

**STUDI TENTANG MANFAAT AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE
DALAM MENDUKUNG PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XII SMAN
1 MALINGPING LEBAK BANTEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah
satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.pd)



Signature

Oleh :

Cut Mutia Malahayati

17422122

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDY ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2021

**STUDI TENTANG MANFAAT AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE
DALAM MENDUKUNG PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XII SMAN
1 MALINGPING LEBAK BANTEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah
satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.pd)



Oleh :

Cut Mutia Malahayati

17422122

Pembimbing :

Drs. Nanang Nuryanta, M.pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDY ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cut Mutia Malahayati

Nim : 17422122

Program Studi : Pendidikan Agama

Islam Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Studi Tentang Manfaat Aktivitas bermain game online Dalam Mendukung Prestasi Belajar siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam dasar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Aceh Besar 26, April 2021

Yang menyatakan,


Cut Mutia Malahayati



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462
F. (0274) 898463
E. fiail@uii.ac.id
W. fiail.uui.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:


Hari : Kamis
Tanggal : 10 Juni 2021
Nama : CUT MUTIA MALAHAYATI
Nomor Mahasiswa : 17422122
Judul Skripsi : Studi tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

TIM PENGUJI:

Ketua

Edi Safitri, S.Ag, MSI

(.....


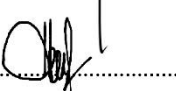
Penguji I

Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag

(.....


Penguji II

M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed.

(.....


Pembimbing

Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

(.....


Yogyakarta, 10 Juni 2021

Dekan,




Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

NOTA DINAS

Acch Besar 14 Ramadhan 1442

H 26 April 2021

M

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam
Indonesia di
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wh.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan sural nomor: 266/Dek/60/DAATI/FIAI/II/2021 tanggal 22 Februari 2021 M

Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama : Cut Mutia Malahayati Nomor
Pokok/NIMKO 17422122

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam Tahun
Akademik : 2020/2021

Judul Skripsi : Studi Tentang Manfaat Aktivitas bermain game online
Dalam Mendukung Prestasi Belajar siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum
wr.wb. Dosen



Pembimbing

Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen pembimbing skripsi:

Nama : Cut Mutia Malahayati

Nomor Mahasiswa : 17422122

Judul Skripsi : Studi Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten

Menyatakan bahwa,berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini,serta dilakukan perbaikan,maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta 26 April 2021

Pembimbing



Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ
خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ
وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ □

Artinya: “Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”(QS.Al Baqarah 216).

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَاحِدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَ
أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، لَا نَبِيَّ بَعْدَهُ

Dengan mengucapkan syukur dan Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Yang telah memberikan karunia dan nikmatnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkaikan salam tetap dicurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan hingga zaman terang menerang seperti saat ini.

Sungguh Allah tidak akan memberikan cobaan kepada hambanya melainkan hamba itu mampu. Alhamdulillah sunggh karunia Allah sangat besar, kendala, hambatan dan tatangan yang peneliti hadapi dalam menyelesaikan skripsi ini dapat dilalui dengan mudah. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Studi Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Adnan Dollys dan Ibu Siti Robe'ah yang telah berjuang keras dan terus mendoakan saya tanpa mengenal lelah dan letih, itu semua hanya demi membesarkan dan menyekolahkan saya hingga saya dapat berjuang demi keberhasilan dalam studi ini.
2. Kakak-kakak saya Nani Marelata, Rina Marlina dan Euis Desi Lestari yang selalu menjadi alasan saya terus berjuang serta selalu mendorong saya demi kelancaran studi ini, agar bisa menjadi penerus yang baik untuknya.
3. Kepada Anas Al Qudri yang selalu ada di setiap suka dan duka selama saya di Yogyakarta yang Alhamdulillah sekarang sudah resmi menjadi suami saya. terimakasih atas dorongan dan motivasinya.
4. Teman yang saya anggap sahabat serta saudara saya selama di Jogjakarta yaitu biasa saya memanggil CAH GEMBLUNG, kepada Rahmi Irfana, Acyuta Arista W, dan Luluk Mukarramah terimakasih sudah kebersamai selama ini antara suka dan duka meski kadang terjadi selisih paham.
5. Teman-teman PPL international, teman-teman KKN unit 291, yang selalu kompak dan saling mendukung dalam setiap langkah.
6. Seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini khususnya Drs Nuryanta, M.pd yang senantiasa dengan penuh kesabaran membimbingku, sehingga skripsiku ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Guru dan Dosenku, semoga ilmu yang engkau berikan bermanfaat.
8. Teman-teman seperjuangan PAI 2017 dan almamater UII Yogyakarta yang menjadi tempatku untuk menuntut ilmu.

ABSTRAK

**STUDI TENTANG MANFAAT AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE
DALAM Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII
SMAN 1 MALINGPING LEBAK BANTEN**

Oleh:

Cut Mutia
Malahayati

Bermain game online yang berlebihan menyebabkan adanya rasa candu bagi anak untuk terus bermain menghabiskan waktunya sia-sia. Maka butuh dukungan dari orang tua melalui prestasi belajar siswa yang tepat dan sekolah melalui pembiasaan-pembiasaan yang baik sehingga prestasi belajar anak tidak terganggu begitupun dengan belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan bagaimana peran orangtua dan guru dalam aktivitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SMAN1 Malingping. 2) dan mengetahui manfaat aktivitas bermain game online dalam mendukung prestasi belajar siswa XII SMAN1 Malingping.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII, wali kelas XII, orang tua peserta didik dan kepala sekolah. Objek penelitian ini siswa berupa studi aktivitas bermain game online dalam mendukung prestasi belajar siswa. Dalam menentukan subjek penelitian teknik yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu menentukan sumber data melalui beberapa pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Dari penelitian ini diperoleh hasil 1) penerapan kedisiplinan orang tua dan guru termasuk pendisiplinan yang ketat 2) faktor penghambat belajar lalai, pengaruh lingkungan atau banyaknya waktu kosong dirumah, membuat penggunaan gadget berlebihan. 3) Manfaat aktivitas bermain game online yaitu memperluas Bahasa Inggris, memperbanyak teman, serta menghilangkan rasa bosan atau jenuh (sebagai hiburan)

Kata Kunci : Aktivitas bermain game online, Prestasi belajar siswa

ABSTRACT

STUDY ON THE BENEFITS OF ONLINE GAME ACTIVITIES IN SUPPORTING LEARNING ACHIEVEMENTS IN CLASS XII SMAN 1 MALINGPING LEBAK BANTEN

By:

Cut Mutia Malahayati

Playing online games excessively causes an addiction for children to continue playing while their time is wasted. So it needs support from parents through appropriate student learning achievements and schools through good habits so that children's learning achievements are not disturbed as well as their learning. This study aims to 1) describe how the role of parents and teachers in playing online game activities on learning achievement students of SMAN1 Malingping.2) and knowing the benefits of playing online games in supporting the learning achievement of XII students of SMAN1 Malingping.

This study uses a qualitative descriptive approach and type of research. The subjects of this study were class XII students, class XII homeroom teachers, parents of students and school principals. The object of this research is students' study of online game play activities to support student learning achievement. In determining the research subject, the technique used is purposive sampling, namely determining the data source through certain considerations. Data collection techniques with the method of observation, interviews and documentation.

From this study, the results obtained 1) the application of parental and teacher discipline including strict discipline 2) inhibiting factors for neglectful learning, environmental influences or a lot of free time at home, making excessive use of gadgets. 3) The benefits of playing online games are extended in English, making more friends , and eliminate boredom or boredom (as entertainment)

Keywords: Online game play activity, student learning achievement

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	xii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian Dan Pertanyaan Penelitian.....	3
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	4
D. Sistematika Pembahasan	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
B. Landasan Teori.....	12
BAB III. METODELOGI PENELITIAN.....	21
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	21
B. Tempat dan Lokasi Penelitian	22
C. Teknik informan penelitian	23
D. Penentuan Informan	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Uji Keabsahan Data.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV. PEMBAHASAN DAN HASIL ANALISIS PENELITIAN.....	30
A. Deskripsi singkat SMAN 1 Malingping.....	30
B. Hasil Penelitian	52
C. Hasil Pembahasan	68

BAB V. PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	83



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk lebih jeli dalam memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Dan berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti permainan game online.

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya maka semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan hadiah kemenangan. Tak kalah juga variasinya ada tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian individual ataupun permainan dalam grup, dan game online jenis lainnya. Yang membuat menariknya suatu permainan adalah semakin naik level permainannya maka semakin asyik dan menantang dan semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari *TK*, *SD*, *SMP*, dan *SMA*. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan pemain yang ada di kota besar maupun kota kecil yang memainkan game online di dalamnya adalah pelajar. Pelajar tersebut yang sering memainkan game online maka akan menyebabkannya

menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan game online akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik.

Namun Manfaat bermain game online ternyata sangat banyak dan tidak bisa dipandang sebelah mata. Bahkan manfaat main game online ini bisa berdampak bagi tubuh hingga dampak luas terhadap hubungan sosial. Meski begitu, hingga kini masih belum banyak yang sadar akan manfaat main game online tersebut lebih jauh. kemudian game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Ketika sedang bermain kemudian kalah maka mereka akan terus mencoba kembali sampai menang. Bisa jadi karena stigma negatif bermain game sejak dahulu, yang hanya identik dengan hiburan semata tanpa memberi manfaat, Namun seiring perkembangan zaman, para generasi muda yang memiliki kegemaran bermain game berusaha untuk membuktikannya. Berbagai manfaat main game online tersebut dibuktikan dengan mengikuti berbagai kompetisi game online. Bahkan, kompetisi game online tersebut banyak yang sudah bertaraf internasional. Hadiah dari kompetisi game online tersebut juga tidak main-main, nilainya hingga ratusan juta rupiah. Itulah mengapa saat ini game online juga sudah menjadi salah satu kegiatan yang cukup menggiurkan.

SMAN 1 MALINGPING merupakan sma terfavorit se kecamatan lebak, jumlah guru yang ada di sekolah SMAN 1 malingping berjumlah 46 guru tenaga pengajar, siswa laki-laki berjumlah 407 orang, dan siswa perempuan berjumlah 549, dan menggunakan K-13 penyelenggaraan sehari penuh/5jam

ruang kelas berjumlah 31 kelas dan 4 laboratorium, 1 perpustakaan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti sekolah tersebut karena memiliki jumlah siswa yang lebih banyak dan lebih unggul dari pada sekolah lainnya.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul penelitian berdasarkan eksperimen tentang “ Studi Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Oline Dalam mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN1 Malingping Lebak Banten ”, yang merupakan studi empiris di SMA NEGERI 1 Malingping Lebak Banten Kelas XII.

B. Fokus Penelitian Dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus penelitian:

Setelah penulis mengungkapkan hal-hal di atas, maka penulis berkeinginan untuk meneliti, mempelajari serta membahas fokus penelitian diatas terkait studi tentang manfaat aktifitas game online untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

2. Adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Apa manfaat aktivitas bermain game online dalam mendukung prestasi belajar siswa?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, selain untuk mengetahui manfaat aktivitas bermain game online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping yaitu :

1. Untuk mengetahui sampai sejauh mana manfaat bermain game online terhadap prestasi hasil belajar siswa.
2. Untuk memberikan masukan bagi para siswa dalam menggunakan game online pada waktu tertentu.
3. Untuk mengetahui bagaimana nilai belajar siswa ketika sering bermain game.

Manfaat Penelitian Tiap penelitian harus mempunyai kegunaan bagi pemecahan masalah yang diteliti. Untuk itu suatu penelitian setidaknya mampu memberikan manfaat praktis pada kehidupan masyarakat. Kegunaan penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi yang saling berkaitan yakni dari segi teoritis dan segi praktis. Dengan adanya penelitian ini penulis sangat berharap akan dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat Akademis
 - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat dalam perkuliahan dan membandingkannya dengan praktek di lapangan.
 - b. Sebagai wahana untuk mengembangkan wacana dan pemikiran bagi peneliti.
 - c. Untuk mengetahui secara mendalam tentang manfaat aktifitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa.

d. Menambah literatur atau bahan-bahan informasi ilmiah yang dapat digunakan untuk melakukan kajian dan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan sumbangan pemikiran secara edukasi di bidang pendidikan pada umumnya dan pada khususnya tentang manfaat bermain game online terhadap prestasi belajar siswa.

b. Hasil penelitian ini sebagai bahan ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis, khususnya di bidang pendidikan

3. Bagi siswa:

a. Membimbing siswa agar dapat mempertimbangkan waktu untuk bermain dan belajar

b. Membimbing siswa agar dapat membagi waktu bermain game online dengan kegiatan lainnya seperti beribadah, makan, bermain serta beribadat.

D. Sistematika Pembahasan

Bab I terdiri dari latar belakang , rumusan masalah ,tujuan dan kegunaan penelitian.

Bab II terdiri dari kajian pustaka membandingkan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan dan landasan teori menjelaskan tentang pengertian tentang pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa

Bab III metodologi penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian,tempat dan lokasi penelitian, informan penelitian,teknik penentuan informan,teknik pengumpulan data,uji keabsahan data,teknik analisis data.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul yang penulis teliti, yang nantinya sebagai sandaran teori dan perbandingan dalam penelitian ini.

Pertama skripsi ini berjudul “Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”. Dari skripsi yang disusun oleh Juwani Program SI Prodi Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah, universitas islam negeri sunan kalijaga yogyakarta. pada tahun 2013 Penelitian ini merupakan penelitian korelasi yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh fighting game dan frekuensi bermain fighting game terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan. Seberapa besar pengaruh fighting game terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan. Metode dalam penelitiannya menggunakan metode wawancara.¹ penelitian Juwani dan penelitian yang akan dilakukan itu ada kaitannya bahwa penelitian juwani itu telah membuktikan adanya pengaruh bermain playstation atau game online terhadap prilaku atau prestasi belajar siswa.

¹Juwani, “*Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013*”, *Skripsi*, Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2013, hlm. 63.

Kedua disusun oleh Fina Hilmuniati program S1 Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, dari jurnal skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. pada tahun 2019 Subjek pada penelitian adalah anak-anak yang berusia tujuh tahun sampai dua belas tahun yang bermain game online di warnet di wilayah RW. 08 Kelurahan Pisangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain game online terhadap pengalaman ibadah shalat pada anak di kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Dan dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain game online seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat di waktu shalat yang sama. Tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain game online tetap merasa khusyu’ dalam mengerjakan shalat², penelitian Fina dengan penelitian yang akan saya teliti ini ada kaitannya bahwa yang menjadi subjek yang di teliti yaitu anak-anak yang aktif dalam bermain game online.

Ketiga Skripsi ini disusun pada oleh Riki Yanto (04192016) program S1 Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang, yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar

² Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, Skripsi, UNJ, hlm. 8

Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang) pada tahun 2011. Tujuan dari penelitiannya adalah menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja yang bermain game online, serta mendefinisikan bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan mendeskripsikan pengaruh game online terhadap perilaku remaja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, orang-orang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan tujuan dari penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah *pemain game online*, *orang tua informan*, dan juga *pemilik game online tersebut*. Hasil penelitian yang ditemukan yaitu pengaruh game online terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang melatar belakangnya yaitu faktor internal artinya faktor yang dilatar belakangi oleh diri sendiri, seperti rasa ingin tahu, dan prestise, dan faktor eksternal, artinya faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya dan keluarga³. Penelitian yang Riki Yanto teliti ada kaitannya dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu hanya memilih siapa saja pemain aktif dalam bermain game online dan faktor faktor penyebab kecanduan game online.

Keempat berikut penelitian dilakukan oleh Hiskia Dwiatmaja meneliti tentang dampak bermain game online terhadap perkembangan karakter anak, pada tahun 2017 penelitian ini bertujuan untuk memahami perkembangan game

³ Riki Yanto, “ *Pengaruh Game Terhadap Perilaku Remaja Study Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Gme di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang* Skripsi (Padang :Program S1 Universitas Andalas, 2011), hlm. 60.

online yang ada dan alasan anak senang bermain game online ,setelah itu dengan penelitian ini ingin membahas lebih jauh apa dampak yang di sebabkan oleh perkembangan anak berupa dampak negatif maupun positif. Dalam metode penelitian ini digunakan metode pendekatan Kualitatif,dimana penelitian lebih ditekankan pada pemahaman aspek masalah lebih mendalam di bandingkan hanya melihat masalah untuk melakukan penelitian generalisasi, teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dan studi pustaka, sampel yang diambil tyang berupa anak remaja dan pelajar jenjang anak smp dan sma dengan rentang usia 12-18 tahun merupakan masa dimana karakter anak sedang berkembang dengan pesatnya,dan kemudian hasil dari penelitian ini adalah ada beberapa pengaruh dampak dari bermain game online yaitu dampak negatif dan positif diantaranya dampak negatif : pemborosan, ketidakjujuran, dan lupa waktu dan mengurangi Kesehatan tubuh.

dan dampak positive adalah penghilang stres, melatih pikiran,respon logika anak dan perencanaan anak, dari penelitian skripsi Hiskia tentu ada kaitannya dengan penelitian yang akan di teliti yaitu melakukan wawancara dengan menentukan sampel subjek yang akan di teliti misal sekitar usia 12-18 tahun masa dimana rentan terhadap perkembangan yaitu sama halnya dengan anak usia SMP dan SMA⁴

⁴ Hiskia Dwiatmaja. “*dampak bermain game online terhadap perkembangan karakter anak* .*Digital Communication Study Program ,Green Economy And Digital Communication Faculty ,Surya University,Serpong 2017*

Kelima penelitian skripsi ini dilakukan oleh Cindy yang meneliti tentang dampak game online pada mahasiswa universitas andalas, pada tahun 2006 Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara self regulation dengan task commitment pada mahasiswa pemain game online aktif di Universitas Andalas, Penelitian tersebut didukung oleh hasil penelitian kualitatif yang dilakukan Wibisono (2009) di Yogyakarta, bahwa game online menyebabkan mahasiswa malas kuliah, kuliah berantakan, sehingga prestasi akademik menurun. Penelitian kualitatif lainnya yang dilakukan Yovanka (2008) menyatakan bahwa pada kelompok mahasiswa yang kecanduan game online memiliki motivasi berprestasi yang lebih rendah dari pada yang bermain hanya sebagai hiburan semata. Selain itu, sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikannya, Berdasarkan wawancara tambahan dengan beberapa mahasiswa Universitas Andalas yang bermain game online, diperoleh bahwa hampir disetiap fakultas yang ada di Universitas Andalas terdapat mahasiswa yang gemar dan menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Dari 15 fakultas yang ada, diketahui pada 10 fakultas terdapat mahasiswa yang gemar bermain game online, kemudiann hasil dari penelitian ini adalah Tentunya hal ini memberikan dampak terhadap nilai akademis yang mereka peroleh. Terbukti bahwa dari wawancara yang dilakukan, diperoleh bahwa nilai akademis cenderung turun setelah mahasiswa bermain game online⁵.

