

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era modern dimulai pada era milenium dan ditandai dengan inovasi di bidang telekomunikasi dan teknologi, yang berdampak pada peningkatan kecepatan pembangunan dalam berbagai bidang. Perkembangan telekomunikasi dan teknologi menempati urutan pertama dalam mengubah kondisi sosial masyarakat dunia. Dengan pesatnya perkembangan teknologi telekomunikasi dapat dipahami sebagai pengurangan jarak antar manusia, sehingga semakin mudah dan cepat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan.¹

Berkat kemajuan teknologi, sekarang menjadi mudah dan cepat dalam memperoleh dan memahami jumlah informasi yang terjadi di seluruh dunia berkat kemajuan teknologi. Saat ini, seiring dengan kecepatan memperoleh informasi di berbagai dunia yang semakin cepat, dunia terasa semakin sempit. Hal ini dikarenakan informasi-informasi yang ada bisa dengan cepat tersebar tanpa harus mendatangi lokasi yang diinginkan. Tidak hanya itu saja perubahan ini juga berdampak besar pada transformasi nilai-nilai masyarakat yang ada.²

Sama seperti toko *online* atau ojek *online* yang mengubah persepsi masyarakat tentang pasar atau ojek tradisional, perbedaan antara keduanya terlihat jelas. Dengan terus berkembangnya fungsi dan aplikasi ponsel pintar, masyarakat telah mengubah sistem pembelian atau transaksi manual menjadi penggunaan media elektronik yang mudah dan cepat, sehingga banyak orang mulai beralih dari sistem pembelian dan penjualan tradisional ke sistem *online*. Hal ini dilakukan oleh masyarakat karena dianggap lebih mudah dan praktis tanpa harus mendatangi toko atau pasar tersebut.³

Tanda-tanda munculnya modernisasi adalah merebaknya sistem global dimana setiap negara atau individu mulai bekerjasama untuk menghilangkan sekat-sekat atau batas-batas antar negara. Hampir sebagian besar masyarakat Indonesia menyambut baik perkembangan teknologi di era globalisasi ini, meskipun banyak orang merasa kesulitan untuk mengembangkan teknologi mutakhir. Respon yang baik terhadap perkembangan era globalisasi ini terlihat

¹ Robby Darwis Nasution, *Pengaruh Modernisasi Dan Globalisasi Terhadap Perubahan Sosial dan Budaya Di Indonesia*, (Ponorogo: UM Ponorogo, 2014), 2.

² Eka Rusnani Fauziah, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1. No. 3. 2013, 2.

³ Robby Darwis Nasution, 2.

dari perilaku masyarakat yang gemar menggunakan peralatan berteknologi tinggi.⁴

Globalisasi pada kenyataannya akan berdampak negatif yaitu dengan masuknya pengaruh asing dan tersingkirnya budaya asli suatu negara akan menimbulkan perubahan sosial dalam masyarakat. Setiap masyarakat pasti mengalami perubahan dalam hidupnya, cepat atau lambat, atau terbatas atau luas. Perubahan dalam masyarakat meliputi nilai-nilai sosial, norma sosial, pola perilaku organisasi, susunan sistem sosial, kekuasaan dan wewenang, serta interaksi sosial. Perubahan ini terjadi karena masyarakat telah melalui proses perubahan sosial.⁵

Melalui modernisasi, kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk membawa manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan dan cara baru dalam berbagai aktivitas manusia. Manusia juga telah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi teknologi dalam beberapa dekade terakhir. Contohnya saja, kemajuan dalam teknologi *handphone*, dulunya hanya bisa digunakan untuk komunikasi lewat pesan singkat atau telfon via suara, sekarang masyarakat bisa menikmati panggilan video (*video call*) dimana orang yang jauh dapat terasa dekat meskipun lewat *handphone*.

Era globalisasi, penguasaan teknologi telah menjadi prestise dan simbol kemajuan suatu negara. Negara yang menguasai teknologi tinggi disebut negara maju, dan negara yang tidak dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi biasanya disebut negara gagal.⁶ Maka dari itu, seluruh negara didunia saat ini berlomba-lomba menciptakan inovasi-inovasi melalui teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Segala aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh perkembangan zaman ini. Satu hal yang bisa dilihat adalah salah satunya melalui permainan tradisional yang mulai tergantikan oleh

⁴ Siti Zulfah, *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan*, (Universitas Islam Sumatera: 2014), 3.

