dimiyati dan Mujiyono, 1994: 18).

Dalam *classical conditioning* seperti ditunjukkan dari hasil penelitian Parlov, tampak bahwa proses belajar terjadi ketika suatu stimulus netral dalam situasi terkondisi sebelumnya menimbulkan respon yang terkondisi. Mekanisme belajar juga terjadi ketika sebuah respon diikuti *reinforcement* (penguatan), sehingga seorang anak kecil yang membagikan permen kepada temannya dan dipuji oleh orangtuanya telah dikuatkan dan secara teoritis akan lebih dermawan lagi di masa mendatang. Sebuah contoh langsung penggunaan teori belajar adalah teori Pertukaran Sosial yang menelaah proses interaksi sosial dari sudut ganjaran dan kerugian yang diperoleh individu-individu yang terlibat dalam interaksi tersebut (Dayakisni dan Hudaniyah, 2003 : 12).

Prestasi belajar dapat dirumuskan, sebagai berikut :

- a. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai dari aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai dari hasil ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dimiliki oleh seseorang atau siswa berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, keterampilan, sikap dan tingkah laku, serta proses belajar mengajar. Prestasi juga menentukan keadaan kemampuan dan intelegensi siswa, maka intelegensi sudah merupakan suatu syarat terciptanya prestasi belajar. Perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh seorang siswa mempunyai suatu perubahan perbedaan tersendiri. Di dalam pencapaian prestasi, siswa perlu ada dorongan yang bersifat positif, sehingga dari dorongan itu nanti akan mendapatkan hasil yang tertentu pula.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Dimiyati Mahmud (1989 : 84-87) untuk mencapai prestasi belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain; faktor yang terdapat dalam diri siswa (faktor intern), dan faktor yang terdiri dari luar siswa (faktor ekstern). Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri anak bersifat biologis sedangkan faktor yang berasal dari luar diri anak antara lain adalah faktor keluarga, sekolah, masyarakat dan sebagainya.

a. Faktor dari dalam diri siswa (Intern)

Faktor intern adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor intern yaitu kecedersan/ intelegensi, bakat, minat dan motivasi.

1) Kecerdasan/ intelegensi

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya. Adakalanya perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya, sehingga seseorang anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kawan sebayanya. Oleh karena itu jelas bahwa faktor intelegensi merupakan suatu hal yang tidak diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Slameto (1995:56) mengatakan bahwa “tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.”

1) Bakat

Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan. Ungkapan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto bahwa “bakat dalam hal ini lebih dekat pengertiannya dengan kata aptitude yang berarti kecakapan, yaitu mengenai kesanggupan-kesanggupan. Dari pendapat di atas jelaslah bahwa tumbuhnya keahlian tertentu pada seseorang sangat ditentukan oleh bakat yang dimilikinya sehubungan dengan bakat ini dapat mempunyai tinggi rendahnya prestasi belajar bidang- bidang studi tertentu. Dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat memegang peranan penting

dalam mencapai suatu hasil akan prestasi yang baik. Apalagi seorang guru atau orang tua memaksa anaknya untuk melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan bakatnya maka akan merusak keinginan anak tersebut.

2) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai beberapa kegiatan. Kegiatan yang dimiliki seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa sayang. Dengan ini jelaslah bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar atau kegiatan. Bahkan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Untuk menambah minat seorang siswa di dalam menerima pelajaran di sekolah siswa diharapkan dapat mengembangkan minat untuk melakukannya sendiri. Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu hal maka akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai sesuai dengan keinginannya.

3) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk

melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

Dalam perkembangannya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu (a) Motivasi instrinsik dan (b) Motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik dimaksudkan dengan motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang yang atas dasarnya kesadaran sendiri untuk melakukan sesuatu pekerjaan belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik dimaksudkan dengan motivasi yang datangnya dari luar diri seseorang siswa yang menyebabkan siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa, yaitu beberapa pengalaman- pengalaman, keadaan keluarga, lingkungan sekitarnya dan sebagainya. Pengaruh lingkungan ini pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu.

1) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi

bersifat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Rasa aman itu membuat seseorang akan terdorong untuk belajar secara aktif, karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar.

Oleh karena itu orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Sedangkan sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga- lembaga formal memerlukan kerjasama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar anak. Jalan kerjasama yang perlu ditingkatkan, di mana orang tua harus menaruh perhatian yang serius tentang cara belajar anak di rumah. Perhatian orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Karena anak memerlukan waktu, tempat dan keadaan yang baik untuk belajar.

2) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran dan kurikulum. Hubungan antara guru dan siswa kurang baik akan mempengaruhi hasil-hasil belajarnya.

3) Lingkungan Masyarakat

Di samping orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

Dengan demikian dapat dikatakan lingkungan membentuk kepribadian anak, karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar maka kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya, sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

E. Hubungan Antara Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar

Dampak dari permainan terkhusus dari *game-online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka. Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan siswa akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, di mana siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar pada siswa, sedangkan prestasi belajar merupakan salah satu indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang di tunjukkan dengan nilai tes pada materi pokok bahasan.

Selain itu permainan juga bisa berdampak pada pemainnya. Dampak yang ditimbulkan dari para pemain itu sendiri yaitu:

- a. Penggunaan waktu bermain yang berlebihan menyebabkan siswa kurang waktu dalam belajar.
- b. Untuk memainkan permainan, khususnya permainan secara *online* membutuhkan biaya dalam memainkannya, dengan contoh untuk memainkan permainan *online* di warung internet (warnet).
- c. Komunikasi antar siswa di lingkungan yang cenderung kurang, karena siswa hanya lebih berkomunikasi dalam kegiatan permainan ataupun membahas permainan yang dimainkan.
- d. Bagi orang yang merasa jenuh, permainan bisa di anggap sebagai tempat di mana bisa menghilangkan kepenatan akibat aktivitas berlebih.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain baik tradisional maupun bermain secara *online* merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa ada unsur paksaan, yang secara tidak langsung melatih kemampuan dari siswa itu sendiri. Meskipun bermain *game online* bisa berfungsi melatih kemampuan siswa, jika siswa terlalu sering bermain ataupun kecanduan maka akan berdampak buruk bagi hasil belajar siswa karena waktu belajar yang kurang ataupun lingkungan siswa itu sendiri.

F. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

1. Kerangka Pemikiran

Berkaitan dengan penelitian penulis mengenai hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar, maka penulis memakai Teori-teori interaksionisme simbolik sebagai landasan teori.

Interaksi simbolik merupakan salah satu perspektif teori yang baru muncul setelah adanya teori aksi (*action theory*) yang dipelopori dan dikembangkan oleh Max Weber. Teori interaksi simbolik berkembang pertama kali di Universitas Chicago dan dikenal dengan mahzab Chicago tokoh utama dari teori ini berasal dari berbagai Universitas di luar Chicago. Diantaranya John Dewey dan C. H Cooley, filsuf yang semula mengembangkan teori interaksi simbolik di universitas Michigan kemudian pindah ke Chicago dan banyak memberi pengaruh kepada W. I Thomas dan George Herbert Mead.

Dalam teori interaksionisme simbolik yang dikemukakan oleh George H. Mead dalam Ritzer (2010) terdapat suatu konsep yang mungkin berhubungan erat dengan penelitian tentang *game online* yakni ***konsep simbol-simbol signifikan***. Simbol signifikan adalah jenis gestur yang hanya dapat dilakukan oleh manusia. Gestur baru menjadi simbol-simbol signifikan manakala dia membangkitkan didalam diri perilaku gestur itu respons-respons yang juga dia harapkan akan diberikan oleh individu yang jadi sasaran gestur yang dilakukan. Baru ketika memiliki simbol-simbol signifikan kita dapat melakukan komunikasi. Gestur fisik bisa menjadi simbol signifikan, namun secara ideal semua tidak cocok dengan simbol-simbol signifikan karena orang tidak dapat dengan mudah melihat atau mendengar gestur fisik mereka sendiri.