⁵ Cindy ” hubungan antara self regulation dengan task commitment pada mahasiswa pemain fame online ,di universitas andalas “2006.

Keenam Adapun penelitian skripsi yang dilakukan Khalifah Istiqomah ini meneliti tentang Dampak game pada kepribadian sosial anak, pada tahun 2016 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak game pada kepribadian sosial anak kelas V SD Islam Al Madina Semarang. Metode penelitian ini menggunakan Jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan perspektif interaksionis simbolik bersifat induktif. Berangkat dari kasus-kasus bersifat khusus berdasarkan pengalaman nyata untuk kemudian dirumuskan menjadi model, konsep, teori, prinsip, proposisi, atau definisi yang bersifat umum. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. subject yang diambil yaitu siswa SD kelas V Islam Almadina Semarang, dan hasil dari penelitian ini adalah dari dampak game pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas V SD Islam Al Madina), dapat disimpulkan bahwa bermain game memiliki tingkat kecanduan yang berbedabeda bagi pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu. Tingkat kecanduan game dapat dilihat dari intensitas anak bermain game. Frekuensi bermain game yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak game pada kepribadian sosial anak. Anak yang bermain game dengan jenis game yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk pada kepribadian sosial anak. Sebagian besar subjek yang bermain game dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara

lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati⁶. Jadi skripsi penelitian ini ada kaitannya dengan penelitian yang akan saya teliti bahwa menganalisis langsung dan memahami fenomena langsung dan melakukan observasi dan wawancara.

Ketujuh jurnal yang ditulis oleh Sardo Nainggolan berjudul pengaruh game online terhadap perkembangan anak, pada tahun 2019. Setelah mengetahui banyaknya pengaruh baik dan buruk terhadap perkembangan anak, dengan catatan harus adanya pengawasan tertentu dan sesuai dengan takaran yang pas dari guru ataupun orangtua.⁷ Kaitannya dengan penelitian yang akan saya teliti adalah ingin mengetahui apa saja pengaruh baik dan buruknya pengaruh game online terhadap perkembangan anak.

B. Landasan Teori

1. Studi

adalah penelitian ilmiah, kajian, atau telaahan.

2. Manfaat

merupakan proses yang dapat menghasilkan sesuatu dan memberikan guna tertentu.

3. Aktivitas

⁶ Khalifah Istiqomah “ *Dampak Game pada kepribadian sosial anak skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan, universitas islam negeri walisongo semarang 2016* “

⁷ Sardo Nainggolan ” *pengaruh game online terhadap perkembangan anak*” 2019

adalah kegiatan atau keaktifan jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik

4. Game online

Menurut wikipedia permainan daring (Online Games) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu

Atau sumber lain menyatakan bahwa Game online didefinisikan sebagai permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui internet termasuk PC (Personal Computer), console, dan wireless game (OECD, 2015:9). Menurut Young (2011: 41) game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling

berhubungan. Game online adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (internet). Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003 dalam Misnawati, 2016:4), game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dalam pengertian yang luas game berarti hiburan. Game juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (intellectual playability). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Adapun game online yang mereka gunakan adalah pubg, free fire, dan mobile legend, Adapun game yang memang menjurus kepada pembelajaran adalah game yang sering digunakan yaitu kahoot, educandy, wordwall, quizizz. Biasa digunakan untuk pembelajaran berisikan materi pelajaran.

5. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

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

Belajar yang baik dapat menciptakan sebuah prestasi belajar, agar menghasilkan sebuah prestasi belajar hendaknya siswa mengetahui prinsip

prinsip belajar. Adapun prestasi belajar siswa SMAN 1 Malingping menurut data nilai Raport mereka menyatakan tidak adanya penurunan nilai yang spesifik dalam artian mereka tetap mampu mempertahankan nilai mereka dari sebelumnya.

b. Prinsip-prinsip belajar

Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas yaitu dengan menentukan arah dan tujuan yang jelas maka keberhasilan atau prestasi belajar dapat mudah tercapai. Kemudian proses belajar terjadi apabila seseorang menghadapi sebuah problematis, sesuatu yang mengandung problematis(masalah) dapat merangsang pikiran untuk berpikir, bagaimana cara memecahkan suatu masalah tersebut. Selain itu belajar dengan pengertian lebih bermakna daripada dengan hafalan. Belajar menggunakan pengertian lebih memungkinkan seseorang untuk lebih berhasil dalam menerapkan dan mengembangkan segala hal yang sudah dipelajari, sebaliknya belajar menggunakan hafalan mungkin hasilnya hanya tampak dalam bentuk kemampuan mengingat pelajaran itu saja, belajar sendiri merupakan proses yang berkelanjutan. Belajar harus dilakukan secara berlanjut didalam jadwal waktu tertentu dengan jumlah materi yang sesuai dengan kemampuan kita, belajar juga memerlukan kemauan yang kuat. Kembali ke kalimat pertama, belajar harus memiliki kemauan belajar yang kuat, yang pertama kita lakukan adalah menetapkan tujuan yang jelas sebelum memilih sesuatu untuk dipelajari. Tujuan yang jelas dalam diri seseorang, akan menyebabkan orang tersebut berusaha untuk belajar dengan

rajin agar apa yang menjadi tujuannya tercapai, selain itu belajar ditentukan oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu banyak, secara garis besar ada dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri, seperti kesehatan, kecerdasan dll. Sedangkan faktor eksternal, faktor dari luar diri seperti lingkungan rumah, sekolah, masyarakat.

Belajar secara keseluruhan lebih berhasil dari pada belajar dengan terbagi bagi. Prinsip belajar ini memungkinkan seseorang untuk dapat mengerti suatu pelajaran dengan lebih cepat dan mudah, sedangkan belajar dengan terbagi bagi, menyulitkan seseorang jika sulit untuk mengingat apa yang telah diajarkan, karena menggunakan system bersambung, proses belajar memerlukan metode yang tepat.

Metode belajar siswa yang tepat akan memungkinkan seorang siswa menguasai ilmu dengan mudah dan lebih cepat sesuai dengan kapasitas tenaga dan pikiran yang dikeluarkan, belajar juga memerlukan kemampuan untuk menangkap intisari dari pelajaran itu sendiri. Menangkap intisari pelajaran sangat perlu dimiliki siswa, dengan cara ini siswa akan dapat membuat suatu ringkasan dari apa yang telah dipelajarinya. Materi pelajaran yang terasa sangat banyak akan terasa lebih sedikit, ringan dan mudah untuk dipelajari.

c. Faktor faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Faktor internal berkaitan dengan pengaruh yang datangnya dari siswa yang belajar itu sendiri, misalnya : kecerdasan, kesiapan, motivasi, minat dan kebiasaan pelajar, itu merupakan berasal dari diri sendiri. Faktor eksternal faktor yang berasal dari luar seseorang pelajar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, misalnya: biaya pendidikan, fasilitas pelajar, tenaga pendidik, bimbingan orang tua, dsb. dari beberapa penilaian yang menunjukkan bahwa faktor utama penyebab kecanduan game online adalah faktor psikologis, yakni (Young, 2011 : 82) :

1. Rendahnya self-esteem Seseorang yang mengalami kecanduan game online akan mempersepsikan dirinya sendiri lebih buruk dari pada karakter gamenya, dan mereka akan mempersepsikan karakter game mereka lebih buruk dari pada diri ideal mereka. Mereka memiliki kecenderungan untuk mengatasi kelemahan mereka melalui game online. Hal tersebut mengakibatkan timbulnya kecenderungan untuk ketergantungan pada game online.

2. Rendahnya efikasi diri Individu yang mengalami kecanduan game online memiliki keyakinan yang rendah terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Sehingga mereka cenderung mengabaikannya dengan bermain game online menurut (Marsyah, 2016:4) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi

remaja terhadap game online. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
4. Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja menurut (Marsyah, 2016:4), sebagai berikut :

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

Adapun teori khusus remaja yang berkaitan dengan prestasi belajar, karena objek yang peneliti ambil adalah SMA dan tergolong sudah remaja jadi sangat di harapkan memang adanya motivasi atau dorongan dari internalnya datang dari dirinya sendiri yang di damping pengawasan serta bimbingan kedisiplinan dari orang tua, diantaranya sebagai berikut:

faktor psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, antara lain adalah :

a) Intelligensi

Pada umumnya, prestasi belajar yang ditampilkan siswa mempunyai kaitan yang erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Binet (Winkle, 1997) hakikat inteligensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, untuk mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan untuk menilai keadaan diri secara kritis dan objektif. Taraf inteligensi ini sangat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa, di mana siswa yang memiliki taraf inteligensi tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Sebaliknya, siswa yang memiliki taraf inteligensi yang rendah diperkirakan juga akan memiliki prestasi belajar yang rendah. Namun bukanlah suatu yang tidak mungkin jika siswa dengan taraf inteligensi rendah memiliki prestasi belajar yang tinggi, juga sebaliknya .

b) Sikap

Sikap yang pasif, rendah diri dan kurang percaya diri dapat merupakan faktor yang menghambat siswa dalam menampilkan prestasi belajarnya. Menurut Sarlito Wirawan (1997) sikap adalah kesiapan

seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap siswa yang positif terhadap mata pelajaran di sekolah merupakan langkah awal yang baik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

c) Motivasi

Menurut Irwanto (1997) motivasi adalah penggerak perilaku. Motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dalam diri seseorang. Seseorang berhasil dalam belajar karena ia ingin belajar. Sedangkan menurut Winkle (1991) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu; maka tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas ialah dalam hal gairah atau semangat belajar, siswa yang termotivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan perspektif interaksionis simbolik bersifat induktif. Berangkat dari kasus-kasus bersifat khusus berdasarkan pengalaman nyata untuk kemudian dirumuskan menjadi model, konsep, teori, prinsip, proposisi, atau definisi yang bersifat umum⁸.

Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah⁹.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah studi kasus atau penelitian kasus (*Case Study*). Penelitian ini tentang studi subjek, yaitu penelitian yang

⁸ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 156..

⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 6.

berkenan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas.¹⁰

Menurut Deddy Mulyana studi kasus adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi sosial. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti.¹¹ Konsekuensi dari studi kasus yang dilakukan dengan baik adalah bahwa studi tersebut harus dilakukan dalam waktu yang relatif lama. Kebanyakan studi kasus dilakukan didorong oleh keperluan pemecahan masalah¹². Hasil dari suatu penelitian kasus merupakan suatu generalisasi dari pola-pola kasus yang ditipikal individu, kelompok, lembaga, dan sebagainya. Tergantung dari tujuannya, ruang lingkup dari studi dapat mencakup segmen atau bagian tertentu ataupun mencakup keseluruhan siklus kehidupan dari individu, kelompok, dan sebagainya, baik dengan penekanan terhadap faktor-faktor kasus tertentu, ataupun meliputi keseluruhan faktor-faktor dan fenomenafenomena¹³

B. Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMAN1 Malingping tepatnya di jalan raya Malingping-Bayah km02 Kecamatan Malingping Kabupaten Lebak Banten. Tempat penelitian dilakukan di sekolah tersebut.

¹⁰ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), hlm. 66.

¹¹ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ..., hlm. 201.

¹² Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 238.

¹³ Moh. Nazir, *Metodelogi Penelitian*, ..., hlm. 67.

C. Teknik informan penelitian

Penelitian ini difokuskan pada fenomena yang terjadi pada anak kelas XII IPA/IPS yang bermain game saja dengan menggunakan media elektronik dan bagaimana dampak permainan tersebut pada kepribadian sosial anak.

D. Penentuan Informan

Penepatan informan sebagai sumber data adalah sebagai berikut:

1. Anak.
2. Orangtua, karena orangtua merupakan orang yang paling dekat dengan anak dan dianggap mengerti serta mengetahui keadaan anak yang sesungguhnya.
3. Guru kelas, guru adalah orangtua kedua bagi peserta didik, karena mengetahui keadaan peserta didik ketika berada di sekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.¹⁴

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara dan observasi. Hasil penelitian didukung data-data sebagai berikut: sejarah latar belakang sekolah, autobiografi sekolah, dan foto-foto pada saat wawancara anak. Metode ini digunakan untuk mendapatkan

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 308.

dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kepribadian sosial siswa kelas XII yang aktif bermain game di SMAN 1 Malingping.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan langsung dan tatap muka dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua pihak, yaitu pewawancara dan responden. Wawancara secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering juga disebut dengan wawancara mendalam atau terbuka, sedangkan wawancara terstruktur sering juga disebut dengan wawancara baku, yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya dengan jawaban yang sudah disediakan. Teknik penelitian ini menggunakan wawancara tak terstruktur atau mendalam dengan tujuan memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden, tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden. Wawancara tak terstruktur juga bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah dalam setiap wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara.¹⁵ Penelitian ini, peneliti mewawancarai khusus anak kelas XII SMAN 1 Malingping yang aktif bermain game.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan dari observasi yaitu untuk mendeskripsikan

¹⁵ *Deddy Mulyana, Metodologi Penelitian Kualitatif, ..., hlm. 180-181.*

lingkungan yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, individu-individu yang terlibat dalam lingkungan tersebut beserta aktivitas dan perilaku yang dimunculkan, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu yang terlibat tersebut¹⁶. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung dampak game dan tingkah laku sosial anak kelas XII di SMAN 1 Malingping.

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data menggunakan teori triangulasi, yaitu penggunaan multiple teori (lebih dari satu teori utama) atau beberapa perspektif untuk menginterpretasi sejumlah data¹⁷. Triangulasi digunakan oleh peneliti dalam menguji keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap keabsahan data tersebut. Triangulasi sumber data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam analisis data adalah sebagai berikut:

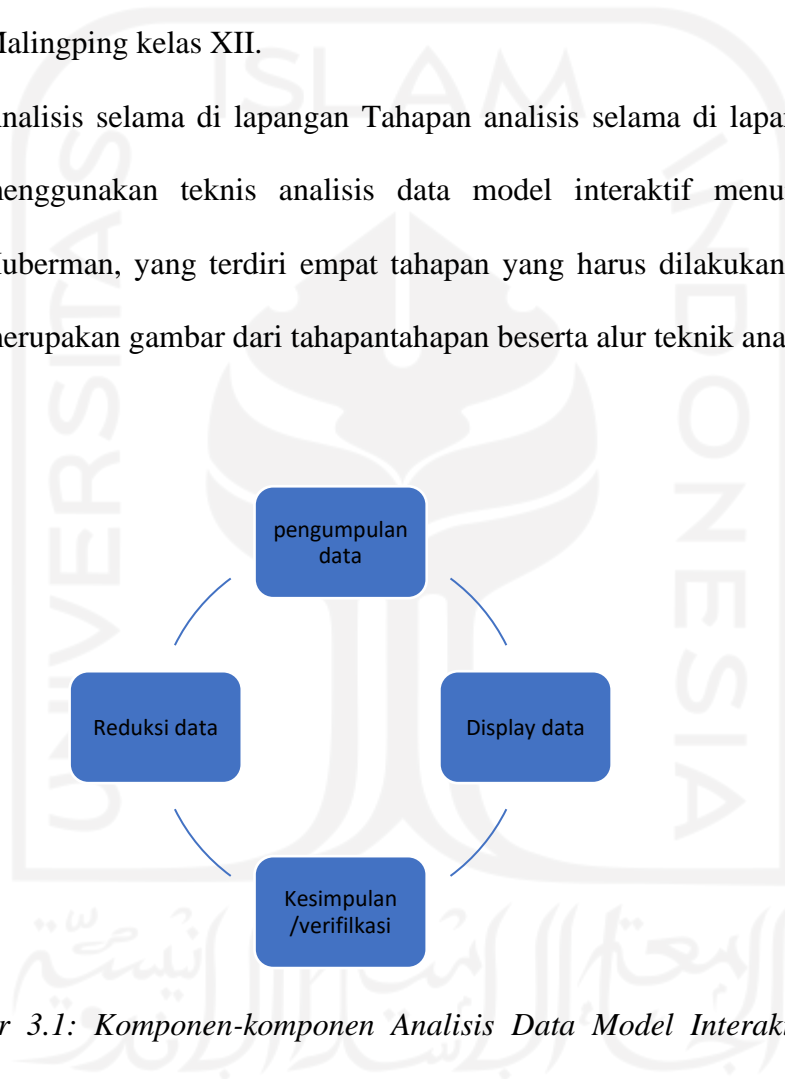
¹⁶ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu Sosial)*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 132.

¹⁷ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu Sosial)*, hlm. 201

1. Analisis sebelum di lapangan

Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah bagaimana dampak game pada kepribadian sosial anak di SMAN 1 Malingping kelas XII.