⁵ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2001), 259.

⁶ Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespektif Sosial Budaya*, *Jurnal Pembangunan Pendidikan, Fondasi dan Aplikasi*, Vol. 2. No. 1, 2014, 34.

permainan modern. Di era sekarang ini banyak anak-anak terutama remaja mulai meninggalkan permainan tradisional dan menyukai permainan modern, hal ini dikarenakan permainan modern lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu permainan modern yang saat ini disukai oleh semua kalangan adalah permainan *online*. *Game online* adalah *game* yang dijalankan dengan menggunakan koneksi internet. Dalam hal ini, *game online* adalah *game* yang bisa dimainkan oleh banyak pemain. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat di kota-kota besar, termasuk kota-kota kecil, banyak sekali *game online* yang dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa dari berbagai kalangan.⁷

Semakin populernya *game online* mengakibatkan para penggunaanya ketagihan akan *game* tersebut. Fase ketagihan ini dimana seseorang sangat susah untuk melepaskan dirinya dari bermain *game*.⁸ Dengan banyaknya *game online* saat ini yang bisa dimainkan melalui *gadget* ataupun *smartphone*, seperti *game moba* (*Mobile Legend*, *Arena of Valor*, *DOTA*) ataupun *game* lainnya seperti *PUBG*, *Free Fire* dan lain-lain. Seperti *game Mobile legend* dan *Free Fire* yang saat ini banyak sekali diminati oleh berbagai kalangan usia. *Game Mobile Legend* ini merupakan *game* yang harus dimainkan 5 vs 5 dalam sebuah arena yang disebut *Land of Down*.

Game Mobile Legend di Indonesia pada awalnya sedikit sekali peminatnya, namun *game* yang tergabung dalam *E-Sport* ini perlahan dalam waktu yang singkat langsung banyak sekali peminatnya. Dimulai dari banyaknya *event* atau turnamen yang diselenggarakan untuk menarik peminat dan bahkan *game* ini pernah dilombakan dalam *event* besar, seperti Piala Presiden, ASIAN Games 2018 di Jakarta, Sea Games 2019 di Manila dan bahkan ada kejuaraan dunia *Mobile Legend* (M1) pertama kali ditahun 2019 yang diselenggarakan di Malaysia. Tidak hanya itu saja, bahkan melalui *game* ini dimanfaatkan bagi para *gamers* sebagai bahan untuk membuat konten *youtube* ataupun *facebook* dan media sosial lainnya sebagai hiburan dan sebagai sumber penghasilan.

Penghasilan yang dihasilkan pun cukup banyak, dan rata-rata para *Pro Player* (sebutan bagi para pemain *game online*

⁷ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prilaku Prokastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol.3. No.1, 2017, 98.

⁸ Acmad Fauzi, Pengaruh *Game Online PUBG* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik, *Jurnal ScienceEdu*, Vol.II. No.1, 61.

profesional) berusia sangat muda sekali berkisar 22 tahun kebawah. Di Indonesia sendiri team yang sudah mendunia seperti RRQ, Evos Legend (Juara Piala Dunia *Mobile Legend* pertama) dan Bigetron (Juara Dunia *PUBG*). Bahkan team-team tersebut diakui didunia sebagai team yang sangat kuat, sungguh prestasi yang membanggakan bagi para *gamers* bangsa Indonesia.

Dibalik prestasi yang membanggakan, *game online* ini juga memiliki dampak negatif yang sangat besar juga, seperti ibarat kata pisau bermata dua yang artinya akan berdampak baik jika digunakan dengan bijak, dan akan berdampak buruk jika tidak digunakan dengan bijak. Terutama rentan sekali kepada para remaja apalagi yang masih bersekolah. Banyak sekali kasus-kasus yang negatif yang ditimbulkan adanya *game online*. Seperti kecanduan akut yang butuh rehabilitasi untuk menyembuhkannya. Kemudian waktu luang terbuang dengan sia-sia jika hanya dihabiskan untuk bermain *game* saja.