Gestur fisik bisa muncul dalam permainan *game online*, meski tidak langsung berpengaruh pada fisik pemainnya. Permainan *game online* seseorang dapat berhubungan dengan orang lain tanpa mengenal jarak dan dimensi waktu. Yakni dengan simbol-simbol tokoh yang dipergunakan dalam permainan *game*. Karakter yang diperankan oleh suatu tokoh merupakan pencerminan dari fisik maupun psikis orang yang sedang memainkan permainan tersebut. Seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan karakter tokoh dalam *game*. Proses sosial bisa terjadi dalam dunia maya tanpa kita sadari seperti konflik antara tokoh satu dengan tokoh yang lain. Antara tokoh satu dengan tokoh yang lain dapat bekerja sama dan berkomunikasi seperti halnya interaksi dalam dunia nyata. Simbol-simbol yang ada dalam *game online* merupakan salah satu fenomena sosial yang

muncul akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan bentuk jaringan sosial yang luas tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian terdapat 3, yaitu :

H1: Terdapat hubungan signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku sosial.

H2: Terdapat hubungan signifikan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar.

H3: Terdapat hubungan signifikan antara bermain *game online* dan perilaku sosial dengan prestasi belajar.

III. METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian menggunakan fakta-fakta yang ingin diketahui dengan menggunakan data berupa angka.

Tipe penelitian yang dilakukan adalah studi karakteristik yaitu tipe pendekatan dalam penelitian yang penelaahannya kepada satu kasus yang dilakukan secara intensif, mendalam, mendetail dan komprehensif.

Untuk itu penelitian ini ditujukan agar dapat mempelajari secara mendalam dan mendetail mengenai “Hubungan Antara Bermain *Game Online* dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar“

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada 1 Sekolah Menengah Pertama di Bandar Lampung, yaitu SMP Negeri 22, di Jl. Zainal Abidin Pagar Alam, Bandar Lampung. Peneliti memilih lokasi ini karena berdekatan dengan *game center* yaitu VictorY. Populasi yang diambil adalah siswa SMP Negeri 22 yang bermain *game*

online di VictorY *game*. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan yaitu bulan Januari 2016.

C. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, antara lain:

1. *Game Online*

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006).

Game Online merupakan merupakan alat atau media yang digunakan anak-anak untuk bisa mengakses internet dan bermain *game online* juga didukung oleh audio dan visual yang cukup bagus kualitasnya.

2. Pengertian Perilaku Sosial

Menurut Antonius Felix Tjiiia perilaku adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Sering tidak disadari bahwa interaksi tersebut amat kompleks sehingga kadang-kadang kita tidak sempat memikirkan penyebab seseorang menerapkan perilaku tertentu. Karena itu amat penting untuk dapat menelaah alasan dibalik perilaku individu, sebelum ia mampu mengubah perilaku tersebut. (Felix. Antonius 2008). Perilaku sosial anak merupakan perilaku yang dihasilkan anak setelah mengadopsi permainan *online*.

3. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah suatu kegiatan berproses untuk menambah pengetahuan, keterampilan. Prestasi belajar juga bisa dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh dalam belajar yang berupa pengetahuan dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk angka.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu banyak, secara garis besar ada dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri, seperti kesehatan, kecerdasan dll. Sedangkan faktor eksternal, faktor dari luar diri seperti lingkungan rumah, sekolah, masyarakat (Hakim, Thursan. 2002. 2:7).

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti. Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel-variabel yang perlu didefinisikan (Arikunto, 2006:164).

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2004). Penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) variabel, yaitu :

a. Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen, baik pengaruhnya positif maupun negatif (Ferdinand,2006). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain game online(X).