2. Analisis selama di lapangan Tahapan analisis selama di lapangan, peneliti menggunakan teknis analisis data model interaktif menurut Miles & Huberman, yang terdiri empat tahapan yang harus dilakukan. Gambar 3.1 merupakan gambar dari tahapantahapan beserta alur teknik analisis data:



Gambar 3.1: Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian, dan bahkan di akhir penelitian. Pada awal penelitian, peneliti melakukan studi pre-eliminatory di SMAN 1 Malingping, yang berfungsi untuk verifikasi dan pembuktian awal bahwa dampak game pada kepribadian sosial anak itu benar-benar ada. Studi pre-eliminatory tersebut sudah termasuk dalam proses pengumpulan data. Pada saat anak kelas XII SMAN 1 Malingping melakukan pendekatan dan menjalin hubungan dengan peneliti, responden penelitian, melakukan observasi, membuat catatan lapangan, bahkan ketika peneliti berinteraksi dengan lingkungan sosial anak dan guru di sekolah, itu semua merupakan proses pengumpulan data yang hasilnya adalah data yang akan diolah.

2. Reduksi data

Reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (script) yang akan dianalisis.¹⁸

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Data yang peneliti pilih adalah data dari hasil

¹⁸ *Haris Herdiansyah, Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu Sosial),..., hlm. 164-165.*

pengumpulan data lewat metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemilihan data pada hasil observasi mulai dari interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah SMAN 1 Malingping. Pemilihan data yang peneliti wawancara adalah data yang berkaitan dengan masalah penelitian, seperti hasil wawancara mengenai game yang sering dimainkan anak, waktu bermain game, dan kepribadian sosial anak.

3. Display data (Penyajian data)

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Data yang peneliti sajikan dalam penelitian ini adalah data dari hasil pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah penelitian. Data tersebut disajikan dalam bentuk narasi dan tabel, seperti data tentang game yang sering dimainkan anak, waktu bermain game, dan kepribadian sosial anak

4. Penarikan kesimpulan/ verifikasi

Verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Penelitian harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan.¹⁹

Data yang didapat merupakan kesimpulan dari berbagai proses dalam penelitian kualitatif, seperti pemilihan data yang sesuai dari pengumpulan, kemudian

¹⁹ Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), Hlm. 85-89.

disajikan, setelah disajikan dalam bentuk tabel terdapat proses menyimpulkan, dan data dapat disimpulkan.



BAB IV

PEMBAHASAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi singkat SMAN 1 Malingping

1. Sejarah berdirinya

Perjalanan lahir dan berkembangnya Lembaga Pendidikan bernama SMAN 1 Malingping telah melewati perjalanan yang cukup panjang dalam kurun waktu yang lama. SMAN 1 Malingping didirikan pada tanggal 1 juli 1982 atas nama Kanwil Pendidikan dan Kebudayaan didirikan oleh pemerintah untuk membantu pendidikan sekolah lanjut menengah atas. Hingga kini SMAN 1 Malingping telah berusia 37 tahun suatu usia yang cukup dewasa bagi sebuah Lembaga pendidikan. Pada awalnya SMAN 1 Malingping masih menumpang di SMPN 1 Malingping dikarenakan belum mempunyai bangunan sendiri, pada tahun 1985 barulah dibangun pondasi untuk kelas, ruang guru, dan perpustakaan, untuk penambahan sarana belajar ini dilakukan secara bertahap dilakukan secara terus menerus seiring kebutuhan dan pertambahan siswa yang masuk ke SMAN 1 Malingping.

Pada tahun pertama dibukanya, siswa yang belajar di SMAN 1 Malingping ini hanya 150 anak, dan seterusnya dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang pesat dengan cukup signifikan, hingga pada akhir tahun 1992 – 1993 jumlah siswanya menjadi bertambah 21 kelas

SMAN1 Malingping telah mengalami beberapa kali masa kepemimpinan yaitu:

1. masa kepemimpinan Drs. Mulyana (1982 – 1985),
2. masa kepemimpinan Drs. Agus uncoro (1985 – 1988),
3. masa kepemimpinan Drs. Juhri (1988 – 1992),
4. masa kepemimpinan Drs. Purbosuroyo (1992 – 1996),
5. masa kepemimpinan Drs. Adin Wahyudin (1996 – 2000),
6. masa kepemimpinan Drs. Suhendi (2000 – 2004),
7. dan masa kepemimpinan Drs. Dedeng Sugandi (2004 – 2008).

Dari tujuh kali masa kepemimpinan ini ada yang tidak tercantum dikarenakan terlalu lama Lembaga dan sudah mengalami beberapa kali pergantian, SMAN 1 Malingping telah terjadi usaha pengembangan dan pembaharuan (develop and reform) diberbagai bidang. baik sarana prasarana sekolah, kurikulum pendidikan dan pembelajaran, maupun sumber daya pelaksananya. Berbagai langkah nilai yang dilakukan, diarahkan untuk menjadikan sebagai lembaga pendidikan-sekolah yang sebenarnya (the real school SMAN1 Malingping), yang membangun tradisi keilmuan dan spiritualitas keislaman, sehingga dapat mengantarkan civitas academic (warga sekolah) menjadi manusia yang berkualitas unggul, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT., menguasai ilmu pengetahuan, memiliki kecakapan hidup (life skill) sekaligus mempunyai akhlaq yang luhur, santun, dan sholeh.

PROFIL SEKOLAH

2) Identitas Umum Sekolah

1. Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Malingping
2. Alamat (*lengkap*) : Jl. Raya Bayah KM.04 No. 39
Ds. Cilangkahan Kec. Malingping, Kab.
Lebak Prov. Banten
3. NSS : 301020312003
4. NPSN : 20601875
5. No. SK Penegerian : 0473/O/1983
No. SK Izin
6. Operasional : 0473/O/1983
7. Tanggal SK : 9 Nopember 1983
8. Status Tanah : Kepemilikan (bersertifikat)
9. Luas Lahan : 13.560 m²
Predikat Akreditasi/
10. Nilai : A / 96
Tahun Akreditasi : 2018
11. Dana Operasional dan : BOS Reguler
Perawatan
12. Nama Kepala Sekolah : Drs. H. Saepudin
13. NIP : 19610704 199103 1 008
14. No. Telepon : 085811851907

15. NPWP : 00.051.453.9-419.000

16. Jumlah Siswa :

No.	Kelas	Jumlah Laki-laki	Jumlah Perempuan	Jumlah Total	Jumlah Rombongan Belajar
1	X	121	199	320	9
2	XI	169	183	352	10
3	XII	113	182	295	9
	Jumlah	403	564	967	28

17. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan berdasarkan jenis kelamin dan status Kepegawaian

No	Uraian	Status Kepegawaian	
		PNS	Non PNS
1	Tenaga Guru	16	32
	Laki-laki	10	14
	Perempuan	6	18
2	Tenaga Laboran	-	-
	Laki-laki	-	-
	Perempuan	-	-
3	Tenaga Pustakawan	-	-
	Laki-laki	-	-

	Perempuan	-	-
4	Tenaga tata Usaha	3	6
	Laki-laki	2	3
	Perempuan	1	3
5	Petugas Kebersihan / OB	-	4
	Laki-laki	-	4
	Perempuan	-	-
6	Petugas Keamanan	-	4
	Laki-laki	-	4
	Perempuan	-	-
	Jumlah	19	46

17. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan berdasarkan Jenjang Pendidikan

No	Uraian	<D2	D2	D3	S1	S2	S3
1	Tenaga Guru	-	-	-	44	4	-
	Laki-laki	-	-	-	21	3	-
	Perempuan	-	-	-	23	1	-
2	Tenaga Laboran	-	-	-	-	-	-
	Laki-laki	-	-	-	-	-	-
	Perempuan	-	-	-	-	-	-
3	Tenaga Pustakawan	-	-	-	-	-	-
	Laki-laki	-	-	-	-	-	-

No	Uraian	<D2	D2	D3	S1	S2	S3
	Perempuan	-	-	-	-	-	-
4	Tenaga tata Usaha	6	1	-	2	-	-
	Laki-laki	3	1	-	1	-	-
	Perempuan	3	-	-	1	-	-
5	Petugas Kebersihan / OB	4	-	-	-	-	-
	Laki-laki	4	-	-	-	-	-
	Perempuan	-	-	-	-	-	-
6	Petugas Keamanan	4	-	-	-	-	-
	Laki-laki	4	-	-	-	-	-
	Perempuan	-	-	-	-	-	-
	Jumlah	14	1	-	46	4	-

18. Data Keadaan Sarana dan Prasarana

No	Sarana Prasarana	JML	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	28	28	-	5
2	Ruang Kepala Sekolah	1	1	-	-
3	Ruang Guru & Tata Usaha	2	2	-	-
4	Ruang Laboratorium	5	5	-	-
5	Ruang Perpustakaan	1	1	-	-
6	Ruang Keterampilan	-	-	-	-

No	Sarana Prasarana	JML	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
7	Ruang Multimedia	1	1	-	-
8	Ruang UKS	1	1	-	-
9	Ruang Serba Guna	-	-	-	-
10	Lapangan OR/Upacara	2	1	1	-
11	Rumah Dinas	-	-	-	-
12	Ruang OSIS	1	1	-	-
13	Ruang PMR	-	-	-	-
14	Ruang KIR	1	1	-	-
15	Ruang Koperasi	1	1	-	-
16	Ruang Movingclass	-	-	-	-
17	Meeting Room	1	1	-	-
18	Ruang alat seni	1	1	-	-
19	Gudang	4	4	-	-
20	Toilet Kepsek dan Guru	3	3	-	-
21	Toilet siswa	14	12	2	-

19. Peralatan Penunjang pembelajaran

No	Jenis	Jumlah		Kondisi	
		Cukup	Kurang	Baik	Rusak
1	Peralatan Lab. IPA	√	-	√	√

2	Peralatan Lab. IPS	-	√	-	-
3	Peralatan TIK	-	√	√	-
4	Peralatan OR Siswa	-	√	√	-
5	Buku Perpustakaan	-	√	√	-

20. Data Prestasi Lembaga/Siswa yang Pernah diraih (3 tahun terakhir)

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
2017/2018	1	Dina Agustina	Juara I Cabang Bulutangkis nomor Tunggal Putri PORKAB Lebak th. 2017
	2	Dina Agustina M. Yoan Muklis	Juara 2 Cabang Bulutangkis nomor Ganda Campuran PORKAB Lebak th. 2017
	3	M. Abduh ZA	Sepuluh Besar Lomba Marathon Pesona Indonesia tk. Provinsi Banten
	4	Mardi	Sepuluh Besar Lomba Marathon Pesona Indonesia tk. Provinsi Banten
	5	Nasrudin	Sepuluh Besar Lomba Marathon Pesona Indonesia tk. Provinsi Banten
	6	Agus Eko Prasajo	Juara I OSN Tk. Kabupaten Lebak th. 2018 bidang Kimia
	7	Sekar Fani	Juara II OSN Tk. Kabupaten Lebak th. 2018 bidang Astronomi
	8	Mira Ayu	Juara III OSN Tk. Kabupaten Lebak th. 2018 bidang Geografi
	9	M. Zidan Suhendi	Juara I O2SN Tk. Kabupaten Lebak th. 2018 Cabang Atletik nomor Lari 100 meter putra

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	10	Dina Agustina	Juara I O2SN Tk. Kabupaten Lebak th. 2018 Cabang Bulutangkis nomor Tunggal Putri
	11	Yulia Setia	Juara II O2SN Tk. Kabupaten Lebak th. 2018 Cabang Atletik nomor Lari 100 meter putri
	12	Adlina Nur Azry Tata Farhatan Nafsa Chikal Nur Arafah	Juara III Debat Bahasa Inggris Tk. Kabupaten Lebak th. 2018
	13	Heldi Wigusti Alfiyana	Juara II FLS2N Tk. Kabupaten Lebak th. 2018 cabang Vokal Solo
	14	Sheva Intania Meilan Putri Rehanudin Rizki Sehan Sri Cahyati	Medali Emas OPSI Tk. Provinsi Banten th. 2017 bidang Matematika dan Rekayasa
	15	Rinaldy Noviansyah Tata Farhatan Nafsa Ismatul Hasanah H	Finalis OPSI Tk. Provinsi Banten th. 2017 bidang IPS dan Kemasyarakatan
	16	Abdullah Hasyim R Febry Wira Pratama Adlina Nur Azry	Finalis OPSI Tk. Provinsi Banten th. 2017 bidang Sains
	17	Adlina Nur Azry Wini Riahastika	Juara 2 LKTI Tk. Nasional Th. 2017 di UIN Jakarta
	18	Billie Maulana SP	Juara I Tanding kelas H Gol. Putra "Manahij Open" th. 2017
	19	Novi Herlianti	Juara I Tanding kelas D Gol. Putri "Manahij Open" th. 2017

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	20	Ida Ruspita	Juara I Tanding kelas C Gol. Putri “Manahij Open” th. 2017
	21	Ryan Aryanto	Juara II Tanding kelas G Gol. Putra “Manahij Open” th. 2017
	22	Syifa Nabila	Juara II Tanding kelas E Gol. Putri “Manahij Open” th. 2017
	23	M. Abduh ZA	Juara III Tanding kelas E Gol. Putra “Manahij Open” th. 2017
	24	Sri Lisda Ayu Bustomi	Juara III Tanding kelas A Gol. Putri “Manahij Open” th. 2017
	25	Billie Maulana SP	Juara II Tanding kelas Bebas Gol. Putra “Al Fata Open” th. 2017
	26	Taufik Ridwan	Juara II Tanding kelas F Gol. Putra “Al Fata Open” th. 2017
	27	Ahmad Supandi	Juara III Tanding kelas E Gol. Putra “Al Fata” th. 2017
	28	Billie Maulana SP	Paskibraka Provinsi Banten th. 2017
	29	M. Zidan Suhendi	Paskibraka Provinsi Banten th. 2017
	30	Alieffia Putri Susanty	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2017
	31	Devi Marliani	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2017
	32	Tutilawati	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2017
	33	M. Hakiki	Medali Perunggu Kyorugi Putra Under 48 kg Liga Pelajar se-Provinsi Banten “Piala Gubernur Banten” th. 2018

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	34	Fujiyati	Medali Perunggu Kyorugi Putri Under 63 kg Liga Pelajar se-Provinsi Banten “Piala Gubernur Banten” th. 2018
	35	Siti Hopipiah	Medali Perak Kyorugi Putri Under 49 kg O2SN Tk. Kabupaten Lebak th. 2018
	36	Mika Aprianti	Medali Perunggu Kyorugi Putri Under 49 kg O2SN Tk. Kab. Lebak th.2018
	37	M. Panji R	Medali Perunggu Kyorugi Putra Under 55 kg O2SN Tk. Kab. Lebak th. 2018
2018/2019	1	Galuh Dwika Maulidya	Paskibraka Provinsi Banten th. 2018
	2	Vinka Dwi Melinda	Paskibraka Provinsi Banten th. 2018
	3	Aryan Linenggra Timernur	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2018
	4	Deen Uus	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2018
	5	Dewa	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2018
	6	Pipin Hayati	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2018
	7	Dewi Apriyani	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	8	Rini Tiarawati	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	9	Ida Fitriani	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	10	Shera Adya Pramitha	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	11	Ira Apriliani	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	12	Reyhan Fernando	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	13	Asep Rifai	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	14	Muh. Dzakifatul Futuh	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	15	Alin Liyani	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	16	Asiah	Paskibraka Kec. Malingping th. 2018
	17	Early Sri Mulyani Hesti Puspitasari	Finalis Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia (OPSI) Tingkat Provinsi Banten Tahun 2018, Bidang Ilmu Sosial dan Kemanusiaan (IPSK)
	18	Muhamad Yudi Triana Muhamad Rizki Hadi P	Perkemahan Ilmiah Remaja Nasional (PIRN) XVIII LIPI - Banyuwangi 2019
	19	Khalfi Prayogi Muhamad Rizki Hadi P	Proposal Terbimbing Lomba Karya Ilmiah Remaja (LKIR) ke-51 Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Tingkat Nasional Tahun 2019, Bidang Ilmu Pengetahuan Teknik (IPT)
	20	Muhamad Yudi Triana Fitrotullailas Tuti	Proposal Terbimbing Lomba Karya Ilmiah Remaja (LKIR) ke-51 Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Tingkat Nasional

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
			Tahun 2019, Bidang Ilmu Pengetahuan Teknik (IPT)
	21	Putri Uswatun Hasanah Widya Wardiatul Aini	Proposal Terbimbing Lomba Karya Ilmiah Remaja (LKIR) ke-51 Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Tingkat Nasional Tahun 2019, Bidang Ilmu Pengetahuan Kebumian & Kelautan (IPK)
	22	Putri Uswatun Hasanah Adlina Nur Azri	Proposal Terseleksi Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia (OPSI) Tingkat Nasional Tahun 2019, Bidang Matematika, Sains dan Teknologi (MST)
	23	Melisa Musfiroh Muhamad Rizki Hadi Pratama	Proposal Terseleksi Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia (OPSI) Tingkat Nasional Tahun 2019, Bidang Ilmu Sosial dan Humaniora (ISH)
	24	Anisa Vira	Medali Perak Tunggal Putri Bulutangkis Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) 2019 Tingkat Kabupaten Lebak
	25	Anan Subandi	Medali Perunggu Tunggal Putra Bulutangkis Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) 2019 Tingkat Kabupaten Lebak

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	26	Roby Fauzi	Medali perak Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-63 putra RTC 2018
	27	Lucky Perdana Putra	Medali perunggu Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-48 putra RTC 2018
	28	Mika Aprianti	Medali perunggu Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-59 putri RTC 2018
	29	Sindi Vidia Utami	Medali perunggu Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-44 putri RTC 2018
	30	Didah Purnama	Medali emas Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-52 putri RTC 2018
	31	Siti Hopipah	Medali perak Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-52 putri RTC 2018
	32	Tiara Agnessia Pratami	Medali emas Kategori Kyorugi Prestasi kelas O-59 putri RTC 2018
	33	Eka Putri Widyastuti	Medali perak Kategori Kyorugi Prestasi kelas O-59 putri RTC 2018
	34	Mohamad Panji Ramadan	Medali emas Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-59 putra RTC 2018
	35	Ray Gineung Pratidina Z	Medali perak Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-52 putra RTC 2018
	36	Fikri Irmansyah	Medali perunggu Kategori Kyorugi Prestasi kelas U-59 putra RTC 2018
	37	Siti Ajeng Tasya Ayu R.	Medali perunggu Poomsae Prestasi Putri RTC 2018
	38	Ray Gineung Pratidina Z	Medali perak Poomsae Prestasi Putra RTC 2018
	39	Indi Nuraini	Medali perunggu Poomsae Pemula Putri RTC 2018