Organisasi Kesehatan Dunia yang dimiliki Perserikatan Bangsa-Bangsa yang dikenal dengan WHO (*World Health Organization*) secara resmi mengidentifikasi kecanduan *game online* sebagai gangguan mental atau ICD (*International Statistical of Diseases*) untuk pertama kalinya pada pertengahan 2018. ICD adalah daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia, yang berisi serangkaian penyakit dan gejala, tanda, dan penyebabnya. ICD adalah standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan yang digunakan oleh praktisi kesehatan di seluruh dunia yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* adalah hasil dari kebiasaan bermain *game*.⁹

Orang-orang yang Memprioritaskan bermain *game* di atas aktivitas-aktivitas positif lainnya adalah gangguan perilaku. Kendala tersebut dapat dilihat pada pola perilaku bermain *game online* dan *offline*, yang dimanifestasikan sebagai tanda-tanda berikut: 1) Tidak dapat mengontrol keinginan untuk bermain *game*, 2) lebih mengutamakan bermain *game* daripada aktivitas lain yang lebih bermanfaat; 3) seseorang tetap bermain *game* meskipun ada hal negatif yang jelas terlihat.¹⁰

⁹ <http://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-penyakit-gangguan-mental>, diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 14.50.

¹⁰ <https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>, diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 14:53.

Selain itu, WHO juga menyatakan bahwa *game* di sini mencakup berbagai jenis *game* yang dimainkan sendiri atau bersama orang lain, baik *online* maupun *offline*. Namun, ini tidak berarti bahwa semua jenis permainan bersifat adiktif dan mengganggu. Bermain *game* secara berlebihan yang dapat menyebabkan tekanan mental dapat merusak kehidupan pribadi, keluarga, sosial, pekerjaan, bahkan pendidikan. Dengan cara ini mereka tidak akan dapat mencurahkan waktu luang mereka untuk hal-hal yang lebih baik dan berguna di masa depan.¹¹

Islam sebenarnya mengatur pentingnya menggunakan waktu luang. Karena waktu adalah anugrah yang besar dari Allah SWT. Untuk manusia. Sudah selayaknya manusia menggunakannya dengan tepat dan efektif, serta berbuat kebaikan sebanyak-banyaknya. Hal ini pun sesuai dengan firman Allah dalam *qur'an surah al-ashr* ayat 1-3 Allah Ta'ala telah bersumpah dengan menyebut masa dalam firman-Nya:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ
وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

“Artinya: Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shalih dan nasihat-menasihati supaya mentaati kebenaran dan nasihat-menasihati supaya menepati kesabaran. [al-‘Ashr/103:1-3].”¹²

Melalui surah al-Asr yang mulia ini, Allah SWT. bersumpah dengan waktu, yang menggambarkan pentingnya waktu. Bahkan, ada keajaiban pada periode ini. Di zaman suka dan duka, sehat dan sakit, kaya dan miskin. Jika seseorang menghabiskan seluruh hidupnya dengan sia-sia, seratus tahun dengan sia-sia, bahkan jika itu hanya ketidaktaatan, kemudian dia bertobat di akhir hidupnya dan menerima pengakuan, maka dia akan dibalas dengan kebahagiaan yang sempurna dan akan selalu di surga. Dia benar-benar tahu bahwa waktu paling berharga dalam hidupnya adalah pengakuan kecil itu. Memang benar bahwa waktu adalah anugerah dari Allah, dan tidak

¹¹ <https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>, diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 14:53.

¹² <https://almanhaj.or.id/4099-renungan-tentang-waktu.html>

ada yang menyalahkannya, jika tidak digunakan, yang harus disalahkan adalah manusianya.¹³

Selain dengan firman Allah, Nabi Muhammad Saw. telah mengingatkan pentingnya memanfaatkan waktu luang, sebagaimana disebutkan dalam hadits berikut ini:

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Dari Ibnu Abbas Radhiyallahu anhuma, dia berkata: Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: “Dua kenikmatan, kebanyakan manusia tertipu pada keduanya, (yaitu) kesehatan dan waktu luang”. [HR Bukhari, no. 5933].

