

**ANALISIS FAKTOR KECANDUAN *GAME ONLINE* SISWA  
KELAS IX DI MTsN PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas  
Ushuluddin, adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

**ANALISIS FAKTOR KECANDUAN *GAME ONLINE* SISWA  
KELAS IX DI MTsN PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas  
Ushuluddin, adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



- 1. Dr. Syahrudin, M.H.I.**
- 2. Amrul Aysar Ahsan, S.Pd.I., M.Si.**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Azizah  
NIM : 18 0103 0081  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 28 Desember 2022  
Yang membuat pernyataan,



**Nur Azizah**  
18 0103 0081

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Analisis Faktor Kecanduan *Game online* Siswa Kelas IX di MTsN Kota Palopo yang ditulis oleh Nur Azizah Nomor Induk Mahasiswa NIM 18 0103 0081, mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, 22 Februari 2023 bertepatan dengan 1 Sya'ban 1444 H telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 05 April 2023

### TIM PENGUJI

- |  |                   |         |
|--|-------------------|---------|
| 1. Dr. Masmuddin, M.Ag.                | Ketua Sidang      | (.....) |
| 2. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I.           | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I.           | Penguji I         | (.....) |
| 4. Dr. Amrullah Harun, S.Th.I., M.Hum. | Penguji II        | (.....) |
| 5. Dr. Syahrudin, M.H.I.               | Pembimbing I      | (.....) |
| 6. Amrul Aysar Ahsan, S.Pd.I., M.Si.   | Pembimbing II     | (.....) |

### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Ketua Program Studi

Bimbingan dan Konseling Islam



**Dr. Masmuddin, M.Ag.**  
NIP 19600318 198703 1 004



**Dr. Subekti Masri, M.Sos.I**  
NIP 19790525 200901 1 018

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “**Analisis Faktor Kecanduan Game online Siswa Kelas IX Di MTsN Palopo**” setelah melalui proses yang panjang.

Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh Gelar sarjana Sosial (S.Sos) Bimbingan Konseling Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Terkhusus kepada orangtua saya yang tercinta ayahanda Drs. Muh. Idris, Ibunda Talha Latief serta adik dan kakak tercinta (Rahmatia Idris, Sitti Fatimah, Rosdiana, Amalia, dan Muhammad Yusuf Idris) yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi, motivasi, kekuatan atas kasih sayang dan doa yang tidak pernah putus dari ayah dan ibu, yang membuat peneliti sampai akhirnya ditahap ini, dan

terima kasih telah menjadi support system penulis dalam menempuh pendidikan di IAIN Palopo.

2. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
3. Dr. Masmuddin, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN Palopo.
4. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam di IAIN Palopo.
5. Dr. Syahrudin, M.H.I dan Amrul Aysar Ahsan, S.Pd.I., M.S.I selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I dan Dr. Amrullah Harun, S.Th.I., M.Hum selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi.
7. Ibu Fadliyah R muin, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik.
8. Seluruh staf pegawai Fakultas FUAD di IAIN Palopo yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah MTsN Palopo, serta Staf dan Guru Bimbingan Konseling Bapak Andi Purnama yang telah memberikan izin dan motivasi kepada penulis untuk melakukan penelitian dan seluruh siswa kelas IX I MTsN Palopo tahun Ajaran

2022/2023 yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai responden agar penelitian dapat berjalan dengan baik.

10. Terima kasih kepada Rahmi dan Ingrid yang telah membantu serta menemani penulis dalam menyelesaikan penelitian.

11. Terima kasih juga kepada teman-teman tersayang Intan Angraeni, Anjeli, Ita Yuliani, Madeyana, Kiki, Rida, Fingki, Asti N, Nurmuafiqah, Arum, Dian, yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Terima kasih kepada teman-teman KKN Desa Taripa yang selalu memberikan semangat kepada penulis.

13. Teman-teman mahasiswa Bimbingan Konseling Islam kelas B yang selalu berbagi ilmu, dan teman-teman lainnya yang selalu menyemangati dan mensupport penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

Mudah-mudahan setiap kebaikan yang diberikan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Palopo, 28 Desember 2022  
Penulis

Nur Azizah  
Nim 18 0103 0081

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab –Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada table berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en

و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak ditengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda ( ^ ).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasi sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal Rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>Fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
يَوَّ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ = kaifa

لَهُوَ = Lahwa

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...   اِ...   اِى	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِى	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اِو	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ = maata

لِي = Laa

قِيلَ = qiila

ضُوْنٌ = duuna

### 4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةٌ لِأَطْفَالٍ = Raudah Al- atfal

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ = Al- madinah Al- fadilah

الْحِكْمَةُ = Al- hikmah

## 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh :

رَبَّنَا = rabbana

نَجَّيْنَا = najjaina

الْحَقُّ = Al-haqq

نُعَمَّ = nu'ima

عَدُوٌّ = 'aduwwun

Jika huruf *kasrah* ( ِ ) ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam xi ataxia tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'rifah* ( َ ). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : Al- syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : Al- zalzalah (az-zalzalah)

الفَلْسَفَةُ : Al-Falsafah

الْبِلَادُ : Al- bilaadu

### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berubah alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ = ta'muruuna

النُّوع = Al-nau'

شَيْءٌ = syai'un

أَمْرٌ = umirtu

### 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Syarh al – arba in al-nawawi

Risalah fi Ri ‘ ayah al- masalahah

## 9. Lafaz *al-Jalālah* الله

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

الله دِينُ الله    dinullahi    بِالله    billahi

Adapun *tā' marbūta* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]

Contoh :

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ    hum fi rahmatillah

### 1. Huruf Kapital

Walau tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau referensi.

### ***B. Daftar Singkatan***

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:



swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...:4	= QS Luqman/31:6-7 atau Al Mu'minun/23:3
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMBUTAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xxi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	7
B. Deskripsi Teori.....	12
1. Analisis Faktor .....	12
2. Kecanduan.....	12
3. <i>Game Online</i> .....	13
4. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	16
5. Frekuensi Bermain Siswa Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
6. Dampak Positif dan Negatif Bermain <i>Game Online</i> .....	21
C. Kerangka Fikir .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
C. Data dan Sumber Data.....	28

D. Teknik Pengumpulan Data .....	28
E. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	30
F. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
A. Hasil Penelitian .....	34
B. Pembahasan.....	39
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>



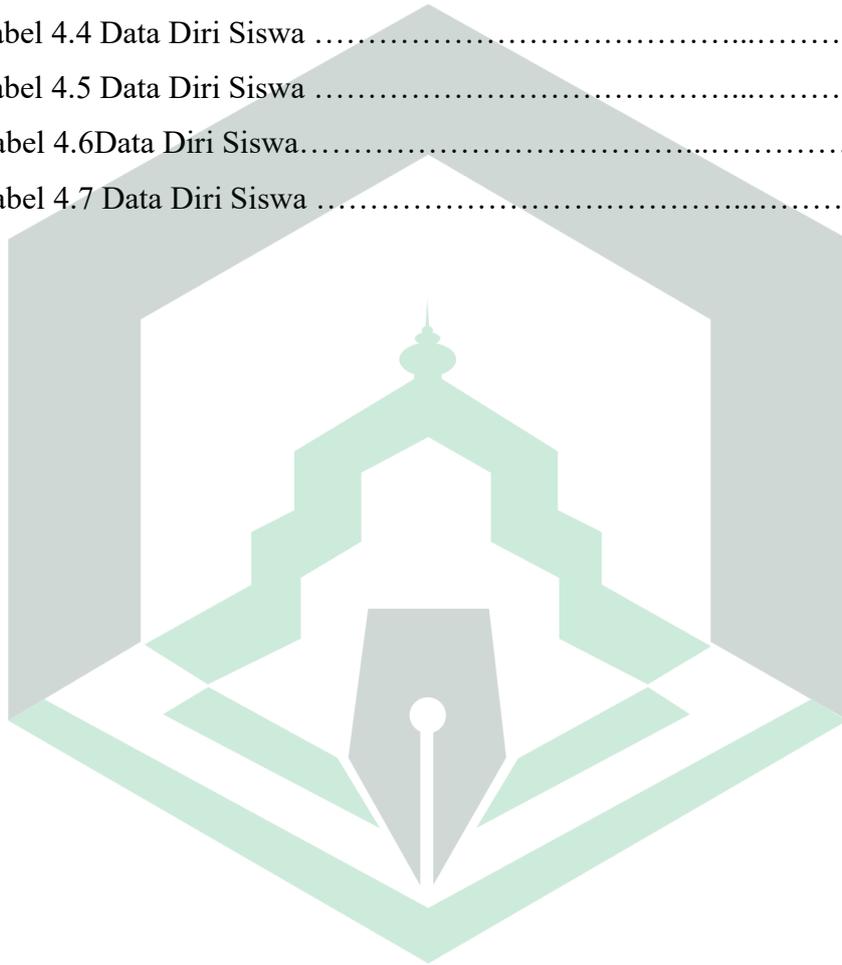
## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Luqman/31:6-7 .....	24
Kutipan Ayat 2 QS Al-Mu'minun/23:3 .....	25



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengelompokan frekuensi waktu bermain <i>game online</i> .....	20
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana.....	38
Tabel 4.2 Data Diri Siswa .....	39
Tabel 4.3 Data Diri Siswa .....	42
Tabel 4.4 Data Diri Siswa .....	45
Tabel 4.5 Data Diri Siswa .....	48
Tabel 4.6 Data Diri Siswa.....	49
Tabel 4.7 Data Diri Siswa .....	51



## DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 <i>Game online</i> yang dimainkan siswa.....	13
Gambar 2.2 Kerangka Fikir .....	26
Gambar 4.1 Tampak Depan Sekolah.....	35
Gambar 4.2 suasana ruangan kelas IX I.....	37

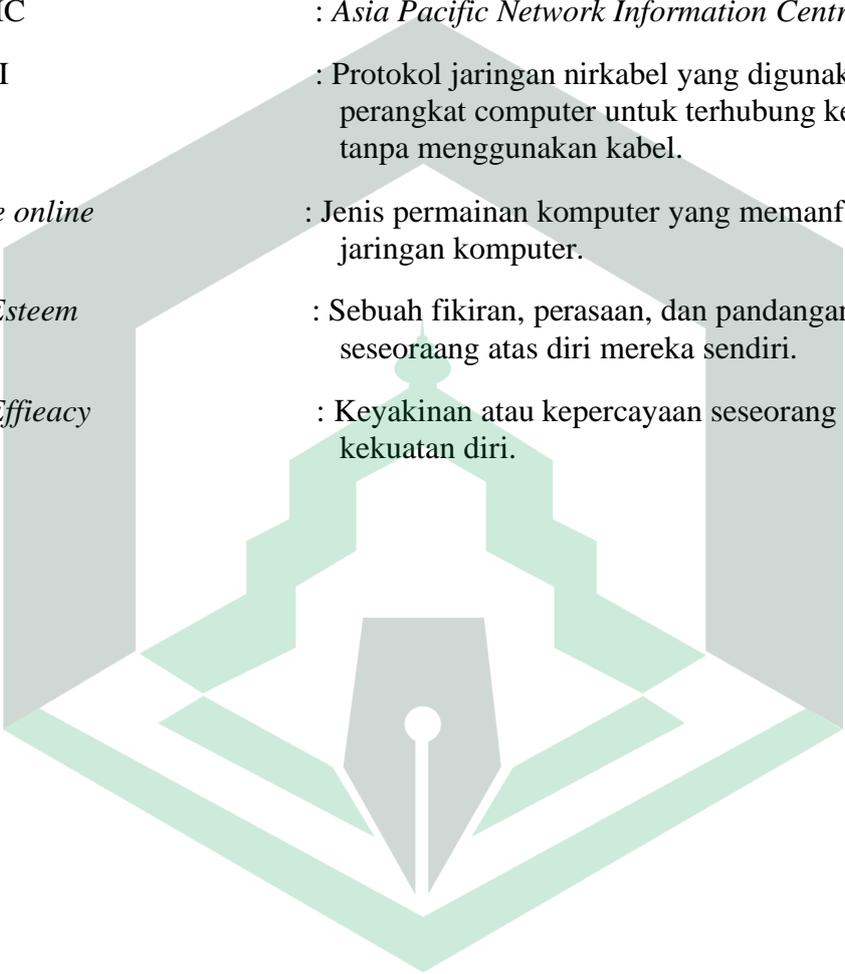


## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi siswa kelas IX MTsN Palopo
- Lampiran 2 Pedoman wawancara
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Pengantar Izin Penelitian MTsN Palopo
- Lampiran 5 Riwayat Hidup



## DAFTAR ISTILAH



ARPANET	: <i>Advanced Research Projects Agency Network</i>
<i>Internet</i>	: Jaringan yang saling berhubung.
ARIN	: <i>American Registri untuk Internet Numbers</i>
APNIC	: <i>Asia Pacific Network Information Centre</i>
WI-FI	: Protokol jaringan nirkabel yang digunakan oleh perangkat computer untuk terhubung ke internet tanpa menggunakan kabel.
<i>Game online</i>	: Jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.
<i>Self Esteem</i>	: Sebuah pikiran, perasaan, dan pandangan seseorang atas diri mereka sendiri.
<i>Self Efficacy</i>	: Keyakinan atau kepercayaan seseorang kepada kekuatan diri.

## ABSTRAK

**NUR AZIZAH, 2022.** “ *Analisis Faktor Kecanduan Game online Siswa Kelas IX Di MTsN Palopo* ”. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam. Fakultas Ushuluddin Adab dan dakwah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Syahrudin dan Amrul Aysar Ahsan.