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	40	Putri Asih Mahalani	Medali perunggu Poomsae Pemula Putri RTC 2018
	41	Anisa Vira	Medali perak Poomsae Pemula Putri RTC 2018
	42	Erlisya Cahyani Putri P	Medali emas Poomsae Pemula Putri RTC 2018
2019/2020	1	PMR Wira	Juara Umum 2 Jumbara PMR Provinsi Banten 2019
	2	PMR Wira	Juara Favorit 3 Jumbara PMR Provinsi Banten 2019
	3	Cucu Putri Soleha	Tamu Jumbara PMR IX DKI Jakarta
	4	Melisa Musfiroh M. Rizky Hadi Pratama	Proposal Terseleksi OPSI Tk. Nasional Bidang Ilmu Sosial dan Humaniora (ISH)
	5	M. Yudi Triana M. Rizky Hadi Pratama	Finalis Perkemahan Ilmiah Remaja Nasional (PIRN) 2019
	6	Putri Uswatun Hasanah Adlina Nur Azri	Proposal Terseleksi OPSI Tk. Nasional Bidang Matematika, Sains dan Teknologi (MST) Tahun 2019
	7	M. Yudi Triana Fitrotullailas Tuti	Finalis Lomba Karya Ilmiah Remaja (LKIR ke-51 LIPI Tk. Nasional Bidang Ilmu Pengetahuan Teknik Tahun 2019
	8	Khalfi Prayogi M. Rizki Hadi Pratama	Medali Perunggu Lomba Karya Ilmiah Remaja (LKIR) ke-51 LIPI Tk. Nasional Bidang Ilmu Pengetahuan Teknik Tahun 2019

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	9	Putri Uswatun Hasanah Widya Wardiatul Aini	Medali Emas Lomba Karya Ilmiah Remaja (LKIR) ke-51 LIPI Tk. Nasional Bidang Ilmu Pengetahuan Kelautan Tahun 2019
	10	M. Yudi Triana	Juara 2 Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Tk. Kabupaten Lebak Tahun 2019
	11	Putri Uswatun Hasanah Widya Wardiatul Aini	Finalis Regeneron International Science and Engineering Fair (ISEF) di Amerika Serikat Tahun 2020
	12	Paskibra	Juara 2 LKBB Tk. Kecamatan Malingping
	13	Aziz Hidayatulloh	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2019
	14	Acep Fery Permana	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2019
	15	Irfan Andika Frayoga	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2019
	16	Ocha Junika Damayanti	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2019
	17	Hikmal Hidayat	Paskibraka Kabupaten Lebak th. 2019
	18	Nadiyah Syahidah	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	19	Wiwin Winengsih	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	20	Michel Cinta Fernandez	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	21	Diva Lestari	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	22	Deby Febryani	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	23	Hilda Siti Mutiah	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	24	Siti Adila Khoiridah	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	25	Bebby Putri Ramadani	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	26	Wulan Maulani	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	27	Elda Dahliyanti	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	28	Irna Marsita	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	29	M. Azi Sudarya	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	30	Alam Nur Umam	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	31	Sahrul Maulid	Paskibraka Kec.Malingping th. 2019
	32	Regu Basket	Juara 2 Kab. Lebak
	33	Husaeni	Juara 1 Under 51 RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	34	Reva Julianti	Juara 2 Over 49 Pemula RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	35	Anggita M	Juara 3 Under 49 Pemula RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	36	Salsadilah J	Juara 3 Under 49 Pemula RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	37	Ulfah Fauziah	Juara 3 Over 49 Pemula RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	38	Shalza Amanda	Juara 1 Under 46 Prestasi RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	39	Rana Agustina	Juara 2 Over 59 Prestasi RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	40	Kent Farel A H	Juara 3 Over 59 Prestasi RTC Kab. Lebak Tahun 2019

Tahun Pelajaran	No	Nama	Prestasi
	41	Yopi Andarestu	Juara 3 Under 49 Pemula RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	42	Dedi Mulyadi	Juara 3 Under 49 Pemula RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	43	Ferdi Pirdaus	Juara 3 Under 46 Pemula RTC Kab. Lebak Tahun 2019
	44	Taekwondo Smansamal	Juara Umum 2 RTC Kabupaten Lebak Tahun 2019

2. Visi dan Misi

a. Visi

SMA Negeri 1 Malingping memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa yang akan datang yang diwujudkan dalam Visi sekolah berikut:

“Terwujudnya insan yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif dan kompetitif “

Visi tersebut di atas mencerminkan cita-cita sekolah yang berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi kekinian, sesuai dengan norma dan harapan masyarakat. Indikator pencapaian visi:

1. Berakhlak Mulia :

- a. Menjalankan syariat agama
- b. Menghormati orang tua dan guru
- c. Menyayangi sesama dan suka menolong

- d. Jujur
- e. Bertanggung jawab
- f. Amanah
- g. Disiplin
- h. Mandiri
- i. Sportif
- j. Sopan santun
- k. Demokratis
- l. Bekerja keras
- m. Belajar keras
- n. Semangat kekeluargaan dan gotong royong

2. Cerdas :

- a. Mampu memecahkan masalah
- b. Memperoleh nilai hasil belajar diatas KKM
- c. Memperoleh nilai rata-rata UN di atas 6,0
- d. Mampu mengoperasikan aplikasi komputer
- e. Mampu berbahasa Inggris lisan dan tulisan
- f. Mampu berbahasa asing selain bahasa Inggris
- g. Mampu berfikir kreatif dan inovatif

3. Kreatif :

- a. Menghasilkan karya berbasis teknologi
- b. Menghasilkan karya berbasis lingkungan
- c. Menghasilkan karya berbasis seni

d. Menghasilkan karya bernilai ekonomi

4. Kompetitif :

a. Mampu berkompetisi dalam bidang akademik dan non akademik

b. Mampu mempertahankan predikat sekolah berwawasan Karya Ilmiah dalam segala ajang Lomba Karya Ilmiah

c. Mampu bersaing masuk perguruan tinggi negeri dan swasta yang berkualitas

b. Misi

Misi SMA Negeri 1 Malingping :

1. Mewujudkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.

2. Mewujudkan kebiasaan gemar membaca pada seluruh warga sekolah untuk menggali ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya.

3. Mewujudkan pembinaan pengembangan diri dan ekstrakurikuler sebagai wahana pengembangan kreativitas peserta didik.

4. Mewujudkan semangat keunggulan dalam berkompetisi dan berkarya kepada seluruh komponen sekolah

c. Tujuan

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah:

1. Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa

2. Membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian, cerdas, berkualitas dan berprestasi baik dalam bidang akademik maupun non akademik.
3. Membentuk peserta didik yang memiliki life skill terutama dalam bidang keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.
4. Membentuk peserta didik yang mampu berkompetisi dan beradaptasi dengan lingkungan.
5. Membentuk peserta didik yang mampu bersaing untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan SMAN 1 Malingping adalah:

1. Pada tahun pelajaran 2020/2021 diharapkan dapat menjadi Sekolah Kategori Mandiri/Sekolah Standar Nasional (SKM/SSN) pada Kategori II (mencapai 80 % dari 8 Standar Nasional Pendidikan serta Dukungan Internal dan Eksternal)
2. Meningkatkan mutu pendidikan, yaitu sebagai berikut :
 - a. Memiliki dasar keimanan yang kuat dalam kehidupan bermasyarakat.
 - b. Tingkat kelulusan US 100 %
 - c. Nilai rata-rata US naik 0,5 dari rata-rata US tahun pelajaran 2019/2020.

- d. Lulusan SMA Negeri 1 Malingping lebih dari 50% diterima di PTN/PTS
 - e. Lulusan SMA Negeri 1 Malingping memiliki karakteristik wirausaha sekaligus memiliki kompetensi sebagai makhluk pribadi dan sebagai bagian dari masyarakat global (life skill)
3. Melakukan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan dan memadukan metode, media, alat dan bahan ajar berbasis ICT yang disesuaikan dengan perkembangan masyarakat.
 4. Memberikan layanan minimal (Standar Operasi Pelayanan/SOP) dalam penyelenggaraan pendidikan , dan dilaksanakan secara efektif dan efisien dengan konsep manajemen berbasis sekolah (MBS).

B. Hasil Penelitian

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, seperti yang telah disebutkan di Bab II bahwa teknik data yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan tiga teknik baik dari hasil penelitian observasi, interview maupun dokumentasi, maka peneliti akan menganalisa temuan yang ada dan memodifikasi teori yang ada kemudian membangun teori yang baru serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian studi tentang manfaat aktivitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa kelas XII sman 1 Malingping lebak banten. Sebagaimana dijelaskan dalam teknik analisa data dalam penelitian, peneliti menggunakan analisa kualitatif dan data yang diperoleh peneliti baik melalui observasi, interview, dan dokumentasi dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Setelah peneliti melakukan penelitian di SMAN 1 Malingping Lebak Banten, dengan metode observasi, dokumentasi, wawancara dapat di paparkan temuan penelitian sebagai berikut :

Setiap orang pada dasarnya mempunyai cara untuk menghibur dirinya masing-masing dengan cara yang berbeda-beda, tidak dapat dipungkiri salah satunya adalah bermain game online yang mempengaruhi keseharian orang yang memainkannya, selain sikap, pola istirahat, kesehariannya, bakat, motivasi, dan emosi. Hal ini disebabkan karena merasa terhiburnya seseorang atau suatu kelompok yang memainkannya, sehingga menghabiskan waktu yang begitu lama, namun hasil penelitian menyatakan dengan bermain game online hanya mengakibatkan rasa malas jika tidak di kontrol oleh para guru atau orangtua itu

sendiri, jika di lihat dari intelegensi individu masing-masing tergantung Kembali kepada kebiasaan dan keseharian mereka dalam disiplin waktu , jika memang tadinya anak disiplin dan cerdas atau pandai maka dia akan tetap pandai namun sebaliknya jika tadinya memang pemalas maka setelah bermain game pun akan tetap menjadi malas, jadi tidak berefek kepada prestasi siswa-siwi tersebut.

Kemudian karena berhubungan pada masa penelitian dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi ada musibah pandemic covid-19 dan adanya pembatasan social distancing yang menyebabkan peneliti tidak bisa melakukan observasi ke lapangan dan mengamati siswa-siswi tersebut, jadi peneliti hanya menggunakan Teknik wawancara dan dokumentasi dalam pengumpulan data .adapun hasil penelitian yang telah peneliti jabarkan sebagai berikut:

1. Seputar pengetahuan kepala sekolah,wali kelas dan wali murid terhadap siswa yang aktif memainkan game online.

Setiap orang pada dasarnya mempunyai cara untuk menghibur dirinya masing-masing dengan cara yang berbeda-beda,tidak dapat dipungkiri salah satunya adalah bermain game online yang mempengaruhi keseharian orang yang memainkannya,selain sikap, pola istirahat,kesehriannya ,bakat, motivasi, dan emosi. Hal ini disebabkan karena merasa terhiburnya seseorang atau suatu kelompok yang memainkannya,sehingga menghabiskan waktu yang begitu lama, namun hasil penelitian menyatakan dengan bermain game online hanya mengakibatkan rasa malas jika tidak di kontrol oleh para guru atau orangtua

Seperti yang diungkapkan oleh kepala sekolah SMAN 1 Malingping pak Drs Saepudin beliau mengungkapkan bahwa :

“Detailnya tidak tahu perorangannya,tapi tahu jika anak-anak ada yang main”²⁰

Dari hasil paparan diatas kita bisa melihat bahwa berdasarkan hasil wawancara dengan pak Saepudin selaku kepala sekolah dinyatakan bahwa memang beliau mengetahui jika anak-anak didiknya banyak juga yang memainkan game online tersebut.

Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana tanggapan salah satu wali kelas XII itu sendiri dan pak zeni januar pamungkas mengatakan :

“Betul,saya tahu dan pastinya ada dari anak anak ini yang aktif kesehariannya untuk memainkan game online”²¹

Jadi pernyataan Dari hasil wawancara Bersama pak Saepudin tadi dikuatkan Kembali oleh pak Zeni Zanuar pamungkas seperti telah dijelaskan bahwa memang beliau mengetahui betul keseharian anak-anak peserta didiknya dan mengatakan pasti mereka sering sekali memainkan game online .

Kemudian tanggapan lain yang di katakana oleh wali murid yaitu pak Purwandi Deni :

²⁰ Wawancara Bersama kepala sekolah 25 februari 2021

²¹ Wawancara Bersama wali kelas 26 februari 2021

“Ya saya tahu dan sering melihat anak saya sedang bermain, apalagi game online sekarang sedang marak di kalangan remaja/anak-anak”²²

Jadi berdasarkan jawaban beliau dapat dilihat jika memang beliau mengetahui bahwa game online adalah salah satu game yang sedang marak atau sedang banyak di gunakan oleh pemain yang rata-rata pemainnya adalah anak-anak yang sedang menempuh Pendidikan seperti siswa-siswi SD, SMP DAN SMA bahkan kalangan MAHASISWA.

Ketiga sumber tersebut dibuktikan oleh pengamatan / observasi peneliti bahwa benar ketiga sumber tersebut telah terdokumentasi dari foto hasil dokumentasi yang peneliti ambil Ketika melakukan observasi.

Kemudian selain itu peneliti juga ingin mengetahui bagaimana dalam menyikapi anak-anak tersebut jika sedang asyik dalam permainannya.

2. sikap kepala sekolah, wali murid dan wali kelas jika sedang mendapati anak/siswa sedang asyik dalam permainan game online

lalu kepala sekolah mengatakan :

“Karena tahun ajaran ini belum pernah tatap muka ya, karena covid-19 jadi saya tidak mengawasi anak-anak”²³

Dari jawaban hasil wawancara Bersama pak Saepudin tersebut menyatakan bahwa karena adanya pandemic covid-19 ini ,beliau tidak

²² Wawancara Bersama wali murid 01 maret 2021

²³ Wawancara Bersama kepala sekolah, di Malingping tanggal 25 februari 2021.

mengawasi anak-anak karena anak-anak melakukan pembelajaran daring di rumah masing-masing, kemudian pernyataan beliau telah dikuatkan oleh salah satu wali murid kelas XII sman 1 Malingping bahwa memang benar untuk semester ini belum diadakannya belajar tatap muka atau luring, tetapi jika di dalam kelas atau mencuri-curi waktu Ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung tidak pernah mendapati karena sudah ada perjanjian sebelumnya yaitu kontrak belajar yang sudah di setujui antara murid dan guru.

Tapi peneliti mencoba menanyakan berdasarkan pengalaman sebelum adanya covid-19 sebagaimana pengalaman wali kelas sebelumnya dan beliau mengatakan bahwa :

“Jika di dalam kelas memang saya tidak pernah mendapati mereka asyik dengan gadget nya ,hanya mengizinkan membuka hp itu hanya untuk browsing dan kalkulator selebihnya tidak pernah menemukan karena saya termasuk guru yang menerapkan disiplin yang ketat.”²⁴

Dari hasil wawancara dengan wali kelas ini kita dapat simpulkan jika memang beliau menerapkan disiplin yang begitu ketat, dan tidak mengizinkan mwmbuka hp, kecuali hanya untuk mengakses browsing dan kalkulator saja, selebihnya beliau tidak pernah mendapati siswa atau siswi selain di luar kelas dan di luar jam belajar mengajar.

²⁴ Wawancara Bersama wali kelas, di Malingping tanggal 26 februari 2021.

Lalu di hari lain peneliti mencoba menanyakan hal yang sama apa yang di lakukan dan bagaimana menyikapi untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih kuat untuk dijadikan data yang valid dari ketiga sumber ini kepada wali murid beliau berkata :

“Kalau dirumah sering melihat anak kenapa ngomong sendiri ya,pas ditanya lagi mabar, dri situ saya hanya membiarkan asalkan tidak mengganggu Ketika dia ada pr atau kelas , hanya tidak suka karena lalai jika d suruh”²⁵.

Dari hasil wawancara diatas terkait dalam pernyataan ini ditemukan bahwa , memang beliau sering mendapati anak-anaknya berbicara sendiri , ternyata setelah beliau tanyakan dan perhatikan beliau tau bahwa sianak sedang asyik dalam permainannya, lalu beliau hanya membiarkan asalkan ingat waktu dan tidak mengganggu jam belajar dan tugas sekolahnya , lalu beliau sering dibuat kesal oleh sifat kelalaian anaknya jika sedang disuruh,mereka selalu mengulur-ulurkan waktu jadi hanya itu yang belliau tidak sukai, begitu detailnya yang beliau katakan.

dari ketiga sumber tersebut telah dibuktikan dari hasil dokumentasi yang terlampir yang mana bukti itu di ambil oleh penulis Ketika sedang mendatangi sumber dan sekolah tersebut.

²⁵ Wawancara Bersama wali murid pada 01 maret 2021

3. Manfaat dan dampak aktivitas bermain game online pada siswa SMAN

1 Malingping.

Segala sesuatu yang kita lakukan pasti ada manfaatnya baik besar maupun kecil ,setidaknya pasti ada saja manfaat yang di rasakan oleh diri kita sendiri maupun orang terdekat yang berada di sekeliling kita. Bermain game terkadang dipandang negatif karena dinilai tidak bermanfaat. Belum lagi banyaknya mitos seperti game dapat merusak kerja otak, membuat bodoh dan lain sebagainya.Memang, ada sisi negatif dari bermain game seperti bisa mengubah orang menjadi asosial dan apatis.Namun, ini terjadi jika kamu kebablasan saat bermain game. Di samping hal-hal negatif, bermain game juga mempunyai manfaat positif. Diantaranya manfaat positif adalah :

1. Melatih Otak dan Mental.
2. Mengenalkan Teknologi.
3. Sarana Belajar yang Menyenangkan.
4. Membentuk Kreativitas.
5. Meningkatkan Rasa Percaya Diri.
6. Membantu Anak dengan Disleksia.
7. Memberikan Pengetahuan Baru.
8. Melatih Pengendalian Emosi Anak.