Melalui Hadits yang mulia ini, Rasulullah memberitakan bahwa waktu luang adalah nikmat yang besar dari Allah Ta’ala, tetapi banyak manusia tertipu dan mendapatkan kerugian terhadap nikmat ini.¹⁴

Hal ini jelas sekali bahwa pentingnya memanfaatkan waktu luang untuk berbuat hal-hal yang bermanfaat pun diperintahkan oleh Allah dan Rasulullah. Waktu sesingkat apapun itu yang harus dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat untuk diri sendiri maupun orang lain. Tidak terlepas pula pada seorang yang bermain *game*. Namun hal inipun sebenarnya tidak dilarang dalam islam. Asalkan dalam menggunakan waktu tidak ada yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain *game* belaka.

Intinya, bermain *game online* adalah untuk melepas penat, atau sekedar menyegarkan pikiran setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, *game* tersebut justru membuat individu menjadi berlebihan dalam memainkannya sampai-sampai lupa waktu. Bermain *game* dengan intensitas tinggi memungkinkan individu untuk mengalami berbagai efek pada perilaku individu. Beberapa dampak dari *game online* dengan intensitas tinggi antara lain remaja tidak memiliki prioritas dalam melakukan aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk berperilaku asosial, serimngnya menunda-nunda suatu pekerjaan dan menyebabkan malas belajar di kalangan remaja khususnya bagi para siswa-siswi yang memainkannya.

¹³ Ahmad Sabri, Pengelolaan Waktu Dalam Pelaksanaan Pendidikan Islam, *Jurnal Al-Ta’lim*, Jilid 1. No. 3. November, 180.

¹⁴ Riwayat Abu Nu’aim dalam Hilyatul-Auliya’. Perkataan ini jua diriwayatkan al-Baihaqi dalam Syu’abul-Imam, dari Abud Darda’ R.A.

Ni Putu Arika (2015) dalam penelitiannya mengenai Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa, Studi Kasus di SMP 1 Kuta, menguraikan bahwa siswa yang kecanduan bermain *game online* prestasinya cenderung menurun. Sebaliknya siswa yang tidak kecanduan nilainya justru meningkat. Hal ini didasarkan pada kecenderungan anak yang lebih suka bermain *game online* karena disitu terdapat banyak sekali animasi yang menarik, dari pada situasi dikelas yang cenderung membosankan. Para siswa meluapkannya dengan bermain *game* tanpa memperhatikan waktu yang harusnya digunakan untuk belajar.¹⁵

Drajat Edi Kurniawan (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, juga mengemukakan bahwa seseorang yang intensitasnya tinggi dalam bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku Prokrastinasi (sikap menunda-nunda suatu pekerjaan yang hendak dilakukan). Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang harus dilakukan untuk menekan tingginya intensitas bermain.¹⁶

Upaya yang dilakukan seperti siswa seharusnya lebih bisa memanajemen waktu dan diri sendiri. Seperti membuat skala prioritas serta daftar tujuan dalam jangka panjang maupun jangka pendek. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mengatur jadwal sehari-hari sehingga siswa bisa mengalokasikan waktu belajar dengan teratur dan hasil prestasinya dapat ditingkatkan dengan maksimal.

Lebih penting lagi mengenai sikap sosial yang dimiliki. Karena ketika seseorang yang bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi cenderung bersikap antipati atau tidak peduli dengan kondisi sekitar. Seakan-akan sibuk dengan dunia yang dimilikinya sendiri. Contoh sederhana saja ketika berkumpul dengan keluarga, teman atau masyarakat, mereka para *gamer* yang bermain *game online* ini akan memiliki sikap sosial yang kurang, tidak bisa

¹⁵ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, *Jurna Psikologi Udayana*, 2015 Vol. 2. No.2, 170.

¹⁶ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prilaku Prokastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol.3. No.1, 2017, 101.

memanajemen diri sendiri kapan harus bermain *game* dan kapan harus berkomunikasi bersama keluarga ataupun teman.