Skripsi ini membahas tentang pengguna *game online* yang bukan hanya dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas pengguna adalah anak-anak dan remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*, termasuk remaja yang bersekolah di MTsN Palopo. Dalam mengurangi faktor kecanduan game yang dialami oleh siswa MTsN Palopo maka diperlukan pemahaman akan dampak negatif yang ditimbulkan dari penyalahgunaan permainan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui apa saja yang membuat kecanduan *game online* pada kelas IX MTsN Palopo. 2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang dominan mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo. 3. Untuk Mengetahui dan mendeskripsikan realita pengguna *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Diartikan diperolehnya pemahaman mendalam yang sesuai dengan keadaan, kenyataan yang sesuai dengan fenomena yang terjadi, untuk selanjutnya diselidiki dan dihasilkannya sebuah teori. Adapun subjek penelitian ini terhadap 6 siswa kelas IX I dan 1 guru BK di MTsN Palopo. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, adanya komponen sosial ialah fasilitas yang diberikan orang tua kepada anaknya untuk memainkan *game online* berupa *handphone* dan jaringan *internet* serta adanya dukungan dari teman sebayanya. 2. Tingkat penghayatan/fokus siswa tersebut sudah berlebihan dari sekedar menghibur diri dari kesunyian sehingga siswa ingin memainkan *game online* secara terus menerus. 3. Frekuensi bermain *game online* siswa yang lebih dari 2 jam dalam sehari menyebabkan adanya kecanduan *game online* serta karena adanya pencapaian kemenangan membuat siswa memainkan *game online* secara terus menerus sampai mereka mencapai kemenangan. 4. Pada kelas IX I 4 dari 6 siswa yang bermain *game online* termasuk pada kategori kecanduan *game online* tinggi, adapun 1 dari 6 siswa yang bermain *game online* termasuk pada kategori kecanduan *game online* sedang, dan 1 dari 6 siswa juga termasuk pada kategori kecanduan *game online* rendah.

**Kata Kunci:** Faktor Kecanduan *Game online*.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia.

Pada awalnya *internet* hanya terdiri dari beberapa jaringan komputer kecil yang didirikan oleh Departemen pertahanan Amerika ARPANET untuk tujuan riset yakni sekitar tahun 1969.<sup>1</sup> *Internet* bukan lagi sekedar jaringan yang meliputi Amerika dan Eropa, tapi sudah meliputi seluruh bagian dunia, termasuk Indonesia.

Awal mula adanya *internet* di Indonesia berdasarkan catatan *whois* ARIN dan APNIC, protokol *Internet* (IP) pertama dari Indonesia, UI-NETLAB di daftarkan oleh Universitas Indonesia pada 24 juni 1988.<sup>2</sup> Perkembangan *internet* di Indonesia jika kita mengambil contoh dalam kehidupan sehari-hari seperti penjualan *on-line*, cpns *on-line* itu semua juga berkat dari perkembangan teknologi *Internet* di Indonesia. Hampir sebagian besar aktifitas masyarakat di Indonesia sudah mulai menggunakan teknologi *Internet* termasuk salah satunya *game online* sebagai hiburan bagi anak- anak, remaja, maupun orang dewasa.

---

<sup>1</sup> Yusuf Ilham.S, "Sejarah *Internet* di Dunia dan Perkembangannya di Indonesia" 12 September 2015. <https://yusufilham.web.ugm.ac.id>

<sup>2</sup>Alciano Ghobadi Gani, "Sejarah dan Perkembangan *Internet* di Indonesia", *Jurnal* (Universitas Surya Darma 2020).

Bahkan layanan *internet* sudah mulai merambak ke pelosok desa, contohnya WI-FI dan warnet mulai bermunculan di setiap kota di Indonesia.

Sekarang hampir setiap orang memiliki *handphone* sebagai alat komunikasi, sistem operasi Android dan iOS. Hal ini karena kebutuhan masyarakat akan perkembangan teknologi. Selain menarik sebagai alat komunikasi, adapun perkembangan teknologi ini salah satu produk manusia tersebut adalah *internet*. Teknologi *internet* dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana komunikasi dan hiburan, misalnya untuk bermain. *Game handphone* juga semakin populer. Ratusan bahkan ribuan *game* kini tersedia di Playstore untuk dipilih.

*Game online* merupakan *game* yang di akses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan *internet*.<sup>3</sup> Media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Pengguna *game online* tersebut bukan hanya dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas pengguna *game* tersebut ialah anak-anak dan remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana

---

<sup>3</sup> Maria Agustina Lhebo, M. Dinah Charlota Lerik, R. Pasifikus Ch. Wijaya, Serlie K. A. Littik "Perilaku Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja" *Journal of Health and Behavioral Science*. Vol.2, No.2 (September 2020).

dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Berawal dari keresahan peneliti yang menemukan secara langsung siswa yang merupakan alumni dari sekolah MTsN Palopo yang mengalami kecanduan *game online*, dimana siswa tersebut memiliki gejala-gejala yang menunjukkan telah kecanduan *game online*. Dampak negatif yang telah ditimbulkan akibat *game online* yang tidak terkontrol mengakibatkan siswa tersebut selalu mengucapkan kata-kata kotor dengan memaki-maki lawan bermainnya dan orang disekelilingnya, serta kurangnya fokus belajar di sekolah akibat kurang tidur dikarenakan terjaga hingga larut malam karena memainkan *game online* tersebut yang siswa lakukan secara terus menerus, dengan frekuensi waktu bermain 4 jam setiap hari. Dampak buruk lainnya terhadap kesehatan fisik siswa tersebut yang mengakibatkan kerusakan mata akibat terlalu lama terpapar radiasi serta penyakit asam lambung yang dikarenakan lupa waktu makan akibat terlalu asyik memainkan *game online*.

Adapun Hasil dari observasi peneliti lakukan di lapangan tepatnya di sekolah yang sama yaitu MTsN Palopo, peneliti menemukan bahwa ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan manfaat yang positif bagi penggunanya, tetapi jika tidak mampu mengontrol waktu maka akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna *game online* tersebut. Namun sayangnya, peneliti juga menemukan adanya siswa di sekolah

tersebut khususnya kelas IX I MTsN Palopo yang telah menjadi pecandu rendah, sedang dan tinggi dari *game online* tersebut sehingga terjadi penyalagunaan dari *Game online*. Kemudian *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan khususnya pada usia remaja saat ini. Akibatnya remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja saat ini, sehingga peneliti tertarik menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kecanduan *game online* tersebut khususnya pada kelas IX I MTsN Palopo.

### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, keluasan cakupan penelitian ini dibatasi dengan pembatasan lokasi penelitian, yaitu :

1. Penelitian ini dibatasi lokasinya, hanya pada sekolah MTsN Palopo.
2. Penelitian ini dibatasi lingkup penelitian hanya kepada siswa kelas IX I MTsN Palopo.
3. Penelitian ini dibatasi pada penelitian subjektif yaitu guru BK, dan 6 siswa kelas IX I MTsN Model Palopo yang kecanduan *game online*.
4. Kecanduan *game online* yang dialami siswa kelas IX I MTsN Palopo mempengaruhi interpersonal siswa, serta adanya faktor lingkungan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* yang mengakibatkan siswa malas

dan banyak mengabaikan kegiatan lainnya serta kurangnya berinteraksi dengan teman sebayanya di dunia nyata.

Dengan mengacu pada latar belakang serta indentifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini adalah analisis faktor kecanduan *game online* siswa kelas IX di MTsN Palopo.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat di rumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja faktor-faktor yang membuat kecanduan *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo?
2. Apa saja faktor dominan yang membuat kecanduan *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo?
3. Bagaimana realitas penggunaan *game online* pada anak kelas IX MTsN Palopo?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapaun Tujuan dari penelitian ini dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Mengetahuin apa saja faktor-faktor yang membuat kecanduan *game online* pada kelas IX MTsN Palopo.
2. Mengetahui apa saja faktor dominan yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan realita pengguna *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo.

## E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Dapat memberi gambaran tentang apa saja yang membuat kecanduan *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo
- b. Memberikan gambaran faktor apa saja yang dominan mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa kelas IX MTsN Palopo
- c. Memberikan gambaran serta kontribusi untuk langkah-langkah yang hendak diberikan oleh guru tentang adanya kecanduan *game online* pada anak kelas IX MTsN Palopo

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi suatu kontribusi penting bagi guru, sekolah, orang tua, serta peneliti dimasa yang akan datang.

- a. Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan serta informasi mengenai dampak kecanduan *game online* pada siswa kelas IX, memberikan gambaran tentang menindak lanjuti adanya kecanduan *game online* pada anak kelas IX MTsN Palopo.
- b. Bagi sekolah, dijadikan sebagai bentuk informasi dan bahan kajian terhadap dampak dari kecanduan *game online* pada anak kelas IX MTsN Palopo
- c. Bagi Peneliti, dijadikan sebagai bentuk pengalaman dan wawasan mengenai bentuk dari kecanduan *game online* tersebut.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dimaksud adalah untuk mengetahui kaitannya dengan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya oleh kalangan akademis. Hal ini untuk menentukan letak persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang pernah ada sebelumnya.

Penelitian dengan judul “*Analisis faktor yang mempengaruhi niat bermain game online pada remaja (Studi di SMP negeri 12 surabaya)*” yang dilakukan oleh Icha Pamela.<sup>1</sup> Dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang sikap terhadap perilaku bermain *game online* serta faktor yang mempengaruhi niat bermain *game online* pada remaja. Gadget digunakan sebagai media untuk merangsang anak-anak, misalnya fitur yang cocok untuk anak-anak (permainan) dapat dikembangkan untuk diskusi sehingga anak-anak tidak terlalu fokus pada gadget mereka, dengan aplikasi seperti itu anak-anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Penelitian dengan judul “*Analisis faktor yang berhubungan dengan dampak penggunaan media sosial oleh remaja Di SMAN Kota Pasuruan*”<sup>2</sup> yang dilakukan oleh Intan Cahyanti Sugianti. Dalam penelitian tersebut membahas tentang faktor penggunaan media sosial dan dampak media sosial yang dimana

---

<sup>1</sup> Icha Pamela, “Analisis faktor yang mempengaruhi niat bermain *game online* pada remaja (Studi di SMP Negeri 12 Surabaya)”, *Skripsi* (Universitas Airlangga 2019). <https://repository.unair.ac.id>

<sup>2</sup> Intan Cahyanti Sugianti, “Analisis faktor yang berhubungan dengan dampak penggunaan media sosial oleh remaja Di SMAN Kota Pasuruan”, *Skripsi*, (Universitas Airlangga 2018). <https://repository.unair.ac.id>

dampak paling besar berpengaruh pada kecanduan media sosial adalah dampak negatif, yang dapat berpengaruh buruk terhadap anak baik secara fisik maupun psikis sang anak. Peran orang tua dalam mengawasi kebiasaan anak bermain *game online* terjadi karena kurangnya bentuk pengawasan terhadap anak dikarenakan kesibukan aktivitas orang tua dan pengaruh lingkungan sang anak bergaul.

Penelitian dengan judul “Analisis faktor resiko keluhan kelelahan mata (*Astenovia*) pada pengguna warung internet game online di kecamatan hilir barat Ikota Palembang.”<sup>3</sup> yang dilakukan oleh Dina Dhiya Hanifah. Dalam penelitian tersebut membahas tentang faktor keluhan mata pada pengguna warung *internet game online*, dengan fasilitas yang menunjang dapat membuat mereka lelah akibat berhadapan langsung depan komputer dengan durasi waktu yang lama.

Penelitian dengan judul, “Hubungan antara Kecanduan internet game online”<sup>4</sup> yang diteliti oleh Theodora Natalia Kusumadewi. Pada penelitian tersebut didapatkan hasil yang signifikan antara kecanduan internet *game online* dan keterampilan sosial pada remaja, serta didapatkan hasil yang signifikan antara kecanduan internet *game online* dengan faktor usia dan dengan dua domain dari keterampilan sosial, seperti *emotional sensitivity* dan *social expressivity*.

---

<sup>3</sup> Dina Dhiya Hanifah, “Analisis faktor resiko keluhan kelelahan mata (*Astenovia*) pada pengguna warung *internet game online* di kecamatan hilir barat Ikota Palembang”, *Skripsi*, (Universitas Sriwijaya 2018). <https://repository.unsri.ac.id>

<sup>4</sup> Theodora Natalia Kusumadewi, dan Tri Iswardani Adianto, “Hubungan antara Kecanduan *internet game online*”, *Skripsi*, (Universitas Indonesia). <https://lib.ui.ac.id>

Penelitian dengan judul, “*Kecanduan Game online dan Agresivitas di Kalangan Remaja*”<sup>5</sup> yang dilakukan oleh Moch. Iqbal Prahastomo Sadewa. Dalam penelitian tersebut membahas adanya hubungan positif dan signifikan antara kecanduan *game online*, semakin tinggi paparan remaja akan *game online* maka memiliki potensi peningkatan pada agresivitas remaja.

Penelitian dengan judul “*Hubungan Kecanduan Bermain Game online Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja Di Warnet Infinity Export*”<sup>6</sup>, yang dilakukan oleh Nurul Hafiza Nasution. Hasil penelitiannya tersebut terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku asosial. Adapun faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku asosial pada remaja yaitu Usia, kontrol diri, jenis kelamin, serta faktor lingkungan yang tidak tercapai identitas peran.

Penelitian dengan judul, “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*”<sup>7</sup>, yang dilakukan oleh Rahmad Nico Suryanto. Hasil penelitiannya yaitu dari 30 responden sebagian besar diakibatkan karena letak sekolah dengan warnet yang begitu dekat sehingga membuat pelajar dengan mudah ke warnet, sebagian esar berjenis kelamin laki-laki. Usia remaja terbanyak ialah 13-17 tahun sebanyak 22 orang. Serta pekerjaan orang tua sebagai PNS/karyawan sebanyak 12 orang. Adapun dampak positifnya yaitu dapat menghilangkan stress pada remaja, meningkatnya nilai mata pelajaran komputer

---

<sup>5</sup> Moch. Iqbal Prahastomo Sadewa, “*Kecanduan Game online dan Agresivitas di Kalangan Remaja*”, *Skripsi*, (Universitas Islam Indonesia)2019. <https://dspace.uui.ac.id>

<sup>6</sup>Nurul Hafiza Nasution, “*Hubungan Kecanduan Bermain Game online Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja Di Warnet Infinity Export*”, *Skripsi* (Universitas Medan Area) 2020. <http://repository.uma.ac.id>

<sup>7</sup>Rahmad Nico Suryanto, “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*”, *Jurnal* Vol.2, No.2 Oktober 2015. <https://media.neliti.com>

pelajar disekolah, dapat dengan mudah menyelesaikan permasalahan dalam pelajaran, serta dapat dengan mudah memiliki teman baru yang memiliki hobby yang sama.