Berikut Tabel Perolehan perbandingan hasil nilai keseluruhan mata pelajaran yang berbeda di setiap semester sebelumnya yang diperoleh siswa/siswi selama menjalankan proses pembelajaran di sekolah yang aktif dalam bermain game online :

NO	NAMA(SAMARAN)	SKOR NILAI KELAS XI SEMESTER 2	SKOR NILAI KELAS XII SEMESTER 1
1	MLKK	2.432	2.569
2	RYN	2.303	2.750
3	RNI	2.511	2.551
4	NNDG	2.392	2.452
5	AJL	2.385	2.445
6	DMS	2.235	2.340

Hasil skor prestasi ini sengaja penelitian buat agar jelas dengan prestasi belajar siswa di semester sekarang dan semester sebelumnya, dari hasil diatas dapat dinyatakan bahwa memang prestasi siswa akan Kembali kepada intellegensi masing-masingnya, terbukti bahwa siswa mampu mempertahankan nilai prestasinya bahkan naik. perlu diketahui sekolah yang sudah menggunakan K13 memiliki raport yang berbeda,dengan ditiadakannya nilai rata-rata siswa dan tidak adanya nilai akhir keseluruhan

dan perangkingan siswa di dalam kelas .karena potensi anak satu dengan yang lain tidak sama,jadi tidak perlu ada rangking kelas.

Sementara untuk penilaian itu dilihat dari penugasan sebelumnya dan semester sebelumnya,tak perlu adanya rangking dikarenakan tidak bagus dampaknya dalam Pendidikan anak sebab sekarang yang sangat dikedepankan adalah Pendidikan karakter. (Banjarmasinpost.co.id/Man Hidayat)

Ketika peneliti membahas hal ini dan menanyakannya kepada kepala sekolah SMAN1 Malingping ,lalu beliau mengatakan :

“Karena saya memang jarang masuk kelas dan selebihnya saya tidak memperhatikan mungkin ada saja yang lalai untuk mengerjakan pr atau terlambat ke sekolah”²⁶.

Menurut hasil wawancara Bersama pak saepudin beliy telah mengatakan bahwa kedudukan dan tugas beliau mencangkup keseluruhan berperan di sekolah terssebut jadi beliau hanya mengatakan bahwa beliau memang jarang betul masuk kelas seperti halnya yang di lakukan para guru atau wali kelas itu masing-masing ,tapi beliau mengatakan memang ada saja pasti anak yang terlambat dan lalai untuk mengerjakan pr.

Dari hasil paparan diatas ditemukan bahwa jika tidak disiplin waktu maka siswa pasti saja akan lalai dalam mengerjakan tugas dan terlambat

²⁶ Wawancara Bersama kepala sekolah pada 25 februari 2021

kesekolah karena akibat berlebihannya nermain game online hal ini telah dikuatakan oleh pak Zeni Januar P .

peneliti menanyakan hal yang sama kepada alah satu wali kelas XII beliau berkata bahwa ;

“Setelah saya perhatikan menurut intelegensi nya si anak , game online tidak mendatangkan dampak atau mudarat dalam segi belajarnya , kalau soal bolos atau terlambat masuk kelas memang pernah terjadi karena mabar malamnya tidak tidur atau telat tidur,tapi tidak berdsmpak serius pada belajar dan kecerdasannya²⁷”

Jadi yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara bersama wali kelas ini adalah bahasanya dengan bermain game online sebenarnya tidak mendatangkan hal-hal yang mudarat atau dampak negative yang terlalu serius jika selama itu disiplin waktu di bawah pantauan orangtua atau guru itu sendiri.karena memang yang bolos ada, atau terlambat sekolah juga ada mungkin karena faktor semalam mabar (main bareng) Bersama kawan-kawan yang lain ataupun faktor malas lainnya .karena dengan mabar itu telat tidur jadilah si anak tersebut terlambat atau bolos sekolah, jadi beliau mengatakan tidak berdampak serius terhadap prestasi dan belajar siswa itu sendiri.apalagi terhadap kecerdasannya.

Jadi dari hasil paparan diatas penulis menemukan bahwa hasil wawancara Bersama wali kelas adalah ;

²⁷ Wawancara Bersama wali kelas pada 26 februari 2021

jika di lihat dari intelegensi individu masing-masing tergantung Kembali kepada kebiasaan dan keseharian mereka dalam disiplin waktu , jika memang tadinya anak tersebut disiplin dan cerdas atau pandai maka dia akan tetap pandai namun sebaliknya jika tadinya memang pemalas maka setelah bermain game pun akan tetap menjadi malas, jadi tidak berefek kepada prestasi siswa-siwi tersebut. peran orangtua dalam mengawasi dan membimbing anak saat di rumah sangat di butuhkan , agar siswa tetap tahu waktu dan dapat membagi mana waktu untu bermain dan waktu untuk belajar. Dalam hal ini telah dikuatkan Kembali oleh seorsng wali murid yaitu pernyataan dari hasil wawancara Bersama pak Purwandi Deni beliau mengatakan:

Ketika beliau mengamati di rumah adalah sebagai berikut ;

“Sejauh ini saya melihat anak saya ya pinter tetep pinter yang di sayangkan hanya menghabiskan waktu saja dan membuat saya rada kesal jika sedang disuruh, lalai bahkan pernah tuh 2x anak saya ikut lomba kata anak saya ma uke rumah temen dulu, mau ikut lomba, saya hanya mengiyakan katanya ikut kompetisi tapi tidak menang. bahkan anak saya yang kecil Ketika ditanya apa cita-citanya dia bilang pengen jadi gamer haha perkataan itu membuat saya terkejut, jadi irtu saja menurut saya hanya mengganggu untuk istirahat saja untuk tidur dan lainnya.”²⁸”

Dari hasil pernyataan wawancara diatas ditemukan bahwa memang sama hal nya yang dikatakan oleh wali murid kemarin, bahwa tidka melihatnya

²⁸ Wawancara Bersama wali murid pada 03 april 2021

perubahan dalam prestasi belajar anak-anaknya, dia mengatakan bahwa ya anak-anaknya tetap pintar pintar,yang menjadi kekesalannya hanya satu yaitu menghabiskan waktu sia-sia,apalagi lalai jika disuruh selalu mengulur-ulurkan waktu,bahkan anaknya pernah mengikuti lomba selama 2 kali, walaupun tidak menang dalam kompetisi tersebut setidaknya beliau sudah memberikan kesempatan untuk anak-anaknya, asalkan tidak lupa waktu belajar di rumah dan tugas sekolahnya,karena anak yang paling kecil saja sudah mulai mendalami game dan sudah terobsesi dengan cita citanya dan dibuat terkejut oleh perkataan anak yang kecil tersebut dengan cita-citanya yang ingin menjadi gamers.akhirnya hasil dari ketiga sumber sudah dapat disimpulkan bahwa memang sudah saling membuktikan dan menguatkan satu sama lain, lalu penulis menyimpulkan bahwa tidak adanya dampak serius manfaat dan bahaya untuk bermain game online tetapi dengan satu syarat,adanya arahan dan bimbingan guru atau orangtua dalam hal mengingatkan si anak. Bukti ini telah terlampir dalam dokumentasi yang peneliti ambil Ketika sedang wawancara.

Kemudian setelah selesai selang beberapa hari peneliti mewawancarai anak-anak kelas XII yang aktif dalam bermain game online,karena keadaan kita di tengah pandemik ini sangat disayangkan sekali lagi peneliti mengatakan bahwa tidak dapat melakukan tatap muka ataupun observasi secara face to face karena di brlukannya pembelajaran daring di sekolah, lalu peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian mewawancarai di zoom meeting lalu mengadakan ngobrol santai sembari dilakukannya wawancara tersebut.

4. Manfaat yang dirasakan setelah bermain game online (siswa-siswi).

Selain peneliti membahas ini Bersama kepala sekolah , wali kelas, dan wali murid , peneliti pun ingin menanyakan dan ingin mengetahui langsung kepada sumber yang menggeluti game online itu sendiri agar lebih valid hasil yang peneliti dapatkan seperti yang dikatakan oleh Randi Rifal Fajar :

“ Manfaat nya itu karena merasa terhibur dengan adanya game online, dan yang menarik itu hmm kita bisa mabar atau main bareng dengan teman-teman dan banyak temen sukak ada reward juga itu yang paling d tunggu²⁹ ”

Dari pernyataan saudara Randi terkait dengan manfaat game online ditemukan bahwa dari memainkan game online mempunyai daya Tarik sendiri seperti sering adanya reward atau kompetisi , bermain bareng Bersama teman-teman lainnya , merasa terhibur dan banyak kawan .

Lalu pernyataan ini dikuatkan oleh sumber lain, peneliti mencoba menanyakan hal yang sama kepada informan lain yaitu saudara Dimas Zaenul Haqi ia mengatakan ;

“ Manfaatnya sih senang karena terhibur terus yang menarik itu kalau udah bunuh musuh di dalam game itu rasanya puas dan ingin lagi kak, hmm game yang saya mainin sih pubg sama mobile legend dan tau dalam dunia per game an³⁰.

²⁹ Randi rifal fajari, di *Malingping* tanggal 09 maret 2021 pukul 20.00 sd selesai.

³⁰ Dimas Zaenul Haqi, di *Malingping* tanggal 09 maret 2021 pukul 09.00 sd selesai.

Ke,udian penulis menemukan pernyataan bahwa Sama halnya yang dikatakan oleh informan pertama yakni memang benar game mempunyai daya Tarik itu sendiri dan ada kepuasan tersendiri ,membuat yang bermain mempunyai perasaan lagi dan ingin terus memainkannya.kedua sumber ini sudah saling menguatkan .

Namun sumber informan lain mengatakan Malkika Dwi O.K

“ seru aja sih kak, bisa Bahasa inggris juga dikit-dikit tau dan banyak temen di online juga berkat ngegame ”

Dari hasil wawancara Bersama Malkika peneliti menemukan hal yang unik yaitu si pengguna mengatakan tanpa disadari bisa dan tahu Bahasa inggris sedikit demi sedikit , mungkin yang dimaksudnya adalah mengetahui berbagai macam kosa kata dala setiap ucapan yang berada di dalam game . dan pastinya mempunyai banyak teman dari dunia pergamean itu sendiri.

Jadi inti hasil wawancara Bersama ketiga siswa/siswi ini penulis menemukan bahwa mereka mengatakan kesamaan dalam jawabannya yaitu game online mempunyai daya Tarik yang unik itu sendiri ,seperti sering mengadakannya main bareng Bersama teman-teman ,mendapatkan teman online baru dan mengetahui sedikit demi sedikit Bahasa inggris,jadi merwka menjadikan game online ini pengganti permainan yang artinya sesuatu yang dilakukan Ketika mereka mempunyai waktu luang atau Ketika sedang bosan, dari sumber-sumber disini telah terdokumentasi yang di lakukan oleh peneliti Ketika melakukan observasi singkat,wawancara dan

ngobrol santai Bersama anak-anak yang lainnya juga, bukti sudah terlampir di halaman berikutnya.

5. Awal mula mengetahui dan bermain game online (siswa-siswi)

Pasti disetiap apa yang kita lakukan mempunyai waktu kapan dan sejak kapan kita mulai melakukan hal tersebut, sehingga kita dapat merasakan apakah hal tersebut harus kita lakukan atau malah kita berhentikan , dalam hal ini peneliti ingin mengetahui kapan saja awal pertama kalinya anak-anak tersebut bermain game online

Nandang mengatakan “ *perkiraan 2 jam sehari, pertama kali tu awalnya kelas 12 semester 1, pan di dalem kelas saya disuruh download mobile legend ama sodara Aples Parizqi Namanya, awalnya saya coba-coba lama kelamaan seru juga teh dan keterusan*”³¹.

Dari perkataan saudara Nandang peneliti mendapatkan hasil bahwa awalnya hanya coba-coba tetapi dengan berjalannya waktu dan adanya rasa ketertarikan itu sendiri dalam memainkannya jadi saudara nandang merasa ketagihan dan keterusan untuk memainkannya. Pernyataan ini dikuatkan

Kembali oleh sumber lain yaitu Rayhan Rizaldy sumber lain mengatakan :

“ *Dari 2015 kalau gasalah teh, saya termasuk sering kali yah soalnya sering mabar hehe, pernah coba mau berhenti tapi gagal kak.*

Karena ngerasa udah terikat ajasih sama game udah terbiasa main terus mainnya juga sama bapak kadang-kadang.”³²

³¹ Nandang, di *Malingping*, tanggal 09 Maret 2021.

³² Rayhan Rizaldy di *Malingping*, tanggal 09 Maret 2021

Dari jawaban ini peneliti menemukan hal yang menarik, karena saudara Rayhan R tergolong sering kali memainkan game online tersebut, sehingga dia mengatakan dengan sendirinya bahwa dia sering main bareng Bersama teman-temannya bahkan Bersama bapaknya, jadi kesimpulannya adalah game online bukan hanya banyak di gemari para kalangan para pelajar tetapi mulai dari anak-anak ,pelajar, remaja ,hingga orangtua,.diapun mengatakan pernah mencoba ingin berhenti untuk mrmainkan game online namun gagal. Karena mungkin faktor lain dia merasa didukung juga oleh sang bapak bisa saja mempengaruhi kegagalannya untuk berhenti bermain game.dari kedua pernyataan diatas sama halnya pernyataan yang dinyatakan oleh ketiga sumber sebelumnya bahwa game online mempunyai daya Tarik yang membuat siapa yang memainkannya akan merasa enjoy dan menikmati permainannya,hal ini dikuatkan kembali oleh sumber lain terakhir peneliti menanyakan hal yang sama, kepada Anjal Ajisea lalu dia mengatakan bahwa :

“ dari sd aku udah main game kak , tapi jarang juga maininnya dan gapernah merasa kecandyan yang bikin ketagihan,sehari paling main hanya sekitar 2 jam. ”

Menurut paparan diatas setelah peneliti telaah bahwa saudara anjal beda dengan sumber informan lainnya, dia mengatakan bahwa tidak merasa ketagihan atau terikat dengan gameonline,meskipun dia sudah memainkannya sedari sekolah dasar,bahkan dia pun memperkirakan

bahwa banyaknya waktu yang ia habisi untuk bermain game online sekitar 2 jam saja dalam sehari.

Jadi hasil yang dinyatakan dari hasil wawancara Bersama saudara Rayhan dan Saudara Nandang merupakan satu kesatuan tetapi yang dikatakan oleh saudara Anjal dia menyatakan bahwa , dirinya memang terbiasa bermain sejak sekolah dasar nambun dia mampu dalam memenej waktunya yang artinya tanpa pengawasan yang ketat dari orsangtua namun dia mampu memenej waktu agar waktunya tidak habis sia-sia begitu saja , karena yang peneliti dapatkan dari semua hasil pernyataan yang telah di dapatkan dari semua sumber hanya satu yang mungkin menghambat waktu yaitu menghabiskan waktu sia-sia. Dari semua ini telah dikuatkan oleh sumber dokumentasi yang penulis lampirkan di halaman berikutnya yang diambil Ketika melakukan wawancara dan observasi singkat via google meet,karena adanya keterbatasan sosial distancing di musim pandemik ini.

C. Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat peneliti ketahui bahwa:

1. pengetahuan kepala sekolah,wali kelas dan wali murid terhadap siswa yang aktif memainkan game online.

Bahwa semua pihak baik kepala sekolah,wali kelas maupun wali murid SMAN 1 Malingping mengetahui jika anak atau siswa aktif dalam bermain game online,dan mereka paham jika game online sedang marak di kalangan anak dan remaja,terutama siswa-siswi tingkat sekolah menengah akhir pasti sudah mempunya ponsel pribadi masing-masing yang dalam arinya bisa digunakan

kapan saja dan dimana saja Ketika mereka ingin memainkan game online nya. Kemudian mereka pun memang sudah terdidik disiplin maupun disekolah atau dirumah, berdasarkan hasil wawancara dari ketiga sumber tersebut memang mereka sama-sama mengetahui dan pernah melihat anak-anak asyik bermain dengan game onlinenya seperti yang dikatakan oleh pak wali murid Ketika dia belum mengetahui sebenarnya dengan siapa anaknya mengobrol do telfon sembari memiringkan hp nya hari demi hari beliau bertanya dan dapat mengetahui bahwa sianak sedang asyik bermain game online Bersama teman-temannya .

2. sikap kepala sekolah,wali murid dan wali kelas jika sedang mendapati anak/siswa sedang asyik dalam permainan game online

Secara keseluruhan memang selalu ada pengawasan dari pihak kepek,wali kelas dan wali murid , secara garis besar mereka memang ketat dalam menyikapi anak-anak , yang kurang disukai hanya lalai saja atau sekedar menghabiskan waktu sia-sia dalam kesehariannya jika di perhatikan.kemudian dari wali kelas bilang memang belum diadakannya tatap muka selama satu tahun ajaran ini,jadi jika menurut pengalaman yang sudah-sudah tidak pernah menemukan anak bermain game di dalam kelas pernah mendapati di dalam kelas tetapi kegiatan belajar mengajar sedang tidak berlangsung , jika sedang diluar kegiatan belajar mengajar sedang istirahat atau sedang diluar kelas, memang didalam kelas itu sendiri menurut penyampaian bapak wali kelas sebelum adanya covid memang sudah diadakannya disiplin atau kontrak belajar yang

telah di setuju sebelumnya , jadi pembatasan penggunaan telpon seluler pun dibatasi hanya untuk sekedar membuka kalkulator dan googling atau membuka internet selebihnya tidak pernah mendapatai,begitu juga yang dikatakan oleh wali murid jika di rumah selalu diawasi asalkan tidak meninggalkan atau lupa akan kewajibannya sebagai anak dan sebagai siswa sekolah, dalam segi belajar dan mengerjakan tugas sekolah asalkan tidak tertinggal. Jadi ketiga sumber ini sudah mengatakan keterkaitannya dengan kesamaan pendapat.