Pengaruh lain bermain *game online* terhadap sikap sosial diantaranya; 1) disiplin setiap anak. Yang mana ketika seorang yang sedang bermain ini lebih cenderung menunda-nunda pekerjaan ataupun hal lainnya, sehingga menimbulkan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun pekerjaannya. 2) Adapula sikap jujur terhadap diri sendiri dan orang tua. Anak seusia mereka tentunya jarang sekali sudah memiliki pekerjaan, hal ini tentu akan menjadi masalah jika anak berbohong kepada orang tua dengan ketika meminta uang dengan alasan lain padahal uang tersebut untuk membeli kuota internet.

Permainan *game online* ini di dominasi dari kalangan SD, SMP, SMA bahkan orang dewasa pun memainkannya. Terlebih penelitian ini dilakukan di sekolah MTs, yang mana rata-rata usia mereka 12-15 tahun. MTs Al-Islam ini merupakan sekolah yang sudah lama berdiri. Satu-satunya sekolah Madrasah Tsanawiyah yang berada di kota ini menjadi alasan untuk melakukan penelitian, Karena gaya hidup masyarakat di perkotaan sangat kental akan dunia teknologi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak zaman sekarang sudah sangat pandai dalam memainkan alat komunikasi seperti *smartphone*. Bahkan anak kecil pun sekarang bermainnya sudah alat-alat digital. Apalagi siswa-siswi sekolah zaman sekarang ini, sudah barang tentu tiap anak pasti memiliki *gadget* atau *smartphone*. Melihat fenomena zaman sekarang pun, siswa-siswi di MTs Al Islam tersebut pun mengikuti perkembangan dan rata-rata sekarang hampir keseluruhan memiliki *smartphone*. Maka dari itu, alasan penelitian disini mengambil objek tempat di MTs Al-Islam Jepara dengan mengambil konsep tentang dampak dari bermain *game online* terhadap sikap sosial dari para siswa.

Awalnya, peraturan disekolah ini tidak membolehkan para siswa-siswinya membawa *handphone*. Seiring berjalannya waktu kurang lebih sekitar tahun 2018, peraturan tersebut mulai dirubah. Perubahan peraturan ini didasarkan pada beberapa hal, diantaranya adalah; 1) sebagai sarana komunikasi dengan keluarga, jika sewaktu-waktu ada rapat dadakan atau pelang lebih awal; 2) sebagai sarana alat mencari informasi, dikarenakan fasilitas buku yang belum memadai, sehingga *handphone* menjadi alternatif untuk mencari materi yang ada. Namun dalam penggunaannya tidak sembarangan, harus sesuai izin guru yang mengajar atau biasanya dititipkan kepada guru piket atau guru BK.

Peraturan baru yang ditetapkan oleh pihak sekolah membuat para siswa mulai berani membawa *handphone* ke sekolah. Kini siswa-siswi di MTs Al Islam rata-rata siswanya membawa *handphone* ke sekolah meskipun tidak digunakan namun ada di dalam tas. Tidak jarang juga masih dijumpai dari siswa-siswinya bermain *handphone* diluar kelas atau bahkan di dalam kelas ketika sedang tidak ada gurunya. Rata-rata para siswa memiliki *handphone* yang sangat canggih atau sekarang biasa disebut *smartphone*.

Penelitian kali ini akan membahas tentang dampak bermain *game online* terhadap sikap sosial siswa di MTs Al Islam Jepara. Kenapa di sekolah tersebut, karena dalam pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa siswa yang memiliki *smartphone* didalamnya ada *game online*. Tidak hanya dirumah, siswa ini juga memainkannya ketika berada di sekolah. Hal ini tentu bertentangan dengan peraturan yang ada di sekolah tersebut. Yang mana dalam penggunaan *smartphone* hanya ketika diberi izin oleh guru yang mengajar dikelas.

Rata-rata siswa yang berani bermain hp di sekolah adalah siswa-siswi kelas 8 dan kelas 9. Hal ini didasari karena tentu para siswa tersebut merasa sudah beradaptasi dengan sistem peraturan di sekolah sehingga sewaktu-waktu ada operasi penggledahan hp para siswa ini bisa menyembunyikan dengan aman. Siswa-siswa yang ditemukan bermain *game online* secara diam-diam ketika dikelas sedang tidak ada guru yang mengajar.