Penelitian dengan judul “*Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*”<sup>8</sup>, yang dilakukan oleh Maurice Andrew S. Hasil penelitiannya yaitu pertama, membuat pemain *game online* lupa waktu serta mengalami kecanduan, sehingga ketika kecanduan membuat siswa sulit terlepas dari *game online* tersebut. Kedua, Adapun gangguan kognitif dimana siswa akan selalu merasa butuh terhadap *game online* serta berdampak pada tingkah laku siswa yang mengalami kemunduran dalam perilaku sosialnya. Ketiga, mengalami gangguan pusing dan insomnia sehingga gejala tersebut jg berpengaruh pada psikologis siswa seperti mudah marah.

Penelitian dengan judul, “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game online*”<sup>9</sup>, yang dilakukan oleh Septo Irawan, Dina Siska. Penelitian tersebut membahas faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* dikarenakan frekuensi bermain, faktor waktu bermain *game online*, serta permainan yang digemari oleh peserta didik.

---

<sup>8</sup>Maurice Andrew S,”Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar”, *Jurnal Jaffray* Vol.15, No.2 Oktober 2017. <https://www.neliti.com>

<sup>9</sup> Septo Irawan, Dina Siska, “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*”, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 7, No. 1, April 2021. <https://jurnal.umk.ac.id>

Penelitian dengan judul “*Analisis Dampak Kecanduan Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*”<sup>10</sup> yang dilakukan oleh Atika Nabila Amalia, Lukman Hakim, Treny Hera. Penelitian tersebut membahas semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada anak maka akan semakin rendah tingkat motivasi belajar anak, serta akan memberikan dampak negative seperti malas untuk belajar dan menghiraukan pekerjaan lainnya.

Penelitian diatas mempunyai persamaan dengan penelitian ini karena penelitian diatas membahas variabel yang sama yaitu *game online*. Pada penelitian yang diteliti oleh Icha Pamela, Intan Cahyanti Sugianti, dan Dina Dhiyah Hanifah, Theodora Natalia Kusumadewi, Moch. Iqbal Prahastomo Sadewa, Nurul Hafiza Nasution, Rahmad Nico Suryanto, Maurice Andrew S, Septo Irawan, Dina Siska, dan Nabila Amalia, Lukman Hakim, Treny Hera. juga menunjukkan adanya perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan baik pada tempat atau lokasinya, aspek subjek dan objek penelitian. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya maka penulis bertujuan untuk memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya dengan melakukan penelitian lanjutan yaitu dengan menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa MTsN Palopo. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* di MTsN Palopo.

---

<sup>10</sup> Atika Nabila Amalia, Lukman Hakim, Treny Hera “Analisis Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol.4, No.4 Tahun 2022. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id>

## **B. Deskripsi Teori**

### **1. Analisis Faktor**

Analisis merupakan proses mengurangi kekompleksan suatu gejala rumit sampai pada pembahasan bagian-bagian paling elementer atau bagian-bagian paling sederhana.<sup>11</sup>

Analisis faktor adalah sebuah teknik yang digunakan untuk mencari faktor-faktor yang mampu menjelaskan hubungan atau korelasi antara berbagai indikator independen yang diobservasi.<sup>12</sup> Analisis faktor merupakan perluasan dari analisis komponen utama. Digunakan juga untuk mengidentifikasi sejumlah faktor yang relatif kecil yang dapat digunakan untuk menjelaskan sejumlah besar variabel yang saling berhubungan. Sehingga variabel-variabel dalam satu faktor mempunyai korelasi yang tinggi, sedangkan korelasi dengan variabel-variabel pada faktor lain relatif rendah. Tiap-tiap kelompok dari variabel mewakili suatu konstruksi dasar yang disebut faktor.

### **2. Kecanduan**

Sebelum mengetahui pembahasan tentang kecanduan *game online* maka pembaca perlu mengetahui terlebih dahulu pengertian kecanduan. Kecanduan merupakan kondisi tubuh atau pikiran dengan buruknya menginginkan sesuatu agar bekerja dengan baik. Awalnya disebabkan oleh ketergantungan zat psikoaktif seperti alcohol,tembakau,heroin, kafein dan nikotin.

---

<sup>11</sup> James P. Chaplin, and Kartini Kartono. *Kamus Lengkap Psikologi*. 1-16 (PT Raja Grafindo Persada, 2014)

<sup>12</sup> Hidayat, Anwar, "Penjelasan Analisis Faktor-PCA dan CFA", 3 Maret 2020, <https://www.statistikian.com>

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) arti kata kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain).<sup>13</sup> Sedangkan menurut Griffiths menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol.<sup>14</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif dan kurangnya kontrol sehingga lupa akan hal-hal yang lain.

### 3. *Game online*

*Game online* merupakan jenis permainan yang dimainkan menggunakan *handphone*, laptop maupun tablet yang memanfaatkan jaringan *internet*.

Menurut Pande & Marheni mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan *gadget* sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar.<sup>15</sup>

Macam -macam *game online* yang dimainkan siswa :

#### a. Mobile Legends



<sup>13</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kkbi.web.id/candu.html>

<sup>14</sup> Psycho Logy Mania, "Definisi Kecanduan", 2018, <https://psychologymania.com>

<sup>15</sup> *Ibid.*

Mobile Legends : Bang Bang merupakan permainan piranti bergerak berjenis arena pertarungan daring multipemain yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, yang kini menjadi anak perusahaan dari ByteDance.<sup>16</sup>

b. Free Fire



Garena Free Fire atau biasa disebut Free Fire yang sering disingkat FF merupakan permainan battle royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena untuk Android dan iOS.

c. PUBG



---

<sup>16</sup> Wikipedia, "Mobile Legends: Bang-Bang", 14 Juli 2016. <https://id.wikipedia.org>.

PlayerUnknown's Battlegrounds (sering disingkat PUBG) adalah sebuah permainan battle royale, di mana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring. Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang dapat bertahan hingga akhir.

d. Foot Ball



FF merupakan *game online* olahraga yang permainannya dapat dimainkan secara *offline* maupun *online*. Namun jika memainkan secara online harus dengan menggunakan jaringan internet yang stabil, agar memainkannya bisa dengan nyaman.

e. Domino



Kata domino merupakan bentuk kata dari dominus yang berarti penguasa. Di Indonesia domino merupakan permainan kartu generik yang biasa juga disebut dengan gappleh. Domino biasanya berukuran kartu kecil 3x5 dengan warna dasar kuning, dan mempunyai tanda yang digunakan sebagai pengganti angka. Permainan domino menggunakan ubin persegi panjang yang berukuran kecil.

*Game online* domino hampir sama dengan permainan di dunia nyata, namun yang membedakan *game online* domino menggunakan *handphone* atau laptop dan bantuan jaringan internet untuk memainkannya.

#### **4. Kecanduan *Game online***

Menurut Arthur T. Hovart kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif.<sup>17</sup> Hovart juga mengemukakan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam yaitu bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas sosial, dan lain sebagainya. Salah satu yang termasuk didalamnya yaitu kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer

---

<sup>17</sup> Theodora Natalia Kusumadewi, dan Tri Iswardani Adianto, "Hubungan antara Kecanduan *internet game online*", *Skripsi* (Universitas Indonesia). <https://lib.ui.ac.id>

game Addiction (berlebihan dalam bermain game).<sup>18</sup> Efek dari kecanduan *game online* dikarenakan bantuan jaringan internet yang menghubungkan ke *handphone* sehingga dapat dimainkan secara terus menerus.

Adapun menurut Nurul HN kecanduan *game online* merupakan suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* tanpa memperdulikan efek negatif yang ada pada dirinya.<sup>19</sup>

Kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*. Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang *game* dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain *game*, akan fokus pada *game* dan meninggalkan hal lainnya sehingga bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan.<sup>20</sup>

Menurut Nick Yee ada tiga motivasi pemain dalam *game* yaitu :<sup>21</sup>

#### 1. komponen *achievement* (pencapaian)

Dalam bermain *game* siswa termotivasi untuk memenangkan pertandingan *game online* yang dimainkannya. Ketika siswa mampu memenangkan pertandingan maka akan timbul rasa kepuasannya, namun sebaliknya ketika ia tidak memenangkannya maka ia akan terus menerus memainkannya sampai ia

<sup>18</sup> Moch. Iqbal Prahastomo Sadewa, "Kecanduan *Game online* dan Agresivitas di Kalangan Remaja", *Skripsi*, (Universitas Islam Indonesia) 2019. <https://dspace.uui.ac.id>

<sup>19</sup> Nurul Hafiza Nasution, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja Di Warnet Infinity Export", *Skripsi* (Universitas Medan Area) 2020. <http://repository.uma.ac.id>

<sup>20</sup> OD Putri, *Keanduan Game online*, 14 Maret 2021, <https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id>

<sup>21</sup> Maurice Andrew S, "Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar", *Jurnal Jaffray* Vol.15, No.2 Oktober 2017. <https://www.neliti.com>

mencapai yang dinginkannya. Namun hal tersebut tidak baik untuk dirinya karena dapat membuat ia kecanduan *game online*.

## 2. Komponen sosial

Faktor pendukung dari kecanduan *game online* yaitu adanya dukungan dari teman sebaya, dan orang tua.

- a. Siswa dalam memainkan gamenya berusaha untuk memiliki sahabat sesama pemain *game online*, hal itu yang mendorong untuk menghilangkan rasa kesepian yang dirasakan saat bermain *game online* sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam memainkan *game online* bersama teman-temannya.
- b. Peran orang tua berperan dalam meningkatkan kecanduan *game online* anaknya, hal ini dikarenakan orang tua memberikan fasilitas berupa *handphone* dan pemberian kuota data *internet* yang dapat membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk terus bermain *game online*.

## 3. Komponen *immersion* (penghayatan)

Penghayatan dalam bermain *game online* sangat dibutuhkan siswa agar saat bermain *game online* siswa dapat berusaha memahami strategi atau cara menggunakan jurus-jurus dari setiap hero yang terdapat dalam game. Setiap memainkan *game online* siswa akan berfokus hanya pada permainan yang ia mainkan, namun ia akan menghiraukan orang-orang yang ada disekitarnya seolah-olah ia sudah berada dalam dunia *game* tersebut. Sehingga hal itulah yang akan membuat siswa akan semakin kecanduan *game online*.

Berdasarkan uraian dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif, terus-menerus, yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosialnya, fokus pada *game online* dan tidak bisa mengendalikannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* menurut Detria yaitu faktor *internal dan eksternal*.<sup>22</sup> Faktor-faktor *internal* yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu:

1. keinginan yang kuat dari diri gamer agar mendapatkan nilai yang tinggi dalam *game online*, *game online* yang dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
2. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
3. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah.
4. Kurangnya *self control* pada diri siswa, sehingga siswa tidak mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Septo Irawan, Dina Siska, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 7, No. 1, April 2021. <https://jurnal.umk.ac.id>

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih opsi bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

#### 5. Frekuensi bermain siswa kecanduan *game online*

Adapun hasil penelitian dari Atika NA tentang frekuensi waktu bermain siswa yang mengalami kecanduan *game online*.<sup>23</sup>

Pengelompokan frekuensi waktu bermain *game online*

Tabel 2.2

No	Frekuensi Waktu Bermain <i>Game online</i>	Pengelompokan Kecanduan <i>Game online</i>	Jumlah Siswa
1	≤ 2 Jam	Rendah	0
2	≤ 3 jam	Sedang	1
3	≥ 4 jam	Tinggi	4

Sumber: Hasil penelitian Atika NA

Tabel tersebut membuktikan bahwa frekuensi waktu anak bermain *game* setiap harinya. Dari kelima siswa yang diteliti satu diantaranya termasuk dalam

<sup>23</sup> Atika Nabila Amalia, Lukman Hakim, Treney Hera “Analisis Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol.4, No.4 Tahun 2022. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id>

pengelompokan kecanduan *game online* sedang, dapat dilihat dari frekuensi waktu bermainnya yaitu 3 jam. Namun ke 4 siswa lainnya termasuk pada kelompok kecanduan tinggi yang dapat dilihat dari frekuensi bermain setiap harinya yang melebihi 4 jam dalam sehari.

## 6. Dampak positif dan dampak negatif bermain *game online*

### a. Dampak Positif

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmad NS dampak positif permainan *game online* di kalangan pelajar sebagai berikut:<sup>24</sup>

1. Siswa dapat menghibur dirinya yang mengalami kelelahan karena padatnya kegiatan disekolah, sehingga siswa tidak merasa kelelahan dan stress dengan memainkan *game online*..
2. Kebiasaan siswa memegang keyboard dapat meningkatkan kecepatan siswa dalam mengerjakan tugas karena telah banyak mengetahui teknik dasar dalam ilmu komputer yang dikarenakan kebiasaan siswa yang sering mengoperasikan komputer saat memainkan *game online*.
3. *Game online* dapat dengan mudah menambah teman baru bagi siswa, karena teman baru yang memiliki kegemaran yang sama dengan siswa membuat dampak positif bagi untuk kematangan pola pikirnya dalam bersosialisasi didunia luar.