3. Manfaat dan dampak aktivitas bermain game online pada siswa SMAN 1 Malingping.

Jadi kesimpulan dari Ketiga sumber ini adalah setelah peneliti perhatikan game online memang tidak berdampak serius jika dilihat secara intelegensi dan kecerdasannya,bahkan itu membawa anak matang dalam bersikap dan berpikir jadi cekatan ,jika tadinya si anak pintar ya tetap pintar sama sekali itu artinya tidak mempengaruhi dalam belajarnya dan tugas tugasnya, hanya saja sedikit kesal yang di rasakan oleh wali murid karena lalai jika sedang disuruh sesuatu,jadi seolah hanya menghabiskan waktunya saja , tidur dan waktu istirahat yang tidak beraturan,jadi dalam menyikapinya tetap mengawasi yang penting belajar dan tugas tugasnya di sekolah lancar,Kembali ke kemampuan anak masing-masing itu sendiri,jika tadinya cerdas atau pandai maka akan tetap cerdas karena yang disuruh sesuatu,jadi seolah hanya menghabiskan waktunya saja , tidur dan waktu istirahat yang tidak beraturan,jadi dalam menyikapinya tetap mengawasi yang penting belajar dan tugas tugasnya di sekolah lancar,Kembali ke kemampuan anak masing-masing itu sendiri,jika tadinya cerdas atau pandai maka akan tetap cerdas karena

yang mengganggu bukan konsentrasinya dalam belajar melainkan hanya menghabiskan waktunya saja yang terbuang sia-sia dalam setiap harinya.

4. Manfaat yang dirasakan setelah bermain game online. (siswa/siswi)

Terkait dengan manfaat game online ditemukan bahwa dari hasil penyampaian yang berasal dari sumber itu sendiri mereka sama-sama menguatkan atau persis mengatakan bahwa tidak ada manfaat yang serius juga tidak ditemukannya dampak serius melainkan hanya untuk kesenangannya mengisi kekosongan waktu dimanapun dan kapanpun. Ketika suasana mulai terasa membosankan, hanya untuk menambah lebih banyak pertemanan juga menambah wawasan tentang seputar dunia pergamean karena tertarik sering adanya reward atau kompetisi yang diadakan, menambah daya motorik otak yang membuat kita matang dalam menghadapi masa yang akan datang atau sesuatu yang akan direncanakan, kemudian mampu memperbanyak kosakata Bahasa Inggris dari setiap apa yang dikatakan dalam permainan seperti yang dikatakan sebelumnya si anak yang tadinya pandai akan tetap pandai dalam memenej waktu. Adapun si anak yang tadinya kurang pandai maka dia akan lalai dalam memenej waktu bahkan bisa di bilang lebih banyak waktu yang ia gunakan untuk berhadapan dengan gadgetnya dibandingkan dalam dunia nyata jika kurangnya bimbingan pengawasan serta arahan kedisiplinan dari kedua orang tua atau guru wali kelas mereka masing-masing.

5. Awal mula mengetahui dan bermain game online (siswa-siswi)

Seperti halnya yang peneliti ketahui dari hasil observasi dan wawancara Bersama para sumber diatas bahwa awal pula bermain mereka beragam ada yang memang dari sejak sekolah dasar dan mulai dari setahun atau 2 tahun yang lalu beragam permulaan awal kapan mereka mulai menggunakan dan menggeluti bidang dunia pergame an , disini ditemukan bahwa memang benar game online mempunyai daya Tarik tersendiri mulai dari tampilan layer nya dan grafis permainannya lalu syarat dan visi misi permainannya membuat semakin menantang semakin asyik dalam memainkannya, dan adanya kepuasan tersendiri namun seperti yang telah kita bahas beberapa kali diatas karena adanya arahan dan disiplin waktu uang diterspkn oleh orangtuanya maka dinyatakan memang mereka pernah mengakui sulit untuk berhenti memainkan game online namun, hasil dari mereka adalah hanya saja terbuangnya waktu yang sia-sia dalam setiap harinya , sulit disuruh orangtua dan lalai dalam mengerjakan kewajiban sehari-harinya seperti makan tepat waktu, melaksanakan solat tidur dan belajar tepat waktu namun Kembali kepada takaran kemampuan diri mereka masing-masing jika tadinya sudah terbiasa disiplin maka dia akan tetap pandai dan jika tadinya memang sulit untuk diajak menerpkan kedisiplinan maka si anak akan sulit membagi waktu dan lalai jik kita lihat dari segi intelegensi nya perindividu masing-masing.



Gambar 1. Halaman Depan SMAN 1 MALINGPING



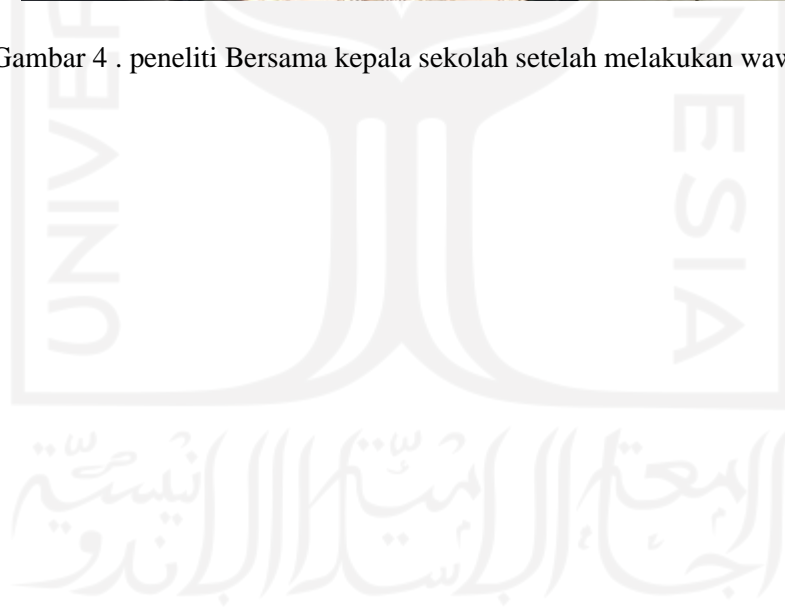
Gambar 2. Halaman Depan ruangan kelas



Gambar 3. Suasana ruang lab computer (referensi diambil dari internet karena peneliti tidak bisa melihat ruangan tersebut dikarenakan covid-19 kegiatan belajar mengajar di laksanakan secara online)



Gambar 4 . peneliti Bersama kepala sekolah setelah melakukan wawancara





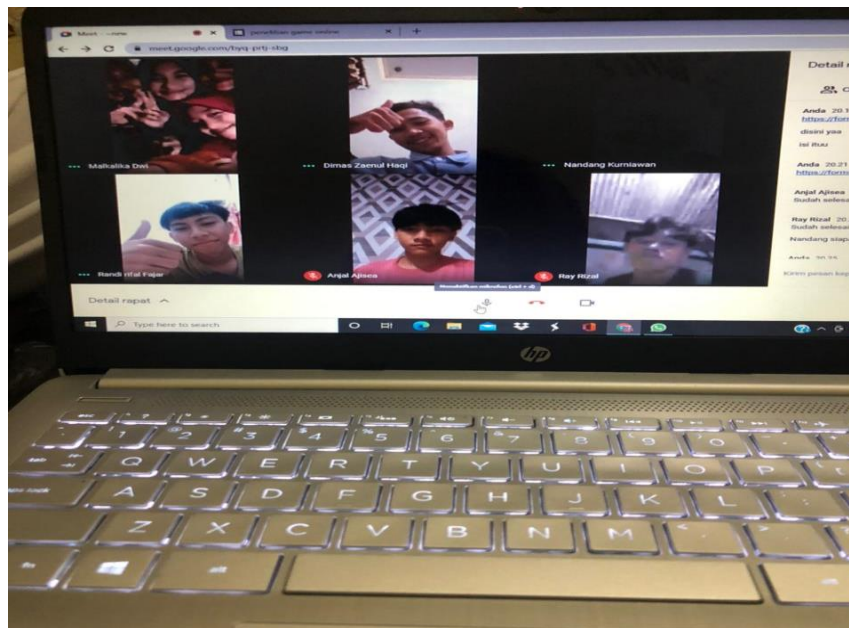
Gambar 5. Peneliti Bersama wali murid yang kebetulan memiliki anak yang aktif bermain game online,(wali murid salah satu guru di SMAN 1 MALINGPING)



Gambar 6. Suasana di ruangan guru, Ketika peneliti datang pertama kali untuk memberika surat izin penelitian kepada staff dan wali kelas.



Gambar 7. Peneliti dengan salah satu wali kelas XII SMAN 1 MLINGPING, setelah melakukan wawancara



Gambar 8. Peneliti dan siswa kelas XII SMAN 1 MALINGPING, Ketika sedang melakukan google zoom dan sedikit observasi lalu mewawancarai satu persatu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan dan dijelaskan pada bagian sebelumnya peneliti dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Manfaat aktivitas bermain game online dalam mendukung prestasi belajar siswa SMAN1 Malingping Lebak Banten.

Permainan game online secara tidak disadari memang benar membuat ketagihan siapapun yang mencoba memainkannya, terutama di usia Pendidikan tingkat sekolah, namun dari memainkan game online jangan melihat setengah mata bahwa bisa mendapatkan manfaat juga diantaranya : Mengasah kecekatan otak, pematangan rencana menambah kosakata Bahasa Inggris memperluas jaringan pertemanan online maupun pertemanan dunia nyata, selain hanya dapat menghilangkan jenuh dan stress Ketika sedang dilanda kebosanan sebagai pengganti hiburan lainnya. Terlebih pada zaman sekarang kita diberikan kemudahan dalam hal berkomunikasi serta kecanggihan modern yang kapanpun dan dimanapun kita bisa melakukannya dengan mudah, hanya saja yang disayangkan dari para gamer selalu berlebihan dalam menggunakan waktu untuk bermain game, yang mana waktunya habis sia-sia padahal bisa digunakan untuk hal yang lebih berm, anfaat lainnya. apalagi samoi mengganggu jam tidur dan istirahat, pola hidup dan makan tidak sehat serta mengabaikan kewajiban atau misalkan perintah orangtua ketika disuruh.

Namun jika kita lihat dari segi intelegensi masing-masing individu tidak sama sekali membuat siswa bodoh, yang malas akan tetap malas dan anak yang rajin akan tetap rajin maka tidak ada dampak yang serius untuk pengguna game online. maka dari itu sangat dibutuhkannya peran guru serta orangtua dalam membimbing dan mendisiplinkan waktu yang benar.

B. SARAN

Dari hasil penelitian mengenai studi tentang manfaat aktivitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa:maka saran yang peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi para siswa/siswi :

pemain game online peneliti menyarankan agar tetap bisa menyeimbangi waktu dalam bermain. Bermain adalah hal yang amat menyenangkan dan sudah sangat pasti disenangi oleh siapapun yang memainkannya. Namun, tentu saja kalian para pemain juga masih membutuhkan pendidikan sebagai orang-orang yang mempunyai masa depan dan akan menjadi penerus bangsa yang akan datang.

2. Bagi para orang tua, guru, serta kepala sekolah :

Hendaknya harus selalu memperhatikan anak-anaknya yang masih remaja terutama yang bersekolah agar tidak semakin terjerumus kedalam dunia game yang sama sekali tidak akan pernah ada kata puas didalamnya,dan menyeimbangi kemudian mengontrol belajar dan tugas-tugasnya .

3. Bagi peneliti sendiri:

Semoga dengan adanya penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan game online dengan lebih bervariasi dan lebih bagus lagi amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. U. (2017). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Cindy. (2006). dampak-dampak game online pada mahasiswa universitas andalas.
universitas andalas.
- Dwiatmaja, H. (2017). Dampak bermain game online terhadap perkembangan anak. *green economy and digital communication faculty Surya University*.
- E B Hurlock, M. M. (1991). *child devolepment perkembangan anak* . jakarta: erlangga.
- Herdiansyah, H. (2011). *metodelogi penelitian kualitatif untuk ilmu sosial*. jakarta: salemba humanika.
- Hilmuniati, F. (2016). dampak permainan game online dalam pengalaman solat pada anak di kelurahan pisangan ciputat Kota Tangerang Selatan.
universitas islam jakarta.
- Hurlock, E. B. (1970). *child growth and development*. jakarta: Erlangga.
- Husaini Usman, p. (2017). *metode penelitian sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Istiqomah, K. (2016). dampak game online pada kepribadian sosial anak.
universitas islam negri walisongo.
- J, L. (2012). *metodelogi penelitian kualitatif*. bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Juwani. (2013). pengaruh playstation terhadap perilaku agresif siswi di MI
Tarbiyyatussibyan karangrayun grobogan . *Universitas Sunan Kalijaga*.
- Mulyana, D. (2010). *metodelogi penelitian kualitatif paradigma baru ilmu
komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadzir, M. (1985). *metodelogi penelitian*. jakarta: ghalia indonesia.
- Nainggolan, S. (2019). pengaruh game online terhadap perkembangan anak .
pendidikan ekonomi unnimed.
- sugiyono. (2015). *metodelogi penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- suharsimi, A. (1990). *menejemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- yanto, R. (2011). pengaruh game online terhadap perilaku remaja. *kelurahan Air
tawar barat kec Padang utara*.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pedoman wawancara dengan siswa yang bermain *game online*

1. Identitas diri

- a. Nama :
- b. Jenis kelamin :
- c. Umur :
- d. Tanggal pengambilan data :

II. Daftar pertanyaan

1. Apakah anda adalah pengguna *game online* ? jika Ya (sering/jarang)
2. Kapan pertama kali bermain *game online*?
3. Berapa lama anda *bermain game online* dalam satu hari Jam ?
4. Sebutkan jenis *game online* yang kamu mainkan !
5. Apakah anda merasa terikat dengan *game online*?
6. Apakah anda merasa emosi, gelisah atau marah ketika permainan kalah dan jika ingin berhenti bermain *game online* ?
7. Apakah anda pernah mencoba untuk ,mengendalikan atau mencoba berhenti untuk memainkan *game online* ? jika ya berhasil atau tidak ?
8. Apakah pernah bolos sekolah gara-gara *game online* ?
9. Apakah guru atau orangtua anda tau jika anda pengguna *game online*?
10. Apa alasan anda bermain *game online*? Untuk mengisi kekosongan atau karena untuk mengurangi rasa cemas dan depresi ?

11. setiap bermain *game online* ,apakah selalu merasakan ada keluhan di kepala?
12. Apakah saudara merasakan susah berkonsentrasi?
13. Apakah merasakan keluhan di mata seperti perih atau berair?
14. Apakah anda merasa puas dan bahagia serta semangat belajar karena *game online*?
15. Ceritakan sedikit saja apa manfaat yang anda rasakan setelah bermain *game online*?
16. Bagaimana awal mula proses anda tertarik dengan *game online*?
17. Dimana biasanya anda bermain *game online* ?
18. Dimana tempat biasanya anda bermain *game online* ?
19. Dengan siapa anda bermain *Game online* ?
20. Apa saja yang menarik dalam *game online* ?

B. Pedoman wawancara dengan wali kelas

1. Identitas Diri :

- a. Nama :
- b. Usia :
- c. Pendidikan terakhir :
- d. Tanggal pengambilan data :

II. Daftar pertanyaan :

1. Apakah anda tahu jika siswa di kelas Ini banyak yang memainkan *game online* ?
2. Apakah anda sering melihat dan memperhatikan siswa yang lalai dengan *game online* di kelas ataupun d lingkungan sekolah?
3. Bagaimana sikap anda ketika mendapati siswa yang bermain *game online* saat pelajaran berlangsung ?
4. Bagaimana cara anda untuk memotivasi anak untuk tetap konsentrasi ketika d kelas ?

5. Apakah yang anda ketahui siswa yg aktif *bermain game online* selalu giat dan bersemangat ketika d kelas ?

C. Pedoman Wawancara dengan wali murid

1. Identitas diri :

- a. Nama :
- b. Usia :
- c. Tanggal pengambilan data :

II. Daftar pertanyaan :

1. Apakah bapak/ibu sering memperhatikan anak anda Ketika sedang bermain gadget?
2. Apakah bapak/ibu mengetahui jika anak anda memainkan game online?
3. Dimanakah yang anda ketahui tempat ternyaman mereka Ketika bermain game online?
4. Apakah anda pernah melarang atau hanya sekedar membatasi?
5. Bagaimana Ketika anda perhatikan apakah berdampak kepada waktu belajar anak?
6. Apa yang anda dapatkan setelah memperhatikan dan tau jika anak anda bermain game online ?

LAMPIRAN 2

TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN:

Nama responden 1 : Drs.Saepudin (kepala sekolah)

Nama responden 2 : Zeni Januar Pamungkas (wali kelas)

Nama responden 3 : Purwandi Deni (wali murid)

Waktu : 26 februari 11.30 sd selesai dan 1 maret 14.00

1. Apakah Anda Tahu Jika Anak/Siswa Aktif Dalam Memainkan Game Online ?

No	Sumber	Keterangan	Kesimpulan
1	Kepala sekolah	Detailnya tidak tahu perorangnya , tapi tahu jika anak-anak ada yang main	Semua pihak baik kepala sekolah,wali kelas maupun wali murid SMAN 1 Malingping mengetahui jika anak atau siswa aktif dalam
2	Wali kelas XII	Betul,saya tahu dan pastinya ada dari anak anak ini yang aktif kesehariannya untuk memainkan game online	bermain game online ,dan mereka paham jika game online sedang marak di kalangan anak dan remaja.
3	Wali murid	Ya saya tahu dan sering melihat anak saya sedang bermain,apalagi game online sekarang sedang marak di kalangan remaja/anak-anak	

2. Bagaimana sikap and jika sedang mendapati anak/siswa sedang asyik dalam permainan game online , bagaimana anda menyikapinya.?