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti. Variabel ini dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari

adanya variabel independen. Dalam penelitian ini variabel dependen adalah perilaku sosial(Y1) dan prestasi belajar(Y2)

Tabel 3.1 Definisi Operasional & Indikator Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
<i>Bermain Game Online</i> (X)	<i>Game Online</i> merupakan merupakan alat atau media yang digunakan anak-anak untuk bisa mengakses internet dan bermain <i>game online</i> juga didukung oleh audio dan visual yang cukup bagus kualitasnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi bermain <i>Game Online</i> • Prioritas bermain <i>Game Online</i> • Lama bermain <i>Game Online</i> • Tingkat keterikatan dengan permainan <i>Game Online</i>
<i>Perilaku Sosial</i> (Y₁)	Perilaku Sosial merupakan perilaku yang dihasilkan setelah mengadopsi permainan <i>online</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Berbincang-bincang dengan teman di dunia nyata • Mengutamakan bermain <i>Game Online</i> dari pada bercengkrama dengan keluarga/teman
<i>Prestasi Belajar</i> (Y₂)	Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh dalam belajar yang berupa pengetahuan dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk angka	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Untuk pengambilan data secara primer, penulis akan melakukan penyebaran kuesioner dan wawancara terhadap subjek penelitian, yaitu; anak laki-laki (13-15 tahun) yang aktif, mahir dalam bermain dan paham mengenai *game online*. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1) Kuesioner tertutup

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyusun pertanyaan-pertanyaan yang terdiri dari antara lain seputar data diri responden dimana dalam hal ini menggunakan skala nominal (*nominal scale*) yang menghasilkan jawaban berupa nama atau tanda dari sesuatu. Teknik yang digunakan untuk mengukur data nominal pada kuesioner adalah dengan menggunakan *multiple choice* atau pilihan ganda yang dapat menghasilkan pengukuran berupa nama atau nominal tertentu yang ingin diketahui oleh peneliti yaitu dengan pemberian abjad a,b,c, dan seterusnya untuk mewakili nama atau tanda dari jawaban yang diperoleh.

Skala data yang digunakan dalam kuisisioner ini adalah skala likert dengan teknik pemberian skor sebagai berikut:

- a. Sangat Sering diberi skor 5
- b. Sering diberi skor 4
- c. Cukup Sering diberi skor 3
- d. Kadang-kadang diberi skor 2
- e. Tidak Pernah diberi skor 1

2) Wawancara

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*) menggunakan pedoman untuk lebih fokus pada pokok penelitian. Dengan adanya pedoman wawancara maka peneliti mudah mempersiapkan rancangan data dari awal hingga akhir penelitian, tapi tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.

3) Observasi/Pengamatan

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan terhadap nilai ulangan di sekolah dan hasil akhir dari sebuah mata pelajaran.

2. Data Sekunder

Untuk data sekunder dilakukan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka. Data dikumpulkan dari berbagai literatur/referensi berupa buku-buku, dokumen dan artikel dari internet sebagai tambahan data untuk penelitian ini.

F. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah anak laki-laki (karena jumlah pemain perempuan sangat sedikit, bahkan untuk beberapa *game center* tertentu nyaris tidak ada) berusia 13-15 tahun dengan alasan memilih usia sesuai dengan yang disebutkan oleh M.Montessori dalam Soeyanto (2005) yakni pada periode ini disebut sebagai periode penemuan diri dan kepekaan sosial yang jelas berkaitan dengan tujuan dari penelitian ini. Alasan untuk memilih *game online* perang karena melihat jenis permainan ini telah menjadi fenomena seperti

yang disebutkan di berbagai sumber di internet yaitu permainan yang paling digemari dikalangan remaja dan anak-anak.

Subjek ditentukan melalui teknik *purposive sampling* yaitu dengan memilih subjek penelitian secara sengaja sesuai keperluan untuk memperkuat kedalaman informasi. Adapun pihak lain sebagai informan yang akan diwawancarai sebagai tambahan untuk melengkapi data penelitian. Jadi populasi yang diteliti adalah siswa SMP Negeri 22 Bandar Lampung Kelas VII dan VIII yang bermain game di *Victory game online*. Populasi yang ditemukan dalam rentang waktu 1 hingga 30 Januari adalah 49 siswa.

2) Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik penelitian sensus, karena jumlah siswa SMP Negeri 22 Bandar Lampung yang bermain *game online* di *Victory game online* hanya 49 siswa. Jadi seluruh 49 siswa disensus 1 persatu.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data mempunyai tujuan untuk menyampaikan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi data yang teratur serta tersusun dan lebih berarti (Marzuki, 2000). Analisis data yang dilakukan adalah analisis kuantitatif yang dinyatakan dengan angka-angka dan perhitungannya menggunakan metode standart yang dibantu dengan program *Statistical Package Social Sciences (SPSS)* versi 20. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda.

IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Penulis memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena wilayahnya berdekatan dengan salah satu *game online center* VictorY yang hampir semua anak yang bersekolah di sekolah tersebut bermain *game online* di *game center* dan mereka sesuai dengan subjek yang akan penulis teliti.

VictorY memiliki tempat atau ruangan yang cukup luas dan menyediakan 10 unit komputer untuk pemain (*gamer*) dan 1 unit untuk operator. Untuk pelanggannya sendiri, diVictorY lebih sering terlihat ramai dikunjungi oleh anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau bisa dibilang anak-anak yang berada pada usia 16 tahun kebawah. Meskipun demikian, tidak sedikit pula dari pemuda dewasa (18-25 tahun) yang juga bermain di *game center* ini.

Berbeda dengan kebanyakan *game center* lain yang menerima pelanggan selama kurang lebih 24 jam setiap hari, VictorY hanya menerima pemain kurang lebih 16 jam setiap harinya yaitu mulai buka dipagi hari pukul 08:00 hingga 12:00 malam hari. Pemain yang datang bermain di VictorY sebagian besar berasal dari wilayah sekitar dan sebagian dari luar.

A. Sejarah SMP Negeri 22 Bandar Lampung

SMP Negeri 22 Bandar Lampung mulanya merupakan Sekolah Teknik Negeri Tanjung Karang, berdasarkan surat keputusan menteri P&K tahun 1984 maka diubah status menjadi SMP Penyelenggara Keterampilan(SMP Plus), dan beroperasi pada tahun 1984/1985. Saat ini SMP Negeri 22 Bandar Lampung dipimpin oleh Ibu Rita Ningsih.

B. Filosofi SMP Negeri 22 Bandar Lampung

SMP Negeri 22 Bandar Lampung memiliki beberapa filosofi diantaranya:

1. Berlandaskan iman dan taqwa

Artinya, segala sesuatu yang menjadi kegiatan dan tujuannya harus dilandaskan pada peningkatan iman dan taqwa peserta didik serta seluruh warga SMP Negeri 22 Bandar Lampung.

2. Keterampilan yang berkualitas

Selain memiliki kurikulum untuk meningkatkan pengetahuan, juga terdapat kegiatan-kegiatan yang bertujuan meningkatkan keterampilan siswa, yaitu kegiatan ekstrakurikuler.

3. Berprestasi

Prestasi merupakan tolak ukur dari kemajuan proses pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler.

C. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 22 Bandar Lampung

Adapun visi, misi dan tujuan SMP Negeri 22 Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

1. Visi

Mewujudkan sekolah yang berprestasi, berketerampilan,berkualitas, berlandaskan iman dan taqwa.

2. Misi

1. Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif.
2. Melaksanakan KTSP dengan efektif dan efisien.
3. Melaksanaka pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien.
4. Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan keterampilan dan kesehatan.
5. Meningkatkan kualitas tenaga kependidikan dan pengajaran .
6. Melaksanakan dan meningkatkan kualitas kegiatan keagamaan dan kebudayaan.
7. Membentuk team work sekolah yang berkualitas .
8. Mengikuti berbagai perlombaan dalam segala jenjang (tingkatan) .
9. Meningkatkan kesejahteraan warga sekolah .
10. Mewujudkan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler .

3. Tujuan

1. Menjalinkan kerjasama yang baik antar warga sekolah dengan warga masyarakat
2. Memiliki KTSP sesuai dengan standarisasi, standar kelulusan dan standar BSNP.
3. Seluruh guru memiliki perangkat pembelajaran lengkap.
4. Meningkatkan mutu kelulusan dengan kenaikan rata-rata 0,05 setiap tahun.
5. Mewujudkan lingkungan sekolah yang asri.
6. Meningkatkan kualitas mutu pelayanan UKS.
7. Memiliki tenaga kependidikan dan pengajaran S1 minimal 90 %.
8. Memberi kesempatan kepada guru dan tenaga kependidikan untuk mengikuti MGMP, pelatihan, seminar, dan kegiatan lain yang menunjang profesionalitasnya.
9. Menciptakan suasana sekolah yang religius.
10. Mengefektifkan dan mengefisienkan kegiatan MGMP sekolah.
11. Memiliki peta dan globe sesuai dengan jumlah kelas pada tahun 2009.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari data-data yang telah diperoleh dan diuraikan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Hubungan bermain *game online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar anak dengan menggunakan uji korelasi Rank Spearman diperoleh nilai $\text{sig}0,001(p<0,05)$ yang artinya H_0 ditolak atau ada hubungan yang signifikan sebesar -0,462 terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar anak .Artinya ada pengaruh negatif dari bermain *game online* dengan perilaku sosial.
2. Hasil yang diperoleh sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah *game online* dan faktor internal yaitu kecerdasan, minat dan motivasi.
3. Bermain *game online* berpengaruh negative kepada prestasi belajar siswa SMP usia 13-15 tahun, dengan melihat seluruh nilai responden yang mencapai rata-rata sebesar 559 dengan kategori Sangat Buruk.
4. Ada 21.4% pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku sosial dan ada sekitar 78.6% pengaruh eksternal seperti keluarga, lingkungan dan sekolah bagi perilaku sosial siswa SMP usia 13-15 tahun.

B. Saran

1. Bagi Petugas Kesehatan baik dari Pemerintah dan swasta diharapkan dapat bekerja sama dengan sekolah-sekolah untuk melakukan sosialisasi mengenai maksimal bermain di depan komputer dan dampak negative *game online* sehingga dampak negatif *game online* ini dapat diminimalisir.
2. Bagi orangtua disarankan agar lebih mengawasi anak saat bermain, sehingga orang tua pun mengetahui apa yang dimainkan anak. Adanya penjadwalan waktu bermain juga baik dipergunakan apalagi pada masa tumbuh kembang anak di usia sekolah mereka mulai mempelajari peraturan yang dibuat sehingga nantinya dapat mengajarkan kedisiplinan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Felix Tjia. 2008. *Persepsi dan Perilaku*, ditelusuri melalui : <http://antoniusfelix-shared.blogspot.com/2008/10/definispersepsi.html>, diakses pada Senin, 4 April 2015 jam 15.44
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta : PT Rineka Cipta.
- Gerungan, WA. 1978. *Psikologi Sosial*, Bandung: Eresco
- Grant, J.E & Kim, SW, 2003. *Stop me because I can't stop myself : Taking Control of impulsive behavior*, New York, NY : McGraw Hill.
- Hovart, Arthur T., 1989. *Coping with addiction*, Retrieved, tgl download 25 Agustus 2016, from <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>
- Ibrahim, Rusli, 2001. *Landasan Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, Depdiknas, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah th 2000.
- Kem, 2005. *Addiction To The Internet And Game Online Gaming. Journal Of Cyber Psychology And Behavior Volume 8, Number 2*. Depaul University, Chitagong
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodmand. 2010. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Rolling, Andrew, Ernest Adams, 2006. *Fundamentals of Game Design*, Prentice Hill.
- Soeyanto, Slamet, 2005. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta, Hikayat Publishing.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yee, Nicholas, 2002. *Understanding MMORPG Addiction*. Colombus-Ohio: Prentice Hall

Makalah & Jurnal :

Makalah Teori-Teori Sosial, "*Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead*", Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram 2014/2015

Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir, e-Journal Ilmu Komunikasi, 2013, 1 (2) : 532-544 ISSN 0000-0000, ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id © Copyright 2013

Antonius Felix Tjia. 2008. *Persepsi dan Perilaku*, ditelusuri melalui : <http://antoniusfelix-shared.blogspot.com/2008/10/definisipersepsi.html>, diakses pada Senin, 24 Maret 2015 jam 15.44