### b. Dampak Negatif

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan menurut Sherly Putri Y yaitu:<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Pelajar", *Jurnal* Vol.2, No.2 Oktober 2015. <https://media.neliti.com>

### 1. Perubahan Pola Makan Dan Istirahat.

Para gamers demi menyelesaikan misi untuk mendapatkan hadiah pada perlombaan game, gamers kurang mengontrol diri dengan lupa waktu makan serta sering tidak tidur sampai waktu pagi.

### 2. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).

*Game online* merupakan prioritas yang paling utama bagi kehidupan gamers, dampak yang paling besar diakibatkan bagi para gamers ialah kecanduan, ketika para gamers kalah atau merasa skor yang diperolehnya kurang maka para gamers tidak akan berhenti memainkan sampai mereka mendapatkan skor yang memuaskan. Gamers pun rela bolos dari sekolah demi menyelesaikan permainannya.

### 3. Terbengkalainya Kegiatan Di Dunia Nyata.

Terlalu asyik memainkan *game online* membuat kegiatan gamers terbengkalai, dimana waktu yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan hal yang lain seperti tugas sekolah, beribadah, serta pekerjaan lain membuat gamers menyianyiakan banyak waktu.

### 4. Mengganggu Kesehatan

Keseringan duduk dan menatap layar *handphone* berjam-jam dapat menimbulkan dampak buruk pada tubuh seperti:

- a. *Eye Strain* adalah kelelahan mata yang terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus menerus misalnya layar komputer dan layar *handphone*.

- b. Menurunkan metabolisme ialah duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit.

#### 5. Menurunkan Interaksi Sosial Terhadap Pemain.

Beberapa gamers menganggap bahwa interaksi di dalam *game* lebih seru daripada dilingkungan sekitar, hal ini mengakibatkan mereka lebih sering ikut kegiatan yang diselenggarakan di *game* daripada di lingkungan sekitarnya.

#### 6. Mendorong Melakukan Hal-Hal Negatif.

Sering kali para gamers berusaha mencuri ID para pemain lain sehingga mengambil keuntungan dengan menjual perlengkapan yang mahal dari pemiliknya serta mengucapkan perkataan kasar dan memaki-maki seseorang dalam bermain *game*, apabila terlalu sering mengucapkan perkataan kasar akan membentuk karakter kasar pada gamers tersebut.

Menurut Hurlock, pola emosi masa remaja adalah sama dengan pola emosi masa kanak-kanak. Perbedaannya terletak pada rangsangan yang membangkitkan emosi dan intensitasnya, khususnya pada latihan pengendalian individu terhadap pengungkapan emosi mereka. Remaja tidak lagi mengungkapkan amarahnya dengan cara yang 'meledak-ledak', melainkan dengan menggerutu, tidak mau berbicara, atau dengan suara keras mengkritik orang lain yang menyebabkannya

marah.<sup>26</sup> Menurut Damon dan Eisenberg bentuk-bentuk emosi yang sering nampak dalam masa remaja awal antara lain adalah marah, malu, takut, cemas, cemburu, iri hati, sedih, gembira, kasih sayang, dan ingin tahu. Dalam hal emosi yang negatif, umumnya remaja belum dapat mengontrolnya dengan baik. Kebiasaan remaja menguasai emosi-emosi yang negatif dapat membuat mereka sanggup mengontrol emosi dalam banyak situasi. Emosi itu sendiri menurut Damon dan Eisenberg adalah usaha seseorang untuk menentukan, mempertahankan, atau mengubah hubungan antara individu dengan lingkungan agar sesuai dengan keinginan individu tersebut .

Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor, diantara siswa ada yang tidak menghiraukan perkataan yang bermanfaat, yang dapat menambah keyakinan manusia kepada agama dan memperbaiki budi pekertinya. Mereka lebih suka mengatakan perkataan-perkataan yang tidak bermanfaat. Sebagaimana dalam firman Allah swt. dalam QS Luqman/31:6-7.

وَمِنَ النَّاسِ مَن يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَن سَبِيلِ اللَّهِ  
بِغَيْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا أُولَٰئِكَ لَهُمْ عَذَابٌ مُّهِينٌ  
وَإِذَا تُلِيٰ عَلَيْهِ آيَاتُنَا وَآلَىٰ مُسْتَكْبِرًا كَانَتْ لَمْ يَسْمَعْهَا كَأَنَّ فِي  
أُذُنَيْهِ وَقْرًا فَبَسَّرَهُ بِعَذَابِ آلِيمٍ

Terjemahnya:

“dan di antara manusia (ada) orang yang mempergunakan Perkataan yang tidak berguna untuk menyesatkan (manusia) dari jalan Allah tanpa

---

<sup>26</sup> M. Nisfiannoor, Yuni Kartika, “Hubungan Antara Regulasi Emosi dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja,” *Jurnal Psikologi* Vol.2 No.2, Desember 2004

pengetahuan dan menjadikan jalan Allah itu olok-olokan. mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan”.

“dan apabila dibacakan kepadanya ayat-ayat kami dia berpaling dengan menyombongkan diri seolah-olah dia belum mendengarnya, seakan- akan ada sumbat di kedua telinganya; Maka beri kabar gembiralah dia dengan azab yang pedih”.<sup>27</sup>

Supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orangtuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Sebagaimana dalam firman Allah swt. dalam QS Al-Mu'minun/23:3.

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ

Terjemahnya:

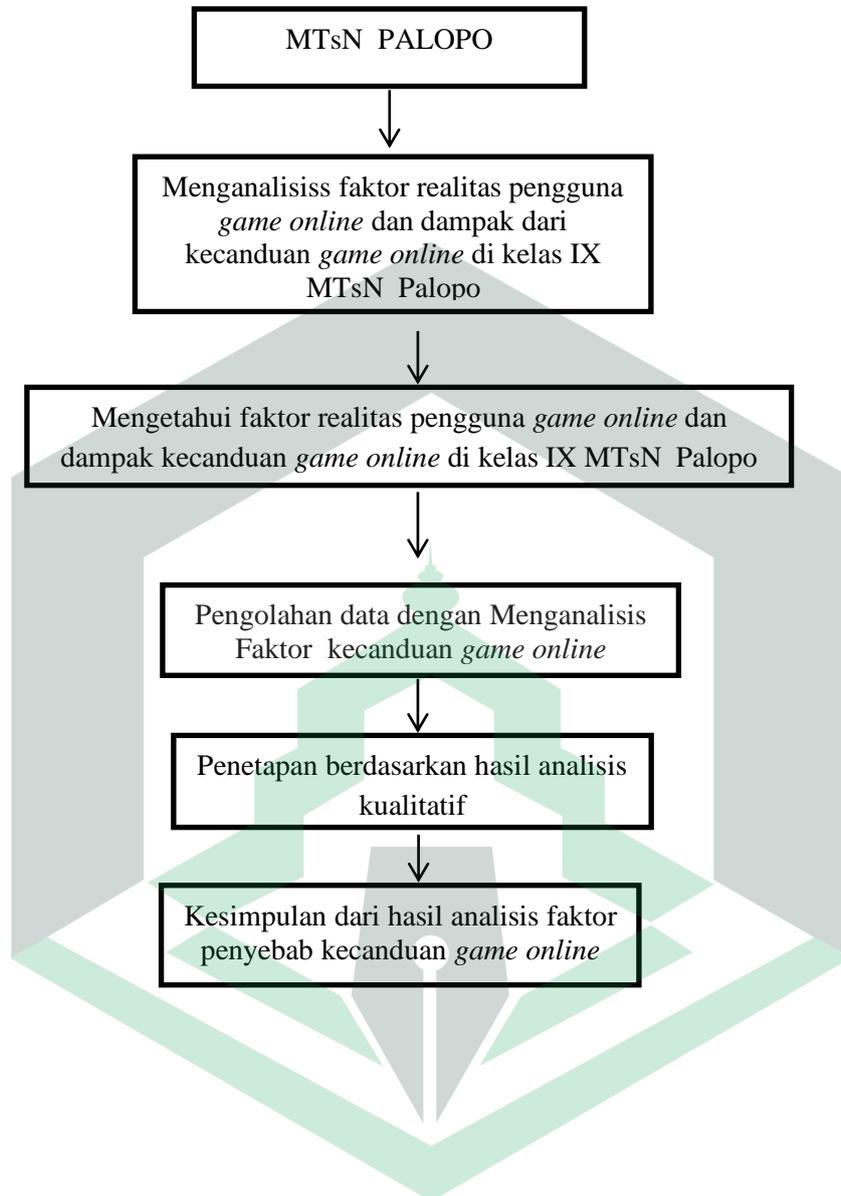
“dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna”<sup>28</sup>

Penjelasan ayat di atas bahwa diantara mereka yang akan memperoleh keberuntungan adalah orang yang menjauhkan diri, atau tidak memberi perhatian secara lahir dan batin, dari perbuatan dan perkataan yang tidak berguna, yaitu perkataan yang kotor dan perbuatan menyimpang seperti mencuri, tidak dapat mendatangkan manfaat yang baik.

<sup>27</sup>Al-Qur'an in word

<sup>28</sup>Al-Qur'an in word

### C. Kerangka Pikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Diartikan diperolehnya pemahaman mendalam yang sesuai dengan keadaan, kenyataan yang sesuai dengan fenomena yang terjadi, untuk selanjutnya diselidiki dan dihasilkannya sebuah teori. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus, dimana menurut Susilo Rahardjo dan Gudnanto, studi kasus merupakan metode untuk mengetahui dan memahami seseorang dengan menggunakan praktek inklusif dan menyeluruh atau komprehensif.<sup>1</sup> dengan tujuan menghasilkan data untuk selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan teori. Perolehan data penelitian kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi**

Penelitian dalam penulisan ini dilakukan di MTsN Palopo di Jalan Andi Kambo, Kelurahan Wara Timur, Kota palopo, Sulawesi Selatan 90243.

##### **2. Waktu penelitian**

Waktu penelitian yaitu mulai pada tanggal 29 Agustus sampai dengan 29 September 2022.

---

<sup>1</sup>Ridwan Karim, "Pengertian Studi Kasus: Jenis, Cara Membuat dan Contoh", 1 Juni 2021. <https://deepublishstore.com>

### C. Data Dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat secara tidak langsung melalui media perantara, misalnya melalui buku, jurnal, dokumen, dan lain- lain. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari membaca buku dan jurnal yang berkaitan serta dokumen - dokumen dari MTsN Palopo.

#### 2. Data primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau obyek penelitian tanpa melalui perantara. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan observasi langsung dan wawancara di MTsN Palopo. Adapun data primer yang dimaksud adalah : Data dari 1 guru BK Dan 6 siswa kelas IX I MTsN Palopo.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Artinya, teknik pengumpulan data memerlukan langkah yang strategis dan juga sistematis untuk mendapatkan data yang valid dan juga sesuai dengan kenyataannya.<sup>2</sup> Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif peneliti sekaligus berperan sebagai instrument penelitian. Berlangsungnya proses pengumpulan

---

<sup>2</sup> Salma, "Teknik Pengumpulan Data: Pengertian, Jenis, dan Contoh", 21 Desember 2021. <https://penerbitdeepublish.com>

data, peneliti diharapkan benar-benar diharapkan mampu berinteraksi dengan objek yang dijadikan sasaran penelitian. Dengan arti kata, peneliti menggunakan pendekatan alamiah dan peka terhadap gejala-gejala yang dilihat, didengar, dirasakan dan dipikirkan. Adapun teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau memperoleh data kualitatif adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan.<sup>3</sup> Observasi yang akan dilakukan adalah untuk melihat serta meninjau langsung bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di MTsN Palopo, khususnya yang berkaitan dengan upaya guru BK dalam mencegah kecanduan *game online* pada pelajar di sekolah.

### 2. Wawancara

Peneliti dalam mengumpulkan data dengan melakukan komunikasi secara langsung atau tatap muka, teknik yang peneliti lakukan untuk memahami antara pewawancara dengan siswa yang ingin diwawancarai untuk memperoleh keterangan dan informasi. Selain itu wawancara juga dilakukan untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain sebagainya. Teknik wawancara ini dapat digunakan sebagai strategi penunjang teknik lain untuk mengumpulkan data di MTsN Palopo.

---

<sup>3</sup> Syafnidawaty, "Observasi", 10 November 2020. <https://raharja.ac.id>

### 3. Dokumentasi

Selain dari apa yang dikemukakan diatas, adapun teknik lain yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data siswa adalah dengan dokumentasi. Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar atau foto, dokumen-dokumen serta data-data selama proses penelitian berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dan digunakan sebagai bukti bahwa telah dilaksanakannya penelitian di MTsN Palopo.

### **E. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif faktor keabsahan data juga sangat diperhatikan karena suatu hasil penelitian tidak artinya jika tidak mendapat pengakuan atau terpercaya. Agar memperoleh pengakuan terhadap hasil penelitian ini terletak pada keabsahan dan penelitian yang telah dikumpulkan. Untuk mencapai kebenaran dipergunakan teknik kredibilitas, transferabilitas, triangulasi, dan konfirmabilitas yang terkait dengan proses pengumpulan dan analisis data.

#### 1. *Kredibilitas* (Keterpercayaan)

Agar didapatkan kepercayaan dari proses yang dilakukan dari penelitian maka peneliti melakukan cara perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dalam penelitian, triangulasi serta konsultasi dengan teman peneliti

#### 2. Uji *Transferability* (keteralihan)

*Transferability* adalah validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif dan memungkinkan untuk diterapkannya hasil penelitian yang telah di dapatkan, maka peneliti dalam membuat laporan harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya.

### 3. Triangulasi

Triangulasi menurut Sugiyono diartikan sebagai teknik yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.<sup>4</sup> Peneliti melakukan triangulasi tentunya ada maksud tertentu yang ingin dilakukan. Selain peneliti mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian, juga sekaligus menguji kredibilitas suatu data melalui berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Kegunaan triangulasi adalah untuk tracking ketidaksamaan antara data yang diperoleh dari satu informan (sang pemberi informasi) dengan informan lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu teknik yang dapat menyatukan perbedaan data agar ditarik kesimpulan yang akurat dan tepat.