No	Sumber	Keterangan	Kesimpulan
1	Kepala sekolah	Karena tahun ajaran ini belum pernah tatap muka	Secara keseluruhan memang selalu ada

		ya karena covid-19 jadi saya tidak mengawasi anak-anak	pengawasan dari pihak kepek,wali kelas dan wali murid , secara garis besar mereka memang ketat dalam menyikapi anak-anak , yang kurang disukai hanya lalai saja atau sekedar menghabiskan waktu sia-sia dalam kesehariannya jika di perhatikan.kemudian dari wali kelas bilang memang belum diadakannya tatap muka selama satu tahun ajaran ini,jadi jika menurut pengalaman yang sudah-sudah tidak pernah
2	Wali kelas	Jika di dalam kelas memang saya tidak pernah mendapati mereka asyik dengan gadget nya ,hanya mengizinkan membuka hp itu hanya untuk browsing dan kalkulator selebihnya tidak pernah menemukan karena saya termasuk guru yang menerapkan disiplin yang ketat.	menemukan anak bermain game di dalam kelas pernah mendapati di dalam kelas tetapi kegiatan belajar mengajar sedang tidak berlangsung , jika sedang diluar kegiatan belajar mengajar sedang istirahat atau sedang di lingkungan sekolah pasti selalu mendapati sisa yang sedang bermain game online
3	Wali murid	Kalau dirumah sering melihat anak kenapa ngomong sendiri ya,pas ditanya lagi mabar, dri situ saya hanya membiarkan asalkan tidak mengganggu Ketika dia ada pr atau kelas , hanya tidak suka karena lalai jika d suruh.	

3. Bagaimana setelah anda perhatikan apakah game online mendatangkan manfaat atau dampak terhadap belajarnya, baik di rumah ataupun disekolah ?

No	Sumber	Keterangan	Kesimpulan
1	Kepala sekolah	Karena saya memang jarang masuk kelas dan selebihnya saya tidak memperhatikan mungkin ada saja yang lalai untuk mengerjakan pr atau terlambat ke sekolah.	Jadi kesimpulan dari Ketiga sumber ini adalah setelah mereka perhatikan game online memang tidak berdampak serius secara intelegensi dan kecerdasannya,bahkan itu membawa anak matang dalam bersikap dan berpikir jadi cekatan ,jika tadinya sianak pintar ya tetap pinter sama sekali itu artinya tidak mempengaruhi dalam
2	Wali kelas	Setelah saya perhatikan menurut intelegensi nya si anak, game online tidak mendatangkan dampak atau mudarat dalam segi belajarnya , kalau soal bolos atau terlambat masuk kelas memang pernah terjadi karena mabar	belajarnya dan tugas tugasnya, hanya saja sedikit kesal yang di rasakan oleh wali murid karena lalai jika sedang disuruh sesuatu,jadi seolah hanya menghabiskan waktunya saja , tidur dan waktu istirahat yang tidak beraturan,jadi dalam menyikapinya tetap mengawasi yang penting belajar dan tugas tugasnya di sekolah lancer,Kembali ke kemampuan anak masing-

		<p>malamnya tidak tidur atau telat tidur,tapi tidak berdsmpak serius pada belajar dan kecerdasannya.</p>	<p>masing itu sendiri,jika tadinya cerdas atau pandai maka akan tetap cerdas karena yang mengganggu bukan konsentrasinya dalam belajar melainkan hanya menghabiskan waktunya saja yang terasa sia-sia.</p>
3	Wali murid	<p>Sejauh ini saya melihat anak saya ya pinter tetep pinter yang di sayangkan hanya menghabiskan waktu saja dan membuat saya rada kesal jika sedang disuruh,lalai bahkan pernah tuh 2x anak saya ikut lomba katanya kompetisi tapi tidak menang.</p> <p>Menurut saya hanya mengganggu untuk istirahat saja utk tidur dan lainnya.</p>	

**TRANSKIP HASIL WAANCARA DENGAN SISWA YANG AKTIF
BERMAIN GAME ONLINE**

Waktu : 9 maret 2021 pukul 20.00 sd selesai

Informan 1.

Peneliti	Assalamualaikum wr.wb
Malkalika Dwi K .O	Waalaikumussalam wr.wb
Peneliti	Sebelumnya udah tau ya tujuan kakak disini untuk apa,karena sebelumnya kita semua dan anak-anak yang lain juga udah pada kenalan di whatsapp grup, jadi gimana sudah siap kan lika ?
Malkalika Dwi K .O	Iya kak sudah, pastinya udah dong kak , tapi pertanyaannya susah ga kak?
Peneliti	Engga kok,tinggal jawab aja ini bersifat umum pertanyaannya
Malkalika Dwi K.O	Okey kak,
Peneliti	Lika kan perempuan nih jadi lika sukak banget main game online ya?
Malkalika Dwi K .O	Ya teh tapi jarang lika mah
Peneliti	Oh jarang-jarang gitu ya ,dari kelas berapa lika main game online dan tertarik untuk main ?

Malkalika Dwi K .O	Mungkin itu kalau ga salah kelas 10 kak
Peneliti	Oalah smp kelas 3 dong ya, perkiraan dalam sehari ngabisin waktu bwrapa lama tu berapa jam ?
Malkalika Dwi K .O	Mmm berapa ya kak hehe 5 jam an ada kali kak
Peneliti	Okee 5 jam ya, terus pake apa seringnya wifi atau data kuota
Malkalika Dwi K .O	Wifi sih kak,karena d rumah ada wifi
Peneliti	Oh wifi , tapi guru atau orangtua lika tau ga kalo lika aktif bermain game online?
Malkalika Dwi K .O	Engga kak ,.soalnya lika mainnya juga jarang sih kak kalau main juga pasti di kamar jadi ga kelihatan.
Peneliti	Tapi lika ga pernah ngerasa keluhan di kepala kayak pusing atau kepala berat dan mata perih setelah bermain game online?
Malkalika Dwi K .O	Iya kakak ada suka ngerasa gitu
Peneliti	Waduh, tapi kenapa masih di lanjutin dan malah masih bermain game online sampe sekarang ? Okay kalau gitu makasih mungkin cukup ini aja lika yang kakak tanya sejauh ini karena bagi waktu dengan teman-teman kamu yang lain juga,makasih yaa sudah membantu
Malkalika Dwi K .O	Seruu kak karena main sama yang ga kenal juga jadi kenal ama orang lain yg main game
Peneliti	Oh gituu ketagihan ya ., tapi masih nbgerasa semangat ga buat belajar dan ngerjain tugas gak ke ganggu kan ?

Malkalika Dwi K .O	Engga kak, malah makin semangat
Peneliti	Okay kalau gitu makasih mungkin cukup ini aja lika yang kakak tanya sejauh ini karena bagi waktu dengan teman-teman kamu yang lain juga,makasih yaa sudah membantu , dijaga kesehatannya dan gunain waktunya sebaik mungkin ya .wassalam
Malkalika Dwi K .O	Iya kak sip sama-sama kak, maaf ya kak kalau kami suka bahas ga jelas dan ngerecokin di grup , waalaikumussalam wr wb
Peneliti	Haha iya gapapa saya malah seneng.

Informan 2.

Peneliti	Assalamualaikum wr . wb
Rayhan Rizaldy	Waalaikumussalam wr.wb
Peneliti	Hallo rayhan sebelumnya udah tau ya tujuan kakak disini mau ngapain ,karena sebelumnya juga udah bilang nya dan udah kenal semua di grup. Udah siap ni ya kakak tanyain sebentar .!
Rayhan Rizaldy	Iya teh udah
Peneliti	Okey , jadi Rayhan sejak kapan main game online ? termasuk sering atau jarang nih mainin game online ?
Rayhan Rizaldy	Dari 2015 kalau gasalah teh, saya termasuk sering kali yah soalnya sering mabar hehe

Peneliti	Waww sering ya berarti, sehari ngabisi waktu berapa lama tu kira2 berapa jam gitu, terus game apasih yang rayhan sering mainin?
Rayhan Rizaldy	Mmm berapa ya 8 jam kali kak ada, saya Sukanya main pubg sama mobile legend
Peneliti	Emang permainan itu yang banyak diminati banyak orang ya tadi juga lika temen kamu dia mobile legend , terus rayhan pernah kasih mencoba untuk berhenti buat main game online ?
Rayhan Rizaldy	Pastinya pernah coba ,tapi gagal kak. Karena ngerasa udah terikat ajasih sama game udah terbiasa main
Peneliti	Pernah coba pengen berhenti berarti yaa,tapi ga berhasil gapapa seengganya kamu udah berusaha hehe, tapi kalau kalah gitu kamu ngerasa kesal gasi ? trus kalau main itu untuk sekedar main aja apa gimana ?
Rayhan Rizaldy	Iyaa,kesel pastinya kak.kalau main Cuma buat sekedar hiburan aja kalau lagi bosan atau depresi .
Peneliti	Waduh depresi kenapani ? hehe ortu atau guru tau kasih kalau kamu pengguna aktif game online ? terus sekolah pernah bolos atau terlambat ga gara-gara main bareng temen-temen lainnya ?
Rayhan Rizaldy	Biasalah anak muda galau teh hehe.iya ortu guru walikelas juga tau kok. Iya kak pernah bplos dan terlambat ke sekolah.
Peneliti	Tuhkan pasti pernah bolos dan telat hehe, tapi menurut rayhan masih semangat ga buar masuk kelas atau buat tugas dan belajar ?

Rayhan Rizaldy	Semangat tapi sedikit jadi ga semangat kak ,soalnya mainnya juga d rumah dan belajarnya di rumah
Peneliti	Terus rayhan ada ngerasa keluhan din kepala dan dimata gitu ga kek berat kepala sakit kepala setelah bermain dan mata perih atau merah gitu?
Rayhan Rizaldy	Ada kak kalau di kepala kek pegel berat gitu .tapi dimata engga ada
Peneliti	Okay minat belajarnya berarti kurang ya malah ga semangat, siapa aja selain temen yang sukak gabung main game online ? yang sering rayhan gunakan untuk nge game yang mana wifi atau data kuota ? dan manfaat yg bisa rayhan ambil dari game itu apa .?
Rayhan Rizaldy	Hmm sama bapak juga kok. Terus sukaknya pake kuota karena ga ada wifi d rumah , manfaatnya jadi bisa Bahasa inggris sedikit-sedikit hehe
Peneliti	Wahh berarti ada dorongn dari bapak juga ya. Jadi seru gitu ya apa gimana hehe. Baguss jadi bisa b inggris kalau bisa sukain terus Bahasa inggris biar lama-lama jadi tau banyak ya,okay rayhan ga kerasa udah bbrapa menit berjalan gentian sama temen yang lain ya , pesan kakak harus tetep semangat belajar meski sama sama belajar di rumah , boleh bermain game tapi jadikan hanya untuk sekedar hiburam saja di jaga kesehatannya ya , wassalam
Rayhan Rizaldy	Iya siap makasih teh inshallah waalaikumussalam wr wb

Informan 3.

Peneliti	Assalamualaikum wr wb
Dimas Zaenul Haqi	Waalaikumussalam wr.wb kak
Peneliti	Baiklah saya panggil dimas aja ya biar gampang, sebelumnya sudah tau ya pasti kakak disini mau ngapain dan kita juga udah sering kontak-kontakan di grup ya makasih banget atas repon kamu dan temen-temen yang lain. jadi sudah siap y akita ngobrol-ngobrolnya !
Dimas Zaenul Haqi	Iya kak udah tau,sama-sama kak siap kok kak ayo dimulai saja.
Peneliti	Dimas kelas 12 apa nih ipa atau ips ? sering tau jarang nih main game online nya?
Dimas Zaenul Haqi	Kelas XII IPA 1 kak, hmm termasuk sering kak
Peneliti	Ohh sering sesering apa nih sehari suka ngabisin berapa jam kira-kira untuk main game online nya? Kalau boleh tau dari sejak kapan dimas suka ngame online
Dimas Zaenul Haqi	Iya kak sering 8 jam an kak dalam sehari itu, kalau awalnya sih dari kelas 5 sd kak

Peneliti	Waww rata-rata 8 jaman ya tadi juga ada tuh temen kamu yang memperkirakan 8 jam an juga , oiya kalau dari kelas 5 sd udah lama banget dong ,dulu masih warnet ya pasti hehe
Dimas Zaenul Haqi	Haha iya kak bener kadang di warnet sama temen-temen
Peneliti	Dimas kalau udah sering gitu main game apalagi udah kenal dari sd kelas 5 ,dimas ngerasa terikat gasih sama game itu sendiri , terus kalau memang iya dimas pernah ada ga usaha buat ngejauh buat engga ngegame lagi?
Dimas Zaenul Haqi	Iya kak pastinya ngerasa terikat,kalau engga bermain game itu serasa ada yang kurang gitu kak,
Peneliti	Hmmm begituu,tapi dimas ga pernah ada keluhan di kepala atau mata gitu saking seringnya ngegame? Soalnya udah lama banget terikatnya
Dimas Zaenul Haqi	Sejauh ini engga kak ga pernah ada keluhan apa-apa/
Peneliti	Guru walikelas atau orangtua dimas tau ga kalau dimas aktif banget nge game online ? terus pernah gatuh sejauh ini pernah bolos atau telat ke sekolah gara-gara main game malam nya atau yang sering kalian sebut mabar
Dimas Zaenul Haqi	Wali kelas sama orangtua sih gatau kak, tapi kalau bolos dan telat pasti pernah dong kak hehe
Peneliti	Hmm pasti semuanya pernah kalau ditanya ini hehe,oiya seringnya dimas pake wifi atau data kuota buat main game online nya? Terus dimana biasa tempat yang dimas sering mainin game ?

Dimas Zaenul Haqi	Iyaa kak, pakek data kuota kak, kalau tempat say amah dimana aja kak yang penting nyaman untuk bermain game selama jaringan itu baguss
Peneliti	Okaaay ,menurut dimas apa sih manfaat yang dimas dapat selama bermain game online ini? Ceritakan dong singkat saja apa yang menarik dari game online yang dimas mainin dan gamenya itu game apa?
Dimas Zaenul Haqi	Manfaatnya sih senang karena terhibur terus yang menarik itu kalau udah bunuh musuh di dalam game itu rasanya puas dan ingin lagi kak, hmm game yang saya mainin sih pubg sama mobile legend
Peneliti	Wah wah berarti membuat ketagihan yaa,okay dimas kakak kira cukup ya tanya jawab santai kita nya gentian dengan yang lain terimakasih atas waktunya dan pengetahuannya seputar game online, dijaga kesehatannya dan di gunakan waktunya sebaik mungkin terimakasih sudah membantu sekali lagi wassalam.
Dimas Zaenul Haqi	Iya kakak sama-sama,amin kak makasih juga kak walaikumussalam wr.wb

Informan 4.

Peneliti	Okay Anjal bismillahirrahmanirrahim assalamualaikum wr.wb
M Anjal Ajisea	Walaikumussalam wr wb kak
Peneliti	Udah tau ya sebelumnya nama kakak siapa dan tujuannya mau apa, di grup juga kita semua sudsh ngobrol-ngobrol banyak yaa, jadi gimana sekarang sudah siap kan ya ?

M Anjal Ajisea	Iya kak bener,sudah kak
Peneliti	Jadi anjal kelas 12 ipa atau ips nih? Main game nya suka sering banget apa jarang-jarang
M Anjal Ajisea	Kelas XII ipa 4 kak., sering kak
Peneliti	Ooh sering ya , berapa lama dalam sehari anjal mainnya, dari kapan emang mulainya?
M Anjal Ajisea	Sehari 2 jam , dari sekolah dasar kak
Peneliti	Yakin Cuma 2 jam , katanya sering loh hehe, wahh sama tadi ada temen kamu juga tuh yang dari sd udah main game online,anjal sering ngerasa gelisah atau marah ga kalau main gamenya kalah ?
M Anjal Ajisea	Iya kak 2 jaman doang, jarang kak kadang-kadang sih.
Peneliti	Anjal pernah berusaha buat berhenti ga buat main game online ? terus pernah bolos ga atau terlambat ke sekolah gara-gara game online ?
M Anjal Ajisea	Ngga kak gapernah pengen berhenti buat nge game, terus gspernah juga telat atau bolos sekolah
Peneliti	Hmm bagusss, guru atau orangtua tau kan kalau anjal suka nge game ? terus seringnya pas ngegame pake apa wifi apa data kuota?
M Anjal Ajisea	Iya kak mereka tau, seringnya aku pake data kuota

Peneliti	Sering ngerasa keluhan di kepala ga atau mata semacam pusing atau mata merah dan perih.?
M Anjal Ajisea	Engga kak dua-duanya ga pernah alhamdulillah
Peneliti	Menurut anjal apasih manfaat yang busa diambil dari bermain game online itu? Terus certain dong singkat saja apa yang menarik dari game online?
M Anjal Ajisea	Hanya untuk kesenangan semata aja mungkin ya kak manfaatnya, hehee,yang menarik ya tidak membosankan kak
Peneliti	Okay , dimana biasanya anjal main game ? dan sama siapa ? masih ngerasa semangat ga buat belajar dan ngerjain tugas?
M Anjal Ajisea	Dikamar kak, sama kakak aku, terus belajar sih masih semangat kok kak
Peneliti	Baiklaaah jawaban dari anjal juga cukup memuaskan , kakak rasa sudah cukup ya makasih atas partisipasi nya dan sudah membantu kakak, semangat terus belajarnya dijaga kesehatannya yaa wassalam wr.wb
M Anjal Ajisea	Iya kakak sama-sama siap kak makasih juga , wa'alaikumussalam wr.wb

Informan 5 .