Bahkan ditemukan beberapa siswa ketika diberi tugas oleh guru yang sedang mengajar untuk mencari materi di internet, salah satu siswa malah menggunakan *smartphone* yang dimiliki untuk membuka game online. Sikap sosial tanggung jawab dan disiplin dari beberapa siswa disini yang bermain game online masih belum sepenuhnya baik. Artinya sikap sosial siswa MTs Al Islam Jepara tidak sepenuhnya dikatakan buruk, hanya saja perlu adanya pembinaan dari bapak/ibu serta pihak-pihak di sekolah untuk saling sinergi memberi arahan kepada siswa yang bermain *game online* agar tidak terjadi kecanduan.

Melalui tulisan ini, diharapkan kepada para player *game online* khususnya pada remaja yang masih bersekolah dan khususnya siswa MTs Al Islam Jepara untuk mengurangi intensitas waktu bermain dan lebih bijak dalam memanfaatkan waktu luang. Manfaatkan waktu luang untuk belajar dan berinteraksi sosial dengan masyarakat. Serta melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang diberikan oleh bapak/ibu guru. Karena *game online* hanya sebagai sarana hiburan dan bukan sebagai kebutuhan pokok, karena

jika kita berlebihan dalam segala hal apapun, suatu saat kita sendiri yang merugi. Apalagi kita adalah makhluk sosial dimana, makhluk yang tidak bisa hidup sendiri dan butuh bantuan dari lainnya.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji tentang dampak bermain *game online* siswa-siswi Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara. Dengan demikian fokus penelitiannya adalah mengenai dampak bermain *game online* terhadap sikap sosial siswa-siswi Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara yang bermain *game online*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sikap sosial pemain *game online* siswa-siswi di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara?
2. Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap sikap sosial siswa di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sikap sosial pemain *game online* siswa-siswi di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara.
2. Untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap sikap sosial siswa di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi mengenai sikap sosial seorang siswa akibat dampak dari kecanduan bermain *game online*. Serta menjadi bahan acuan untuk penyempurnaan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa

Penelitian ini diharapkan menambah pemahaman umumnya bagi para masyarakat, serta khususnya bagi para siswa-siswi di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara untuk lebih memanfaatkan waktu luang dan mampu memajemen diri sendiri guna mengurangi intensitas dalam bermain *game online* dan lebih memperhatikan kondisi sosial dilingkungan sekitar baik di sekolah, rumah maupun masyarakat secara luas.

- b. Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan agar para guru senantiasa berupaya dalam mengarahkan siswa-

siswi untuk senantiasa memberikan perhatian kepada siswanya agar lebih memanfaatkan waktu luang dan digunakan untuk belajar.

F. Sistematika Penelitian

- BAB I : Pendahuluan** BAB I ini berisi mengenai latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan kajian, manfaat kajian dan sistematika kajian. Manfaatnya agar dapat mengetahui awal dari permasalahan yang terjadi sehingga penelitian dilakukan. Selanjutnya tujuan dan manfaat dari penelitian ini diperlukan agar hasil dari penelitian dapat dipahami maksud serta tujuan dari peneliti nya.
- BAB II : Kerangka Teori**
BAB II ini berisi tentang kajian teori-teori yang digunakan, seperti *Game online*, sikap sosial, penyimpangan sosial.
- BAB III : Metode Penelitian**
Dalam bab ini berisi lokasi penelitian, pendekatan, metode pembahasan. Dalam bab ini untuk menunjukkan metode-metode yang digunakan dalam penelitian sehingga mudah dipahami oleh pembaca.
- BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Pembahasan ini berisi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi bermain *game online*, pengaruhnya terhadap sikap sosial dan upaya guru dalam kontrol sosial. Pembahasan ini difokuskan pada siswa-siswi di Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Saripan Jepara
- BAB V : Penutup**
Bab ini berisi simpulan dan rekomendasi. Manfaat bab ini yakni untuk menarik kesimpulan dari beberapa rumusan masalah.