### 4. Uji *confirmability* (Kepastian)

Dalam penelitian kualitatif *confirmability* ini di sebut uji obyektifitas penelitian. Penelitian dikatakan obyektivitas bila hasil penelitian disepakati oleh banyak orang.

## **F. Teknik Analisis Data**

Setelah data yang diperlukan telah terkumpul maka peneliti melakukan teknik analisis data. Teknik analisis yang peneliti lakukan menggunakan teknik analisis dari Miles dan Huberman, dimana teknik tersebut dilakukan secara terus menerus hingga datanya jenuh.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Reyvan Maulid Pradistya, "Teknik Triangulasi dalam Pengolahan Data Kualitatif", 10 Februari 2021. <https://www.dqlab.id>

<sup>5</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1 ( CV. Syakir Media Press: kru syakir, Desember 2021), 161.

Adapun langkah-langkah dalam proses analisis data yang akan digunakan mencakup:

#### 1. Data reduction (Reduksi data)

Perolehan data lapangan yang begitu banyak, akan membuat peneliti semakin lama melakukan penelitian lapangan, maka data yang diperoleh harus dicatat secara akurat dan rinci sehingga memerlukan analisis data menggunakan reduksi data. Dalam reduksi data peneliti akan diarahkan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, ketika peneliti memiliki hambatan yang tidak diketahui, dianggap asing, tanpa pola, maka disitulah peran penting peneliti dalam melakukan reduksi data. Adapun teknik yang digunakan peneliti ialah *sampling purposive* dengan artian pemilihan data berdasarkan atas ciri-ciri yang dipandang memiliki sangkut paut dengan populasi yang telah diketahui sebelumnya, setelah peneliti mengumpulkan hasil sampel kemudian memisahkan sampel yang diperoleh yang tidak sesuai dengan kriteria-kriteria yang dibutuhkan, dan hanya mengambil hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Data yang diperoleh peneliti ketika melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi pada analisis faktor kecanduan *game online* siswa kelas IX MTsN Palopo, maka peneliti telah menganalisis kembali untuk mendapatkan data yang lebih sederhana dan terfokus pada suatu permasalahan. Peneliti memutuskan untuk membagi data yang tidak diperlukan agar penelitiannya lebih fokus.

#### 2. Data display (Penyajian data)

Langkah selanjutnya dari reduksi data yaitu penyajian data, dengan menggunakan penyajian data maka peneliti akan lebih mudah memahami langkah-langkah apa yang selanjutnya akan digunakan, agar mendisplay data

lebih mudah maka diperlukan langkah lain berupa grafik, jejaring kerja, matrik dan chart, sehingga peneliti tau apa saja yang akan didisplaykan.

Kemudian dalam memudahkan peneliti untuk menguasai masalah maka diperlukan penyajian data. Dengan menggunakan teks naratif dengan menggambarkan inspirasi guru untuk melakukan langkah selanjutnya kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Dari perolehan data pada 6 siswa dan 1 guru BK MTsN palopo melalui observasi, wawancara dan dokumentasi serta sumber data dari sekolah tersebut maka peneliti menggambarkan data dengan kata-kata agar pembaca lebih mudah untuk memahami hasil penelitian.

### 3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir untuk verifikasi data, ketika kesimpulan awal yang dilakukan masih bersifat sementara maka kesimpulan akhir akan berubah dengan adanya bukti-bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun apabila data awal memiliki bukti yang kuat serta stabil dengan yang ditemukan peneliti dilapangan maka telah didapatkan kesimpulan yang kredibel.

Langkah terakhir dalam analisis kualitatif Miles and Huberman adalah menarik kesimpulan dan memberikan verifikasi. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat, Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi mengenai analisis faktor penyebab kecanduan *game online* siswa kelas IX MTsN Palopo.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Lokasi Penelitian**

Berdasarkan lokasi penelitian yang diteliti oleh penulis agar mengenal lebih dalam lagi tentang MTsN Palopo maka penulis mencantumkan sejarah singkat berdirinya MTsN Palopo.

###### **a. Sejarah singkat berdirinya MTsN Palopo**

MTsN Palopo merupakan sekolah lanjutan tingkat pertama dibawah naungan Departemen Agama. Madrasah Tsanawiah Negeri Palopo baru dikenal pada tahun 1978, sebelumnya dikenal pendidikan guru agama Islam (PGAN) yang lama belajarnya 6 tahun. Namun dikeluarkannya surat keputusan Menteri Agama RI Nomor 16 1978 tanggal 8 Maret 1978 yang mengatur tentang penyempurnaan sekolah agama seluruh Indonesia. Maka PGAN 6 tahun dirubah menjadi 3 tahun, untuk tahun pertama semester 1 sampai dengan tahun ke tiga semester VI dijadikan madrasah Tsanawiah Negeri yang menerima tamatan madrasah ibtidaiyah atau sederajat. Setelah dikeluarkannya SK. Menteri Agama no 64 tahun 1990, tepatnya tanggal 25 Maret 1990 PGAN tiga tahun ini dialih fungsikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) yang setingkat dengan SMA.

MTsN Palopo sejak terbentuknya mempunyai lokasi tersendiri, mendapat bantuan pembangunan 1980-1981 dan secara resmi pindah tahun 1981-1982 terpisah dari PGAN Palopo yang berlokasi di Balandai yang sekarang Madrasah

Aliyah Negeri (MAN) Palopo. MTsN Palopo kini berlokasi di JL. Andi Kambo wilayah selatan kota Palopo.

Keadaan fisik di MTsN Palopo sangat baik, gambar dibawah ini gambar tampak dari depan sekolah MTsN Palopo.



Gambar 4.1 Tampak Depan Sekolah (Dokumen Peneliti, 16 September 2022)

## 2. Visi, Misi Sekolah MTsN Palopo

Visi Sekolah:

Unggul dalam prestasi berdasarkan Imtak dan Iptek serta budaya berkarakter islami

Misi Sekolah:

- a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efisien, efektif, inovatif, dan islami sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimilikinya.
- b. Membudayakan perilaku budipekerti luhur dan berakhlatul karima
- c. Mewujudkan Pendidikan yang bermutu dan menghasilkan prestasi akademik dan non akademik.

- d. Membudayakan membaca Al-Qur'an.
- e. Membudayakan disiplin dan etos kerja yang produktif dan islami.
- f. Melaksanakan pembinaan mental keagamaan secara rutin dan terprogram.
- g. Menciptakan suasana yang dapat menimbulkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan kepada warga sekolah.
- h. Meningkatkan peran serta masyarakat terhadap pengembangan Madrasah.

### **3. Tujuan Sekolah MTsN Palopo**

- a. Menghasilkan siswa yang berkualitas sesuai dengan potensi yang dimilikinya
- b. Menghasilkan siswa yang berbudi pekerti yang luhur dan berkarakter islami
- c. Menghasilkan Pendidikan yang bermutu serta prestasi Akademik dan Non Akademik
- d. Menumbuhkan rasa cinta terhadap kitab suci Al-Qur'an
- e. Memiliki disiplin dan etos kerja yang produktif dan islami
- f. Menjadi pelopor dalam aktifitas sosial keagamaan
- g. Terwujudnya suasana kekeluargaan dan kebersamaan kepada setiap warga sekolah
- h. Meningkatkan peran serta masyarakat terhadap pengembangan Madrasah

#### 4. Jumlah siswa kelas IX I dan keadaan kelas

Jumlah siswa dikelas IX I 34 siswa , yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Berikut adalah suasana ruangan kelas IX I .



Gambar 4.2 suasana ruangan kelas IX I

#### 5. Sarana dan prasarana sekolah

Sarana dan prasarana sekolah di MTsN Palopo terdapat ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang komputer, lab biologi, lab bahasa, UKS, kamar mandi/WC, ruang tata usaha, lapangan bulu tangkis, tennis meja, lapangan volly, lapangan basket, dan lapangan takraw, namun tidak semua dengan kondisi yang baik, ada sebagian yang mengalami rusak ringan dan rusak berat dan tetap digunakan di sekolah MTsN Palopo.

Tabel 4.1

NO	JENIS SARANA	KEADAAN			JUMLAH
		BAIK	RUSAK RINGAN	RUSAK BERAT	
1	GEDUNG AULA	0	1	0	1
2	RUANGAN KELAS	27	0	0	27
3	RUANGAN KEPALA SEKOLAH	1	0	0	1
4	RUANGAN GURU	0	1	0	1
5	RUANGAN PERPUSTAKAAN	1	0	0	1
6	RUANGAN KOMPUTER	1	0	0	1
7	LAB. BIOLOGI	1	0	0	1
8	LAB. BAHASA	1	0	0	1
9	KAMAR MANDI/WC	25	2	1	28
11	RUANGAN UKS	1	0	0	1
13	RUANG TATA USAHA	1	0	0	1
14	LAPANGAN BULU TANGKIS	0	1	0	1
15	TENNIS MEJA	1	0	1	2
16	LAPANGAN VOLLY	0	2	0	2
17	LAPANGAN BASKET	0	0	1	1
18	LAPANGAN TAKRAW	0	1	0	1

( Sumber : Data Dokumen Sekolah)

## 7. Relevansi

Keterkaitan mengenai data yang diperoleh dari MTsN Palopo berupa sejarah terhadap skripsi ini ialah agar pembaca lebih mengetahui lebih dalam lagi mengenai sejarah terbentuknya MTsN Palopo. Sekolah MTsN Palopo pun telah memberikan sarana dan prasarana kepada siswa agar menunjang pembelajarannya. Serta berdasarkan misi sekolah bahwa siswa seharusnya melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efisien, efektif, inovatif, dan islami sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimilikinya, namun sebagian siswa tidak serta merta membuat sekolah menjadi gagal.

### B. Pembahasan

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan *game online* yaitu:

Berdasarkan hasil penelitian dari penulis, maka penulis menyimpulkan bahwa yang menyebabkan kecanduan *game online* pada 6 siswa kelas IX I karena adanya komponen sosial, frekuensi bermain *game online*, komponen penghayatan, dan komponen pencapaian.

a. subjek 1

Tabel 4.2

<b>Nama Inisial</b>	<b>Umur</b>	<b>Alamat</b>	<b>Kelas</b>
FT	13 thn	Bua	IX I

Sumber: Data diri siswa

### 1) Komponen sosial

Faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* pada siswa FT karena adanya dukungan dari teman sebaya dan fasilitas yang diberikan orang tua. Siswa dalam memainkan *gamenya* berusaha untuk memiliki sahabat sesama pemain *game online*. Adapun hasil wawancara dari siswa FT,

“kalau memang malam-malam minggu begini, biasa lama karena sama temanku, main lima biasa sama teman luar”<sup>1</sup>

(malam minggu biasanya saya bermain game berlima, dengan teman-teman diluar rumah).

Dari hasil wawancara diatas bahwa siswa FT lebih suka bermain bersama teman-temannya di luar rumah, sehingga hal itu yang membuat FT selalu ingin memainkan *game online*, karena FT merasa lebih semangat bermain ketika bersama teman-temannya, namun jika keseringan bermain maka FT akan mengalami kecanduan *game online*.

### 2) Komponen penghayatan

Dalam memainkan *game online* dibutuhkan penghayatan agar siswa dapat berusaha memahami strategi atau cara menggunakan jurus-jurus dari setiap hero yang terdapat dalam *game*, karena terlalu fokus dan mengahayati permainan sehingga membuat FT tidak mampu mengontrol waktu bermainnya, sehingga faktor tersebut membuat FT kecanduan *game online*. Adapun hasil wawancara siswa FT,

“susahka kontrol waktu tidurku, biasa jam 2, jam 3 malam baruka tidur karena main game.”<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Faat, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>2</sup> Faat, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

(saya susah mengontrol waktu tidur saya , terkadang saya tidur jam 2 sampai jam 3 malam jika bermain *game online*)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, siswa FT sulit mengontrol waktu tidurnya dikarenakan terlalu fokus memainkan *game online* tanpa memperdulikan waktu yang seharusnya untuk beristirahat.

### 3) Frekuensi bermain *game online*

Bermain *game online* pada siswa yang memasuki fase remaja awal seharusnya mempunyai rentang waktu yang berbeda untuk bermain *game online*, setiap siswa yang bermain *game online* memiliki frekuensi waktu bermain yang berbeda dengan teman-temannya. Siswa dikatakan kecanduan game atau tidak karena adanya Frekuensi yang saling berhubungan. Kecanduan *game online* adalah ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang *game* dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain game, akan fokus pada *game* dan meninggalkan hal lainnya sehingga bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan.

Siswa yang dikategorikan kecanduan *game online* yaitu menurut Atika NA bahwa frekuensi bermain *game online* dikatakan rendah jika kurang dari 2 jam, sedang jika kurang dari 3 jam, tinggi jika lebih dari 4 jam.<sup>3</sup> Kecanduan *game online* dapat dilihat dari berapa lama ia memainkan *game online* tersebut, seperti pernyataan dari siswa FT,

---

<sup>3</sup> Atika Nabila Amalia, Lukman Hakim, Treney Hera “Analisis Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol.4, No.4 Tahun 2022. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id>

“ saya main 2 sampai 3 jam lah sehari”<sup>4</sup>

(saya memainkan *game online* 2 hingga 3 jam dalam sehari)

Kesimpulannya rata – rata waktu bermain *game online* nya sekitar “2-3 jam lebih” dan ini masih termasuk kategori sedang.

#### 4) Komponen pencapaian

Dalam bermain *game online* siswa FT sangat termotivasi untuk memenangkan pertandingannya dengan terus memainkannya sampai FT merasa puas dengan skor yang didapatkan, sebagaimana hasil wawancara terhadap FT,

“iye kalau saya kalah, saya ulangi terus sampeku menang”.<sup>5</sup>

(jika saya kalah dalam bermain, saya akan ulangi permainan sampai saya menang)

#### b. Subjek 2

Tabel. 4.3

<b>Nama Inisial</b>	<b>Umur</b>	<b>Alamat</b>	<b>Kelas</b>
AI	14 Tahun	Malaja	IX I

Sumber: Data diri siswa

#### 1) Komponen sosial

Menurut Nick Yee pemain *game* berusaha untuk memiliki sahabat sesama pemain *game* didalam dunia *game online*.<sup>6</sup> Sehingga faktor pendukung dari

<sup>4</sup> Faat, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>5</sup>Faat, Sisa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>6</sup> Maurice Andrew S,”Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar”, *Jurnal Jaffray* Vol.15, No.2 Oktober 2017. <https://www.neliti.com>

kecanduan *game online* yaitu adanya dukungan dari teman sebaya, dan fasilitas serta kurangnya kontrol yang diberikan orang tua. Hasil wawancara siswa AI,

“tidak juga, tergantung karakternya itu orang kalau na ajak ka main, ikut ka juga main, orang tua ku tidak na larang ka main *game* dan jarang ka di kontrol kalau main”.<sup>7</sup>

( Tergantung dari karakter orang yang mengajak saya bermain, jika dia mengajak saya bermain maka saya juga ikut bermain. Disisi lain orang tua saya tidak melarang saya bermain *game online*, dan orang tua sya juga jarang mengontrol saya bermain *game online*).

Kesimpulannya, fasilitas dan kurangnya kontrol dari orang tua berperan dalam meningkatkan kecanduan *game online* anaknya, hal ini dikarenakan orang tua memberikan fasilitas berupa *handphone* dan pemberian kuota data *internet* yang dapat membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk terus bermain *game online*, serta orang tua yang tidak mengontrol anaknya dalam menggunakan *handphone*.

## 2) Komponen penghayatan

Ketika AI memainkan *game online*, AI akan berfokus hanya pada permainan yang ia mainkan, namun ia akan menghiraukan orang-orang yang ada disekitarnya seolah-olah ia sudah berada dalam dunia *game* tersebut. Adapun hasil wawancara siswa AI,

“Saya sangat sulit mengontrol waktu bermain ku, waktu tidur dan waktu makan dan salat tidak terkontrol biasa, begadang juga biasa sampai jam 1 malam, dan kalau masalah berhayal pada saat tidak bermain game, biasa ka berhayal karena ku ingat mau main game lagi”<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Ari, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>8</sup> Ari, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

( saya sulit mengontrol waktu bermain, waktu tidur, waktu makan, dan waktu salat saya, terkadang saya juga begadang hingga pukul 1 malam, dan masalah berkhayal saat sedang tidak bermain game, saya pun biasa berkhayal karena saya mengingat untuk bermain game lagi).

Kesimpulan hasil wawancara, bahwa AI merasa sulit mengontrol waktunya dikarenakan terlalu fokus dalam bermain *game online*, hal itu sudah berdampak buruk pada diri AI, apa lagi ketika AI terkadang menghayalkan sedang bermain game padahal AI tidak sedang bermain game.

### 3) Frekuensi bermain *game online*

Penulis meneliti adanya faktor dari frekuensi bermain siswa untuk bermain *game*, semakin lama siswa memainkan *game online* maka semakin besar peluang siswa mengalami kecanduan *game online*.

Adapun pernyataan dari AI, bahwa,

“saya main 3 jam sampai 5 jam setiap hari”<sup>9</sup>

(saya main 3 jam sampai dengan 5 jam setiap harinya”

Rata- rata mereka bermain *game online* sekitar “3-5 jam” dan ini termasuk kategori kecanduan tinggi.

### 4) Komponen pencapaian

Faktor utama yang membuat siswa AI mengalami kecanduan *game online* dikarenakan AI yang termotivasi untuk memenangkan permainnya sehingga timbul rasa ingin selalu mencapai kemenangan. Hasil wawancara siswa AI,

“iye tergantung, kalau saya selalu lose dalam permainku saya mengamuk-mengamuk dan mengulanginya lagi sampai menang”<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Ari, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

( tergantung, kalau saya selalu kalah dalam permainan, saya biasanya mengamuk dan mengulangi permainan sampai saya memenangkannya).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, siswa AI selalu mengulangi permainan *game online* yang dimainkannya sampai AI mencapai kemenangan. Disisi lain AI juga sulit mengontrol emosinya karena kekalahannya, sebagaimana teori Hurlock, pola emosi masa remaja adalah sama dengan pola emosi masa kanak-kanak. Perbedaannya terletak pada rangsangan yang membangkitkan emosi dan intensitasnya, khususnya pada latihan pengendalian individu terhadap pengungkapan emosi mereka.<sup>11</sup>

c. Subjek 3

Tabel 4.4

<b>Nama Inisial</b>	<b>Umur</b>	<b>Alamat</b>	<b>Kelas</b>
DN	14 Tahun	Bua	IX I

Sumber: Data diri siswa

1) Komponen sosial

Pada awalnya siswa hanya ingin menghilangkan rasa kesepiannya dengan bermain *game online*, namun menjadi semakin sering bermain dengan adanya faktor pendukung kelancaran bermainnya seperti dengan adanya fasilitas yang diberikan oleh orang tua berupa *handphone* serta kuota data *internet* dan dukungan teman sebaya saat bermain *game online* sehingga membuat siswa lebih

<sup>10</sup> Ari, Sisa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>11</sup> M. Nisfiannoor, Yuni Kartika, "Hubungan Antara Regulasi Emosi dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja," *Jurnal Psikologi* Vol.2 No.2, Desember 2004

bersemangat dalam memainkan *game online*. Sebagaimana hasil wawancara dari siswa DN,

“iye sama teman kelas juga biasa main, kalau saya main pake WI-FI tetangga, tapi biasa minta diorang tua beli kuota, tapi tidak ditanya kalau dipake main game, diam-diam ji dibilangi mau beli data”<sup>12</sup>

(saya main dengan teman kelas saja yang bermain game juga, saya biasa main game pakai WI-FI dari tetangga, tapi saya minta uang di orang tua saya untuk beli data internet, namun orang tua saya hanya diam, tidak menanyakan ingin membeli apa).

## 2) Komponen penghayatan

Penghayatan dalam bermain *game online* sangat dibutuhkan siswa agar saat bermain *game online* siswa dapat berusaha memahami strategi atau cara menggunakan jurus-jurus dari setiap hero yang terdapat dalam game. Setiap memainkan *game online* siswa akan berfokus hanya pada permainan yang ia mainkan namun lupa mengontrol waktunya untk melakukan kegiatan lain, sehingga terlalu berlama-lama bermain *game online*. Adapun hasil wawancara dari siswa DN,

“saya susah kontrol waktuku, biasa tidak kukerja PR ku, kalau masalah salat biasa juga lambatka salat”<sup>13</sup>

(saya sulit mengontrol waktu saya, seringkali saya tidak mengerjakan tugas sekolah, dan waktu ibadah terkadang saya lambat melaksanakannya)

---

<sup>12</sup> Davin, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>13</sup> Davin, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

### 3) Frekuensi bermain *game online*

Pernyataan dari siswa DN,

“saya main paling lama 1-2 jam sehari baru berhenti lagi”<sup>14</sup>

(saya bermain game paling lama 1 hingga 2 jam dalam sehari)

Rata-rata waktu bermainnya paling lama cuma sekitar “1jam-2 jam”, ini termasuk kategori kecanduan rendah.

### 4) Komponen pencapaian

Dalam bermain *game* siswa DN termotivasi untuk memenangkan pertandingan *game online* yang dimainkannya. Ketika DN mampu memenangkan pertandingannya maka akan timbul rasa kepuasannya, namun sebaliknya ketika ia tidak memenangkannya maka ia akan terus menerus memainkannya sampai ia mencapai yang dinginkannya. Namun hal tersebut tidak baik untuk dirinya karena dapat membuat ia kecanduan *game online*. Adapun hasil wawancara dari DN,

“Saya ulangi sampainya menangka, kalau kalah berteriak-teriakka”<sup>15</sup>

(Saya mengulang permainan *game online* sampai saya memenangkannya, jika kalah saya histeris)

Analisis hasil wawancara , bahwa DN akan mengulangi permainan yang sama sampai DN memenangkan permainannya, namun jika selalu kalah maka DN pun histeris tanpa mengontrol dirinya.

---

<sup>14</sup> Davin, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>15</sup> Davin, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

## d. Subjek 4

Tabel 4.5

Nama Inisial	Umur	Alamat	Kelas
AM	15 Tahun	Bua	IX I

Sumber: Data diri siswa

## 1) Komponen sosial

Dukungan Orang tua, serta teman sebaya menjadi penyebab siswa kecanduan *game online*, dimana teman sebaya yang selalu mengajak untuk bermain bersama, dan orang tua yang memfasilitasi dengan memasang jaringan WI-FI tapi tetap dalam pengontrolan orang tuanya. Hasil wawancara AM,

“kalau saya main hanya sesama pemain game ji saja”<sup>16</sup>

(jika saya bermain *game online*, saya hanya bermain bersama teman yang bermain *game online* yang sama).

“dipasangkan WI-FI, tapi tetap nakontrolka setiap hari”<sup>17</sup>

(orang tua memasang WI-FI yang saya gunakan untuk bermain *game online*, namun orang tua saya mengontrol saya bermain game setiap hari)

## 2) Komponen penghayatan

Terlalu fokus memainkan *game online* membuat kegiatan siswa terbelengkalai, seperti lupa waktu salat, waktu makan, Lupa waktu tidur, selalu menunda pekerjaan ketika disuruh dan kadang-kadang lupa mengerjakan tugas sekolah. Sebagaimana hasil wawancara dari AM,

<sup>16</sup>Akim, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>17</sup> Akim, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

“seringka tunda pekerjaan, biasa disuruh orang tua, dibilang i nanti”<sup>18</sup>

(saya selalu menunda pekerjaan, terkadang orang tua menyuruh saya, tetapi saya mengatakan nanti akan saya kerjakan)

### 3) Frekuensi bermain *game online*

Dikarenakan terlalu fokus dalam bermain *game online* sehingga AM tidak menghiraukan waktu bermainnya. Adapun pernyataan dari AM bahwa,

“saya main 3 jam sampai 5 jam setiap hari”<sup>19</sup>

(saya main 3 jam sampai dengan 5 jam setiap harinya”

Rata- rata mereka bermain *game online* sekitar “3-5 jam” dan ini termasuk kategori kecanduan tinggi.

### 4) Komponen pencapaian

Siswa selalu mengulangi bermain *game online* tersebut jika belum tercapai apa yang menjadi targetnya yaitu mencapai kemenangan, sehingga mereka sulit untuk mengontrol diri, sebagaimana hasil wawancara dari AM,

“kalau kalah diulangi sampainya menang”<sup>20</sup>

(jika saya kalah dalam bermain, maka sya akan mengulangi permainan sampai saya memenangkannya).

### e. Subjek 5

Tabel 4.6

<b>Nama Inisial</b>	<b>Umur</b>	<b>Alamat</b>	<b>Kelas</b>
WH	15 Tahun	Pajalesang	IX I

Sumber: Data diri siswa

<sup>18</sup> Akim, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>19</sup> Akim, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>20</sup> Akim, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

### 1) Komponen sosial

Cara untuk menghilangkan rasa kesepian yang dirasakan oleh siswa WH saat bermain *game online* dengan mengajak teman-temannya yang sefrekuensi sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam memainkan *game online* bersama teman-temannya, serta dukungan orang tua dengan memasang jaringan WI-FI yang membuat siswa tersebut lebih puas bermain tanpa memikirkan kehabisan data prabayar. Sebagaimana hasil wawancara dari WH,

“lebih suka main sama teman pemain game juga, lebih nyambung pembahasan game nya. Kalau saya pake WI-FI dipasangkanka orang tuaku”<sup>21</sup>

(saya lebih suka main dengan sesama pemain *game online* juga, lebih nyambung pembahasan dari gamenya. Kalau sya main game pakai WI-FI yang dipasang oleh orang tua saya).

### 2) Komponen penghayatan

Siswa yang hanya berfokus dalam permainan *game olinen* akan sulit mengontrol diri karena tidak memperdulikan kondisi disekitarnya, apa lagi ketika siswa sudah merasa masuk dalam dunia *game online* maka siswa akan mengiraukan seruan dari orang tua yang menyuruhnya. Sebagaimana hasil wawancara dari siswa WH,

“kalau magrib mi biasa na bilang, sudah-sudah mi itu, pergi miko mandi bru pergi salat. Biasa marah-marah kalau kalahka main game na berteriak-teriakka”

(terkadang jika memasuki waktu magrib, orang tua saya munyuruh saya berhenti bermain *game online*, dan menyuruh saya segera mandi serta

---

<sup>21</sup> Wahdah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

pergi melaksanakan ibadah di masjid. Terkadang juga orang tua saya marah jika saya berteriak ketika saya bermain *game online*)

### 3) Frekuensi bermain *game online*

Adapun waktu bermain *game online* dengan waktu yang paling tinggi yaitu siswa WH, sebagaimana hasil wawancara siswa WH,

“kalau saya main mulai dari pulang sekolah sampainya magrib, sekitar 5 jam sehari”<sup>22</sup>

(saya main *game online* mulai dari pulang sekolah hingga waktu magrib, sekitar 5 jam dalam sehari).

### 4) Komponen pencapaian

Siswa selalu menargetkan kemenangan dalam setiap pertandingan dimana jika apa yang mereka targetkan tidak tercapai, atau mengalami kekalahan dalam pertandingan, membuat siswa tersebut mengulangi terus menerus sampai apa yang mereka targetkan tercapai. Adapun hasil wawancara dari siswa WH,

“kalau saya kalah selalu saya ulangi sampainya menang”<sup>23</sup>

(jika saya kalah dalam bermain *game online* maka saya akan mengulang permainan sampai saya memenagkannya)

## f. Subjek 6

Tabel 4.7

<b>Nama Inisial</b>	<b>Umur</b>	<b>Alamat</b>	<b>Kelas</b>
FH	14 Tahun	Bua	IX I

Sumber: Data diri siswa

<sup>22</sup> Wahdah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>23</sup> Wahdah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

### 1) Komponen sosial

Orang tua dan teman sebaya sangat mempengaruhi FH dalam memainkan *game online*, sebagaimana hasil wawancara FH,

“tidak berteman sama teman di kelas yang tidak main game”<sup>24</sup>

(saya tidak berteman dengan teman dikelas yang tidak bermain *game online* juga).

“kalau saya WI-FI dipasangkank dirumah”<sup>25</sup>

(orang tua saya memasangkan saya jaringan WI-FI)

Kesimpulannya bahwa siswa lebih bersemangat dalam bermain *game online* ketika siswa mempunyai teman bermain *game online* yang sama-sama memainkan *game online* itu sendiri. Siswa juga akan terus bermain game ketika memiliki jaringan internet yang bagus dengan di fasilitasi oleh orang tuanya. Namun siswa FH yang hanya bermain *game online* jika bersama sesama pemain game juga, tetapi hal itu pun berdampak buruk pada kehidupan sosial siswa, sebagai mana hasil wawancara dari guru BK MTsN Palopo Bapak AP,

“bagi saya itu kurang setuju nah, bagaimanapun namanya bersosialisasi itu cakupannya luas, bukan hanya satu komunitas, kalau begitu hanya satu komunitas, memperkecil itu ruang pergaulannya karna pertemannya orang sekitar-sekitar ituji, kurang setuju”<sup>26</sup>

(saya kurang setuju jika siswa lebih mengutamakan interaksi sasama gamers saja, karena bersosialisasi cakupannya luas, bukan hanya untuk satu komunitas , jika seperti itu maka memperkecil ruang siswa untuk

<sup>24</sup> Febriansyah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>25</sup> Febriansyah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>26</sup> Andi Purnama, Guru Bimbingan Konseling MTsN Palopo, Wawancara, 24 September

bergaul, dan hanya pada orang sekitarnya saja, saya kurang menyetujui hal tersebut)

## 2) Komponen penghayatan

Siswa yang terlalu menghayati /fokus terhadap *game* yang dimainkan sehingga menyebabkan siswa tersebut kecanduan *game online*, hal itu juga dapat merugikan bukan hanya terhadap dirinya tetapi bagi orang tua, gurunya dan lingkungan sekitarnya. Hal itulah yang akan membuat siswa akan semakin kecanduan *game online*. Adapun hasil wawancara dengan siswa FH,

“kalau saya sulit konsentrasi dikelas kalau ingat *game online*, seringka juga tunda kerjakan tugas sekolahku, waktu tidur juga biasa begadang sampai jam 12 malam, dan kalau masalah berhayal pada saat tidak bermain game tidak saya tidak berhayal ji”<sup>27</sup>

(saya sulit untuk berkonsentrasi saat belajar di kelas karena mengingat *game online*, dan saya selalu menunda mengerjakan tugas sekolah saat di rumah, terkadang saya juga begadang hingga pukul 12 malam. Saya tidak pernah berkhayal tentang *game online* saat tidak sedang bermain game).

Hasil wawancara tersebut membuktikan bahwa pengaruh *game online* terhadap siswa sangat besar terhadap pembelajarannya di sekolah, banyak kegiatan lain yang terbengkalai akibat terlalu memfokuskan pada *game online* saja.

## 3) Frekuensi bermain *game online*

Adapun pernyataan FH bahwa,

“saya main 3 jam sampai 5 jam setiap hari”<sup>28</sup>

(saya main 3 jam sampai dengan 5 jam setiap harinya”

<sup>27</sup>Febriansyah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>28</sup> Febriansyah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

Rata- rata mereka bermain *game online* sekitar “3-5 jam” dan ini termasuk kategori kecanduan tinggi.

#### 4) Komponen pencapaian

Siswa selalu mengulangi *game* tersebut jika belum tercapai apa yang menjadi targetnya yaitu mencapai kemenangan, Adapun hasil wawancara dari FH,

“iye sering, saya ulangi permainanku sampainya menang”.<sup>29</sup>

( saya sering mengulangi permainan *game online* saya sampai saya memenangkan permainan).

Kesimpulnya 4 dari 6 siswa yang bermain *game online* termasuk pada kategori kecanduan *game online* tinggi, adapun 1 dari 6 siswa yang bermain *game online* termasuk pada kategori sedang, dan 1 dari 6 siswa juga termasuk pada kategori kecanduan *game online* rendah. Lama tidaknya siswa bermain *game* tergantung dari karakter masing-masing siswa, jika ada teman yang mengajak untuk bermain maka ia akan ikut bermain, dan jika mereka kalah dalam permainan maka mereka akan mengulangi permainan sampai ia memenangkannya.

Menurut Arthur T. Hovart kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*.<sup>30</sup> Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang *game* dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukan nya dan membayangkan sedang bermain game, akan fokus pada *game* dan meninggalkan hal lainnya sehingga bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan.

<sup>29</sup> Febriansyah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>30</sup> Theodora Natalia Kusumadewi, “Hubungan antara Kecanduan *internet game online*”, *Skripsi* (Universitas Indonesia).

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yaitu pencapaian yang mereka targetkan ketika bermain, siswa selalu ingin memenangkan permainan agar kepuasan dalam dirinya terpenuhi, hal itu membuat siswa selalu mengulangi permainannya ketika kalah dalam bermain, serta penghayatan/fokus yang tinggi ketika bermain sehingga menimbulkan kecanduan *game online*. Siswa pun lupa untuk mengontrol diri akan banyaknya hal lain yang siswa harus kerjakan, serta siswa menghiraukan orang-orang disekitarnya, dan hanya fokus pada *game online* yang dimainkannya. Adapun fasilitas yang diberikan orang tua juga berperan dalam meningkatkan kecanduan *game online* anaknya, hal ini dikarenakan orang tua memberikan fasilitas berupa *handphone* dan pemberian kuota data *internet/WI-FI* yang dapat membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk terus bermain *game online*, serta siswa yang belum mampu untuk mengontrol waktu bermainnya.

Adapun hasil analisis yang dilakukan dengan penyesuaian teori-teori bahwa memang benar apa yang terjadi dilapangan pada siswa MTsN Palopo terkhususnya 6 orang siswa kelas XI I, bahwa kebanyakan lebih sulit untuk mengontrol diri akibat kecanduan ketika bermain *game online*. Siswa selalu mengulangi *game* tersebut jika belum tercapai apa yang menjadi targetnya yaitu mencapai kemenangan, sehingga mereka sulit untuk mengontrol diri seperti lupa waktu salat, waktu makan, lupa waktu tidur, selalu menunda pekerjaan ketika disuruh dan kadang-kadang lupa mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut tidak

sesuai dengan visi misi sekolah MTsN Palopo yang membudayakan disiplin dan etos kerja yang produktif dan islami.

## 2. Faktor dominan yang membuat siswa kecanduan *game online*

Menurut Vivina eprillson bahwa definisi faktor dominan yaitu faktor yang pengaruhnya lebih kuat dari faktor lainnya. Jika berada bersama-sama, faktor dominan menutup faktor lainnya.

Hasil analisis di MTsN Palopo khususnya 6 orang di kelas IX I bahwa faktor yang paling dominan yang menyebabkan siswa tersebut kecanduan *game online* yaitu para siswa menargetkan pencapaian kemenangan sehingga timbullah faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan bagi siswa tersebut, kemudian adanya frekuensi waktu siswa dalam bermain *game online*, karena faktor terbesar yang paling mempengaruhi siswa kecanduan dikarenakan durasi bermain *game online* yang tidak terkontrol sehingga membuat siswa memiliki sikap apatis terhadap lingkungan sekitarnya.

### c. Realitas pengguna *game online* pada siswa

*Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan menggunakan *handphone*, tablet atau laptop dengan bantuan jaringan *internet* sehingga menimbulkan dampak kecanduan untuk bermain terus menerus, yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosialnya, dan fokus pada *game online* dan tidak bisa mengendalikannya. Di MTsN Palopo sudah banyak yang memainkan dan mengetahui adanya permainan *game online* khususnya pada kelas (IX I). Seperti yang disampaikan oleh guru bimbingan konseling AP,

“Nah kalau menurut saya soal *game online* itu dari sisi positifnya untuk menghibur anak-anak tapi kebanyakan sekarang besar pengaruh dampak buruknya karena sudah merusak anak-anak sekarang, mereka lebih

mengedepankan bermain game daripada mengerjakan tugasnya, pelajarannya, semua diabaikan dan dari game itu anak-anak sudah bersikap apatis begitu, dia hanya fokus pada apa yang dia kerjakan”.<sup>31</sup>

(Kalau menurut saya mengenai *game online* itu dari sisi positifnya untuk menghibur anak-anak, tapi kebanyakan sekarang besar pengaruh dampak buruk namun kebanyakan pengaruhnya besar yang menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak sekarang. Mereka lebih mengedepankan bermain *game online* ketimbang mengerjakan tugas sekolahnya, dan pelajarannya mulai diabaikan, sehingga anak-anak sudah bersikap apatis yang hanya focus pada apa yang dia kerjakan)

Menurut teori dari Nurul NS kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* tanpa memperdulikan efek negatif yang ada pada dirinya.<sup>32</sup> Orang tua serta guru hanya sekedar mengetahui apa itu *game online*, AP menyampaikan juga bahwa :

“kalau soal tahu soal *game online* itu iya saya tahu, dari sisi positif sebagai hiburan untuk anak-anak, tetapi jika lebih dari porsinya itu yang sangat negatif untuk anak-anak.”<sup>33</sup>

(kalau soal *game online* saya tahu, dari sisi positifnya sebagai hiburan untuk anak-anak, tetapi jika lebih dari porsinya itu yang menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak).

---

<sup>31</sup> Andi Purnama, Guru Bimbingan Konseling MTsN Palopo, Wawancara, 24 September 2022

<sup>32</sup> Nurul Hafiza Nasution, “Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja Di Warnet Infinity Export”, *Skripsi* (Universitas Medan Area) 2020. <http://repository.uma.ac.id>

<sup>33</sup> Andi Purnama, Guru Bimbingan Konseling MTsN Palopo, Wawancara, 24 September 2022

Kesimpulannya bahwa perkembangan *game online* begitu pesat membuat siswa yang memainkan *game online* secara terus menerus tanpa memperdulikan dampak negatif yang akan ditimbulkan jika terlalu lama dan terus menerus dalam memainkan *game online*, hal ini berakibat buruk pada perkembangan siswa yang akan ditimbulkan seperti perubahan pada pola makan, adapun hasil wawancara dari siswa FT,

“Sulit, biasa tidak makan kalau main game, biasa dimarahi orang tuaku”<sup>34</sup>

(saya sulit dalam mengontrol waktu, terkadang saya lupa untuk makan, sehingga orang tua saya memarahi saya)

Dampak negatif yang didapatkan juga berakibat pada terbengkalainya kegiatan siswa di dunia nyata, mengganggu kesehatan, serta mendorong melakukan hal-hal negatif, sebagaimana wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa AM, dan FH,

“sering, biasa kalau disuruh orang tua, dibilang nanti”<sup>35</sup>

(saya sering menunda jika disuruh oleh orang tua dengan mengatakan nanti saya kerjakan)

“sering, iye kerja tugas, kalau kerja tugas matematika”<sup>36</sup>

(saya selalu menunda mengerjakan tugas matematika kalau saya bermain game)

Dampak yang timbul pada kesehatan mata siswa seperti pernyataan dari FH,

“iye biasa nabilang begini sudah-sudahmi itu main game, nakasi buta nanti matata”<sup>37</sup>

<sup>34</sup> Faat, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>35</sup> Akim, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>36</sup> Febriansyah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>37</sup> Febriansyah, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

(biasa ketika saya main terlalu lama orang tua menegur untuk berhenti karena akan berdampak pada mata saya yang sudah kelelahan di depan layar *handphone*).

Adapun dampaknya yaitu mendorong siswa melakukan hal-hal negatif dengan berbohong kepada orang tua, seperti pernyataan dari AI,

“biasa juga kalau disuruh orang tua, anggap bammi sudahki salat na belumpi, ditutup kamar basahi rambut, hahaha”<sup>38</sup>

(biasa saya lupa waktu beribadah, namun ketika disuruh orang tua, saya berbohong dengan membasahi rambut, agar orang tua percaya jika saya sudah melaksanakan salat).

Kesimpulannya bahwa dampak dari kecanduan *game online* berpengaruh terhadap kehidupan siswa, yang jika itu dilakukan terus menerus akan menjadi kebiasaan yang tidak baik terhadap kehidupan yang akan datang.

Dalam hal ini adapun tindak lanjut terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* agar siswa tersebut mendapatkan titik jerah, sebagai guru dan orang tua, dengan adanya siswa yang mengalami kecanduan game. Harapannya dengan adanya tindak lanjut anak bisa lebih mengontrol dalam bermain *game online* agar tidak mengalami kecanduan dalam bermain *game online*. Tindak lanjut yang akan diberikan oleh Bapak AP selaku guru BK yaitu,

“bahwa segera ditindaki, tindak lanjutnya memberikan pengertian memberikan konseling, memberikan kalau perlu sanksi, yaitu supaya tidak mengulangi lagi, karena itu dampaknya tadi mempengaruhi proses pembelajaran”<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Ari, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

<sup>39</sup> Andi Purnama, Guru Bimbingan Konseling MTsN Palopo, 24 September 2022

(segera untuk ditindak lanjuti, dengan memberikan konseling terhadap siswa, jika perlu juga memberikan sanksi agar siswa tidak mengulanginya lagi, karena dampak dari *game online* juga mempengaruhi pelajarannya).

Dari hasil analisis bahwa dampak yang dirasakan oleh siswa kelas IX I khususnya FT, AI, AM, WH, FH, dan DN, siswa tersebut merasakan dampak yang tidak bagus untuk dirinya maka diperlukan kerjasama yang baik antara guru, orang tua siswa agar lebih ketat dalam mengontrol anak-anak dalam bermain game.

Disisi lain ada pula dampak positif bagi siswa, yaitu mampu memenangkan turnamen, seperti pernyataan dari AI,

“biasa itu kalau saya pulang dari turnamen bawa piala dipuji-pujika orang tuaku”.<sup>40</sup>

(biasa saat saya memenangkan turnamen dengan membawa piala, orang tua saya memuji-muji saya)

Kesimpulannya bahwa orang tua lebih merasa bangga ketika anaknya membawa pulang piala atau hadiah dari hasil kejuaraan.

---

<sup>40</sup>Ari, Siswa Kelas IX I, Wawancara, 17 September 2022

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Analisis faktor kecanduan *game online* siswa Kelas XI Di MTsN Palopo”. Maka peneliti akan memberikan kesimpulan dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu :

1. Adapun Hasil kesimpulan tentang faktor- faktor penyebab kecanduan *game online* di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yaitu:

- a. Adanya komponen sosial seperti fasilitas yang diberi orang tua serta teman sebaya menjadi faktor siswa semakin berlama-lama dalam dunia *game online*, dimana orang tua berperan peting dengan memberikan fasilitas *handphone* ke anaknya serta pemberian data jaringan internet dan WI-FI menjadikan siswa semakin berlama-lama dalam dunia *game online*. Adapun teman sebaya sangat mempengaruhi siswa untuk selalu memainkan *game online*, dimana siswa tersebut lebih asyik memainkan *game online* jika teman sebaya nya paham akan *game online* tersebut.
- b. Adanya komponen penghayatan/fokus yang tinggi ketika bermain menimbulkan kecanduan dalam bermain *game online*, serta menimbulkan dampak-dampak negatif yang sangat merugikan bagi dirinya sendiri yaitu seperti sering lambat tidur, lambat makan, lupa waktu salat, dan sering menghiraukan tugas yang diberikan di sekolah.

- c. Adanya frekuensi bermain *game online* siswa yang tidak terkontrol sehingga membuat siswa bermain hingga berjam-jam dalam setiap harinya.
  - d. Adanya Pencapaian yang mereka targetkan ketika bermain, mereka lebih sulit untuk mengontrol diri akibat kecanduan ketika bermain *game* karena faktor pencapaian dalam *game* yang begitu tinggi.
2. Serta faktor dominan yang mempengaruhi siswa kecanduan *game online* bahwa
- a. Adanya tingkat penghayatan/fokus siswa tersebut sudah berlebihan dari sekedar menghibur diri dari kesunyian sehingga siswa tersebut mengalami kecanduan *game online*.
  - b. Siswa dikatakan kecanduan *game online* atau tidak dilihat dari Frekuensi waktu bermain *game onlinenya*, siswa secara langsung menunjukkan adanya gejala kecanduan *game online* karena dilihat dari waktu bermainnya yang 2-5 jam setiap harinya.
3. Realitas perkembangan *game online* begitu pesat membuat siswa yang memainkan *game online* secara terus menerus tanpa memperdulikan dampak negatif yang akan ditimbulkan. Jika terlalu lama dan terus menerus dalam memainkan *game online* maka siswa akan semakin kecanduan, Di MTsN Palopo sudah banyak yang memainkan dan mengetahui adanya permainan *game online* khususnya pada kelas ( IX I). 4 dari 6 siswa yang bermain *game online* termasuk pada kategori kecanduan *game online* tinggi, adapun 1 dari 6 siswa yang bermain *game online* termasuk pada kategori sedang, dan 1 dari 6 siswa juga termasuk pada kategori kecanduan *game online* rendah.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan, Adapun saran yang di berikan sebagai berikut :

1. Diharapkan orang tua mampu memberikan pengontrolan yang lebih ketat terhadap anak yang setiap harinya menggunakan *handphone* serta setiap hari memainkan *game online*, karena permainan *game online* tidak pernah ada kata puas bagi anak-anak yang sudah mengalami kecanduan.
2. Bagi siswa di harap agar mengurangi serta mampu mengontrol keinginannya dalam memainkan *game online* agar waktu belajar dapat dipergunakan semaksimal mungkin, serta tubuh yang harus dijaga kesehatannya demi kebaikan siswa dimasa yang akan datang.
3. Sekolah diharapkan agar mempertegas lagi untuk siswa yang selalu melanggar aturan dengan membawa *handphone* kesekolah tanpa adanya arahan dari guru dengan dibuatkannya tata tertib dengan sanksi yang akan diberikan kepada siswa yang telah melanggar aturan sekolah. Serta tidak luput untuk memberikan edukasi kepada orang tua siswa tentang bahaya dari dampak kecanduan *game online* pada siswa.
4. Bagi peneliti mengharapakan hasil penelitian yang dapat berguna sebagai referensi sehingga mendapat wawasan dalam menganalisis penyebab faktor kecanduan *game online*.

## DAFTAR PUSTAKA

Al Qur'an Al-Karim dan Terjemahnya

Andrew S, Maurice, "Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar", *Jurnal Jaffray* Vol.15, No.2 Oktober 2017. <https://www.neliti.com>

Abdussamad, Zuchri, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1 ( CV. Syakir Media Press: kru syakir, Desember 2021), 161.

Dina Dhiya Hanifah, "Analisis faktor resiko keluhan kelelahan mata (Asthenopia) pada pengguna warung *internet game online* di kecamatan hilir barat 1 kota Palembang", *Skripsi*, (Universitas Sriwijaya 2019).

Gani, Alcianno Ghobadi. "Sejarah dan Perkembangan *Internet* di Indonesia", *Jurnal* (Universitas Surya Darma 2020).

Ganang R, "Analisis dampak *game online* pada interaksi sosial anak Di SD MINTARAGEN 3 Kota Tegal", *Skripsi*, (Universitas Negeri Semarang 2020).

Hafiza, Nurul Nasution, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja Di Warnet Infinity Export", *Skripsi* (Universitas Medan Area) 2020.

Hardianti, Nurlinda, Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit, Universitas Hamzanwadi, 2020.

Hidayat, Anwar, "Penjelasan Analisis Faktor-PCA dan CFA", 3 Maret 2020, <https://www.statistikian.com>

Irawan Septo, Dina Siska, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 7, No. 1, April 2021. <https://jurnal.umk.ac.id>

Iqbal, Moch. Prahastomo Sadewa, "Kecanduan *Game online* dan Agresivitas di Kalangan Remaja", *Skripsi*, (Universitas Islam Indonesia )2019. <https://dspace.uui.ac.id>

James P. Chaplin, and Kartini Kartono. Kamus Lengkap Psikologi. 1-16 (PT RajaGrafindo Persada, 2020), hal.25.

Karim, Ridwan "Pengertian Studi Kasus: Jenis, Cara Membuat dan Contoh", 1 Juni 2021. <https://deepublishstore.com>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Kementrian Agama RI, *Al"Quran dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2019).

Kusumadewi, Theodora Natalia. "Hubungan antara Kecanduan *internet game online*", *Skripsi* (Universitas Indonesia).

Lhebo, Maria Agustina,. Dkk. "Perilaku Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", *Journal of Health and Behavioral Science*," Vol.2, No.2 (September 2020): pp. 202~212.

Maulid, Reyvan Pradistya, "Teknik Triangulasi dalam Pengolahan Data Kualitatif", 10 Februari 2021. <https://www.dqlab.id>

Nisfiannoor, M, Yuni Kartika, "Hubungan Antara Regulasi Emosi dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja," *Jurnal Psikologi* Vol.2 No.2, Desember 2004

Pamelia, Icha, "Analisis faktor yang mempengaruhi niat bermain *game online* pada remaja (Studi di SMP negri 12 surabaya)", *Skripsi*, (Universitas Airlangga 2019).

Putri, OD, Keanduan *Game online*, 14 Maret 2021, <https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id>

Psyco Logy Mania,"Definisi Kecanduan", 2018, <https://psychologymania.com>

Salma, "Teknik Pengumpulan Data: Pengertian, Jenis, dan Contoh", 21 Desember 2021. <https://penerbitdeepublish.com>

Sugianti, Intan Cahyanti "Analisis faktor yang berhubungan dengan dampak penggunaan media sosial oleh remaja Di SMAN Kota Pasuruan", *Skripsi*, (Universitas Airlangga 2019).

Syafnidawaty," Observasi", 10 November 2020. <https://raharja.ac.id>

Yusuf Ilham.S, "Sejarah *Internet* di Dunia dan Perkembangannya di Indonesia" 12 September 2019. <https://yusufilham.web.ugm.ac.id>

Psyco Logy Mania,"Definisi Kecanduan", 2018. <https://psychologymania.com>

Wikipedia, "Mobile Legends: Bang-Bang", 14 Juli 2016. <https://id.wikipedia.org>.



**Lampiran 1**  
**Dokumentasi**  
**FAAT**



**ARI**



**WAHDAH**



**Informan Akim dan Febriansyah**



**DAVIN****BAPAK ANDI PURNAMA (Guru BK MTsN Palopo)**

**Usia : 34 Tahun**

**Alamat : Sendana**



## Lampiran 2

### Pedoman Wawancara

1. Apakah anda menyukai *game* khususnya *game online*?
2. *Game online* apa saja yang anda mainkan?
3. Berapa lama anda bermain *game online* dalam sehari?
4. Lebih banyak bermain *game online* dirumah atau diluar rumah?
5. Apakah anda selalu kalah dalam bermain *game online*? Jika iya, apakah anda mengulangi bermain kembali?
6. Apakah anda sulit mengontrol waktu saat bermain *game online*?
7. Apakah anda sulit berkonsentrasi belajar dikelas karena mengingat bermain *game online*?
8. Apakah waktu tidur anda berkurang karena bermain *game online*?
9. Apakah anda tidak dapat mengerjakan tugas sekolah dengan maksimal karena sering bermain *game online*?
10. Apakah anda bermain *game* sampai lupa waktu beribadah?
11. Apakah anda selalu memikirkan atau berkhayal sedang bermain *game online* saat anda sedang tidak bermain?
12. Apakah anda selalu memikirkan atau berkhayal sedang bermain *game online* saat anda sedang tidak bermain?
13. Apakah anda hanya bermain dengan anak yang bermain *game online* saja?
14. Apakah dengan adanya *game online* anda merasa terganggu dengan pertemanan di dalam kelas?
15. Apakah anda sering menunda pekerjaan lain saat bermain *game online*?
16. Apakah anda berusaha mengurangi waktu bermain *game online* tapi gagal?
17. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari?
18. Apakah anda lebih suka berteman dengan sesama pemain *game online* atau tidak?
19. Apakah orang tua anda memfasilitasi dengan memberikan handphone, kuota *internet*/WI-FI kepada anda untuk bermain *game online*?
20. Apakah orang tua anda mengontrol waktu anda dalam bermain *game online*?

## Lampiran 3





1 2 0 2 2 1 9 0 0 9 1 0 5 0

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No 5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

ASLI

**IZIN PENELITIAN**  
 NOMOR : 1050/IP/DPMPPTSP/VIII/2022

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Dibebankan Kepada Pemegang Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama	: NUR AZIZAH
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jl. Jend. Sudirman Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 18 0103 0081

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul

**ANALISIS FAKTOR KECANDUAN GAME ONLINE SISWA KELAS IX DI MTsN PALOPO**

Lokasi Penelitian	: MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) PALOPO
Lamanya Penelitian	: 29 Agustus 2022 s.d. 29 September 2022

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
 Pada tanggal : 29 Agustus 2022  
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP



**ERICK K. SIGA, S.Sos**  
 Pangkat : Penata Tk. I  
 NIP : 19830414 200701 1 005

**Tembusan**

1. Kepala Badan Kepegawaian Prov. Sul. Sel.
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapoltas Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kepegawaian Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

## Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO**  
 MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA PALOPO  
 Alamat : Jalan Andi Kambo Telepon. (0471) 22263

**SURAT PENGANTAR IZIN PENELITIAN**

Nomor : B.287/MTsN.21.14.01/01/PP.01.1/10/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo memberikan keterangan kepada :

**N a m a** : **NUR AZIZAH**  
**NIM** : **1801030081**  
**Program Studi** : **BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**  
**Pekerjaan** : **Mahasiswa**  
**Alamat** : **JL. Jend. Sudirman**

Bahwa yang tersebut Namanya diatas Telah Selesai mengadakan Penelitian di Instansi kami sehubungan dengan Penyusunan Skripsi dengan judul "**ANALISIS FAKTOR KECANDUAN GAME ONLINE SISWA KELAS IX DI MTsN PALOPO**"

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 17 Oktober 2022

Kepala Madrasah



**MURDIN AN, S.Pd.,SH.,M.MPd**  
 19701206 200012 1 002

**Lampiran 5****RIWAYAT HIDUP**

**Nur Azizah**, Lahir di Palopo pada tanggal 14 Juli 2000. Penulis anak keempat dari enam bersaudara, dari pasangan seorang ayah bernama Drs. Muhammad Idris dan ibu Talha Latief. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Jendral Sudirman Songka Kec. Wara Selatan Kota Palopo. Pendidikan dasar penulis siselesaikan pada tahun 2012 di SDN 29 Songka. Pada saat menempuh pendidikan di Sekolah Dasar penulis meraih juara II dan III lomba Ceramah sekota Palopo. Kemudian ditahun yang sama menempuh Pendidikan di MTsN Palopo hingga tahun 2015. Pada saat menempuh Pendidikan di MTsN Palopo penulis aktif dalam ekstrakurikuler ceramah. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan di MAN Palopo. Setelah lulus di MAN Palopo pada tahun 2018 penulis melanjutkan Pendidikan di bidang yang ditekuni yaitu prodi bimbingan dan konseling islam fakultas ushuluddin adab dan dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact person penulis: *nurazizahid2@gmail.com*