Peneliti	Okay assalamualaikum wr.wb
Randi Rifal Fajar	Waalaikumussalam wr.wb

Peneliti	Hallo randi ketemu lagi yaa setelah sekian drama di grup makasih banget udah bantu kakak buat handle teman temannya,jadi gimana nih langsung aja ya kita mulai wawancara santainya, siap kan?
Randi Rifal Fajar	Haha iya kak alhamdulillah, sama-sama kak, saya juga sempet bingung sama yang lain kalau ditanya diem-diem aja di grup, iya kak udah siap ni.
Peneliti	randi pengguna aktif game online yang sering tau jarang mainin game? Trus randi kelas 12 apa ni ?
Randi Rifal Fajar	Termasuk jarang sih kak paling sehari 1 jam , kelas XXI IPA 3 kak,
Peneliti	Okay jarang yaa, sebentar banget tuh sehari 1 jam doang hehe,biasanya main game dimana ? dan sama siapa mainnya selain temen ?
Randi Rifal Fajar	Di rumah sendiri kadang di rumah temen,ga ada lagi kak selain sama temen-temen,
Peneliti	Okay berarti itu circle kamu aja yaa, terus suka bolos ga sekolah atau pernah terlambat ga? Orangtua sama wali klas tau ga ? kalau randi sukak nge game ?
Randi Rifal Fajar	Iya kak, engga pernah kak,orangtua sama guru tau sih kak.
Peneliti	Tapi randi masih merasa semangat ga buat belajar dan ngerjain tugas ? terus pernah ngerasain ada keluhan gasih di kepala atau di mata gitu setelah ngegame ?
Randi Rifal Fajar	Iya dong kak masih, kalau dikepala tidak pernah,tapi kalau di mata iya kak pernah.

Peneliti	Randi pernah ga mencoba untuk berhenti buat bermain game online? terus berikan alasannya ! Terus seringnya pake wifi atau data kuota ?
Randi Rifal Fajar	Kalau mencoba buat berhenti ga pernah kak karena kan saya tidak terlalu kecanduan game online, saya pake data kuota kak.
Peneliti	Ohh begituu,menurut randi apa manfaat dari bermain game online ? kemudian hal apa sih yang menarik dari game online itu?
Randi Rifal Fajar	Manfaat nya itu karena merasa terhibur dengan adanya game online, dan yang menarik itu hmm kita bisa mabar atau main bareng dengan teman-teman.
Peneliti	Okaayy mungkin cukup ya segitu aja yang ingin kakak tanyakan , di gunakan waktunya sebaik mungkin dan tetap jaga kesehatannya , makasih banyak ya Randi udah mau bantu kakak, wassalam wr wb
Randi Rifal Fajar	Iya kakak siap, makasih Kembali kak waalaikumussalam wr.wb

Informan 6.

Peneliti	Assalamualaikum wr.wb nandang
Nandang Kurniawan	Waalaikumussalam wr wb teteh
Peneliti	Okey Nandang gimana kabarnya nih , sebelumnya sudah tau kan ya disini kita mau ngapain dan maksih banget loh nandang udah

	jadi yang terheboh di grup, gimana kita mulai langsung aja ya wawancara santainya.
Nandang Kurniawan	Haha sehat teh alhamdulillah, iya teh harus semangat tapi jangan susah-susah ya teh saya mah bodoh
Peneliti	Bagus ,eh gaboleh bilang gitu Nandang ga ada orang bodoh selagi mau belajar, lagian ini nanya-nanyanya santai kok dan bersifat umum pertanyaannya enjoy aja
Nandang Kurniawan	Okey teh kalau gitumah siap,
Peneliti	Orangtua atau guru wali kelas nandang tau ga kalau suka main game online? terus pernah bolos atau telat ke sekolah ga gara-gara game ? terus kalau kalah suka merasa marah atau gelisah ga ?
Nandang Kurniawan	Orangtua dan guru gatau sih tehh, terus sayamah ga pernah bolos gara-gara itu telat juga gapernah, atuh pasti the itumah kalau kalah saya sukak kesel marah gitu
Peneliti	Okeey Jadi nandang kelas XII apa nih? Sukak mainin game online nya sering apa jarang ?
Nandang Kurniawan	Kelas XII IPS 2 tehh , sayamah jarang tehh mainnya juga
Peneliti	Jarang? Beneran ? kira-kira sehari berapa jam nandang main game ? terus dari kapan nandang mulai main game online ?
Nandang Kurniawan	Iya benersn tehh jarang, perkiraan 2 jam sehari,pertama kali tu awalnya kelas 12 semester 1, pan di dalem kelas saya disuruh download mobile legend ama sodara Aples Parizqi

	Namanya,awalnya saya coba-coba lama kelamaan seru juga teh dan keterusan.
Peneliti	Wah jadi gitu berarti nandang salah satu yang berbeda dari yang lain nih, karena nandang kelas 12 ini baru main game onlinennya kalau yang lain ada yang dari sd smp loh,terus merasa terikat ngga sama gamenya ? nandang pernah mencoba ga buat ngga main game lagi ceritakan alasannya ?
Nandang Kurniawan	Iya tehh saya mah baru mainnya juga, kalau merasa terikat sih iya merassa, terus pernah juga mau udahan buat engga ngegame lagi tapi gabisa, sebenarnya alasannya kalau ada kemauan sungguh-sungguh pasti bisa tehh.
Peneliti	Okay berarti nandang ada kemauannya ga sungguh-sungguh ya jadinya gabisa hehe, terus mana yang sering kamu gunakan untuk bermain game online , wifi atau data kuota? Terus sukak ngerasa ada kjeluhan dikepala atau mata gasih kalau udah main game online ?
Nandang Kurniawan	Iyaa gitu tehh hehehee,, data kuota saya mah teh, ngga kok ga pernah ngerasa ada keluhan apa-apa alhamdulillah .
Peneliti	Alhamdulillah yaa, terus tempat ternyaman biasanya nandang buat ngegame online dimana nih ? terus dengan siapa aja kamu main game online ?
Nandang Kurniawan	Kan saya mah mondok teh jadi tempatnya ya di kobong atau tempat bermain , terus teman bermain itu hero,core,agung,tank,aul,fighter,desu,mm yusril
Peneliti	Oalah gituu, bagus dong kalau mondok maksudnya kok tempat bermain haha tempat dimana aja gitu kali ya ? itu nama nama siapa nandsng ? temen juga ? haha kok kamu aneh, terus nandang

	certain dong manfaat apa aja yg bisa nandang ambil dari game online dan ceritakan singkat apasaja yang menarik.
Nandang Kurniawan	Haha iya tehh. Gitu maksudnya saya kan suka ga nyambung tehh haha manfaatnya itubisa melatih kesabaran udah tehh gitu aja
Peneliti	Haha kamu bisa aja, baik-baik kalau begitu,makasih banyak ya nandang atas partisipasinya dan bantuannya, kamu buat ketawa terus dari tadi, jaga Kesehatan dan semangat belajar yaa wassalam wr wb
Nandang Kurniawan	Iya tehh sama-sama semangat ya tehh , waalaikumussalam wr.wb



LAMPIRAN 3

PEDOMAN HASIL OBSERVASI

1. Identitas observasi

- a. Lembaga yang diminati : SMAN 1 Malingping
- b. Hari, tanggal : 25 Februari 2021
- c. Waktu : 09.30 sd Selesai

2. Lembar observasi

No.	Aspek yang diminati	Keterangan
1.	Lokasi	SMAN 1 Malingping Jl. Raya Baya Km 04 No.39 Ds. Cilangkahan Kec. Malingping Kab. Lebak Prov. Banten
2.	Jumlah siswa aktif bermain game online	Jumlah siswa yang aktif bermain game online berjumlah 10 siswa
3.	Waktu siswa bermain game online	Siswa aktif bermain game online pada rentang waktu antara jam 16.00 sd 21.00
4.	Jenis-jenis game online yang dimainkan/diminati siswa	Mobile legend, PUBG mengungguli dan Sebagian kecil ialah FF dan COC

5.	Bagaimana perilaku gamer	Tidak ada keluhan atau kelainan yang dialami selama aktif bermain kecuali merasa kesal Ketika permainan kalah
6.	Tempat siswa bermain game online	Rata-rata siswa bermain di rumah atau di tempat tongkrongan Bersama siswa lain
7.	Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain online dalam sehari	Rata-rata waktu siswa bermain game online ialah 5 jam dalam sehari

LAMPIRAN 4



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiail@uii.ac.id
W. fs.uui.ac.id

Nomor : 289/Dek/70/DAATI/FIAI/II/2021
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 23 Februari 2021 M
11 Rajab 1442 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SMAN 1 Malingping
Jl. Raya Malingping-Bayah Km. 02, Cilangkahan
Kec. Malingping Kab. Lebak Banten 42391
di Banten

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : CUT MUTIA MALAHAYATI
No. Mahasiswa : 17422122
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Studi tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

TAMBAHAN SEBAGIAN DATA YANG BERSIFAT KUANTITATIF (Nilai Raport)

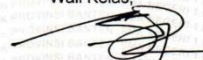
Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING Kelas : XI IPS-2
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING Semester : 2 (Dua)
 Nama : MALKALIKA DWI KANIA OCTORIANY Tahun Pelajaran : 2019/2020
 Nomor Induk/NISN : 18191143 / 003775498

B. PENGETAHUAN

Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	80	C	Memiliki penguasaan pengetahuan yang cukup baik, terutama Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	89	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, terutama dalam Mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia
3	Bahasa Indonesia	96	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Membandingkan isi resensi untuk sistematika resensi
4	Matematika (Umum)	84	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, terutama dalam Menganalisis keberkaitan turunan nilai max dan nilai minimum
5	Sejarah Indonesia	93	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis peran dan nilai perjuangan disekitar proklamasi, dan baik dalam Menganalisis strategi dan perjuangan bangsa Indonesia
6	Bahasa Inggris	89	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menafsirkan fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja SMA/MA/SMK/MAK.
Kelompok B				
1	Seni Budaya	89	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, sangat baik dalam Mengevaluasi gerak tari kreasi dan cukup baik dalam Menganalisis pementasan seni teater modern
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	91	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis keterampilan dua gaya renang, dan baik dalam Menganalisis sistematika latihan gerak berirama
3	Prakarya dan Kewirausahaan	93	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis laporan kegiatan usaha budidaya ikan hias, dan baik dalam Menganalisis strategi promosi budidaya ikan hias
Kelompok C				
1	Geografi	89	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menganalisis dinamika pendudukan untuk pembangunan.
2	Sejarah	91	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menganalisis reaksi bangsa Indonesia terhadap imperialisme
3	Sosiologi	95	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis konflik sosial dan bagaimana melakukan respon
4	Ekonomi	85	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, terutama dalam Menganalisis APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi
5	Bahasa dan Sastra Inggris	94	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menafsirkan fungsi sosial, unsur kebahasaan lirik lagu SMA/MA

Lebak, 19 Juni 2020
 Wali Kelas,



Drs. Aqan Surajaya
 NIP. 196308192014091001

Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING
 Nama : MALKALIKA DWI KANIA OCTORIANY
 Nomor Induk/NISN : 18191143 / 0037775498

Kelas : XI IPS-2
 Semester : 2 (Dua)
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

C. KETERAMPILAN


Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Keterampilan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	86	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Menyajikan perkembangan peradaban Islam pada masa modern
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	89	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Merancang dan melakukan penelitian sederhana tentang potensi ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dan strategi mengatasinya dalam lingkup Bhinneka Tunggal Ika
3	Bahasa Indonesia	94	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyusun sebuah resensi dengan perbandingan, terampil dalam Menyusun ulasan terhadap pesan dari dua buku puisi
4	Matematika (Umum)	84	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, dalam Menyelesaikan masalah berkaitan dengan limit fungsi aljabar cukup terampil
5	Sejarah Indonesia	90	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Mengolah informasi tentang strategi dan pembentukan NKRI
6	Bahasa Inggris	90	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja SMA/MA/SMK/MAK
Kelompok B				
1	Seni Budaya	93	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyajikan hasil pengembangan gerak tari kreasi, terampil dalam Merancang permentasan seni teater modern
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	92	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Mempraktikkan keterampilan dua gaya renang, terampil dalam Menganalisis sistematika latihan gerak berirama
3	Prakarya dan Kewirausahaan	93	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyusun laporan kegiatan budidaya pembenihan ikan hias, terampil dalam Melakukan promosi produk usaha budidaya pembenihan
Kelompok C				
1	Geografi	86	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Menyajikan data kependudukan dalam bentuk peta, tabel
2	Sejarah	92	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyajikan hasil analisis reaksi bangsa Indonesia
3	Sosiologi	95	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Memetakan konflik untuk mampu melakukan resolusi konflik
4	Ekonomi	88	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Menyajikan hasil analisis fungsi dan peran APBN dan APBD
5	Bahasa dan Sastra Inggris	95	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Teks hortatory exposition

Tabel interval predikat berdasarkan KKM

KKM	Predikat			
	D	C	B	A
75	Nilai < 75	75 <= Nilai < 83	83 <= Nilai < 91	Nilai >= 91

Lebak, 19 Juni 2020
 Wali Kelas,


 Drs. Agan Surajaya
 NIP. 196308192014091001

Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING Kelas : XII IPS-4
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING Semester : 1 (Satu)
 Nama : MALKALIKA DWI KANIA OCTORIANY Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Nomor Induk/NISN : 18191143 / 003775498

B. PENGETAHUAN

Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	93	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis Q.S. Luqman/31: 13-14. al-Baqarah/2: 83
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Mengevaluasi praktik perlindungan dan penegakan hukum
3	Bahasa Indonesia	97	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Mengidentifikasi informasi teks editorial
4	Matematika (Umum)	91	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Mendeskripsikan jarak dalam ruang (titik, garis dan bidang) , dan baik dalam Menentukan menganalisis ukuran pemusatan penyebaran data
5	Sejarah Indonesia	86	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang cukup baik, terutama Menganalisis perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa Orde Baru
6	Bahasa Inggris	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Membedakan fungsi sosial teks news item , dan baik dalam Menerapkan fungsi sosial tindakan menawarkan jasa
Kelompok B				
1	Seni Budaya	86	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Mengevaluasi konsep, bahan dan teknik berkarya seni rupa, perlu peningkatan dalam Menganalisis karya musik kontemporer.
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi merancang penyerangan dan pertahanan permainan bola kecil
3	Prakarya dan Kewirausahaan	93	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis sistem pengolahan makanan khas daerah yang dimodifikasi dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat
Kelompok C				
1	Geografi	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menganalisis struktur keruangan, interaksi Desa dan Kota .
2	Sejarah	87	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik dalam Mengevaluasi perkembangan IPTEK dalam era globalisasi , dan cukup baik dalam Menganalisis peran aktif bangsa Indonesia dalam peleksosbud
3	Sosiologi	95	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Memahami berbagai permasalahan sosial yang disebabkan oleh perubahan sosial ditengah-tengah pengaruh globalisasi
4	Ekonomi	93	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Mendeskripsikan konsep persamaan dasar akuntansi
5	Bahasa dan Sastra Inggris	94	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi

Lebak, 18 Desember 2020
 Wali Kelas,

Abdul Jalil Husein
Abdul Jalil Husein, S.HI, M.Pd.
 NIP. 197805292014061001

Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING Kelas : XII IPS-4
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING Semester : 1 (Satu)
 Nama : MALKALIKA DWI KANIA OCTORIANY Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Nomor Induk/NISN : 18191143 / 003775498

C. KETERAMPILAN

Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Keterampilan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	91	A	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam kaitan emokrasi dengan tidak memaksakan kehendak
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	93	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyaji hasil analisis nilai-nilai Pancasila
3	Bahasa Indonesia	97	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Merancang teks editorial
4	Matematika (Umum)	91	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menentukan jarak dalam ruang (antar titik garis dan bidang) , terampil dalam Menyelesaikan masalah penyajian data hasil pengukuran
5	Sejarah Indonesia	86	B	Memiliki penguasaan keterampilan cukup baik, terutama dalam Melakukanpenelitian sederhana tentang perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa Orde Baru dan menyajikannya dalam bentuk laporan tertulis
6	Bahasa Inggris	92	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyusun teks tindakan menawarkan jasa
Kelompok B				
1	Seni Budaya	87	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Berkreasi karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	93	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Mempraktikkan simulasi perlombaan jalan cepat sesuai aturan
3	Prakarya dan Kewirausahaan	96	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Mengolah makanan khas daerah yang dimodifikasi dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat
Kelompok C				
1	Geografi	92	A	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Membuat makalah usaha pemerataan pembangunan Desa dan Kota
2	Sejarah	88	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Menyajikan hasil analisis perkembangan IPTEK
3	Sosiologi	94	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Mengategorisasi berbagai permasalahan sosial yang disebabkan oleh globalisasi serta akibat-akibatnya dalam kehidupan nyata di masyarakat sehingga dapat merespon berbagai permasalahan sosial dan ketimpangan disebabkan proses globalisasi
4	Ekonomi	92	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyajikan persamaan dasar akuntansi, terampil dalam Membuat laporan keuangan perusahaan jasa
5	Bahasa dan Sastra Inggris	94	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam

Tabel interval predikat berdasarkan KKM

KKM	Predikat			
	D	C	B	A
75	Nilai < 75	75 <= Nilai < 83	83 <= Nilai < 91	Nilai >= 91

Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING
 Nama Peserta Didik : RANDI RIFAL FAJAR
 Nomor Induk/NISN : 18191214 / 0028226338


Kelas : XI IPA-2
 Semester : 2 (Dua)
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

B. PENGETAHUAN

Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A (Umum)				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	88	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, terutama dalam Menelaah perkembangan Islam pada masa modern (1800-sekarang)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	89	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, terutama dalam Mengkaji kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dan strategi mengatasinya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika
3	Bahasa Indonesia	90	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menganalisis kebahasaan resensi dua karya yang berbeda..
4	Matematika (Umum)	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Mendeskripsikan integral tak tentu fungsi aljabar dan menganalisis sifat-sifatnya berdasarkan sifat-sifat turunan fungsi, dan baik dalam Menjelaskan limit fungsi aljabar secara intuitif, serta menentukan eksistensinya
5	Sejarah Indonesia	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis peran dan nilai perjuangan disekitar proklamasi, dan baik dalam Menganalisis strategi dan perjuangan bangsa Indonesia
6	Bahasa Inggris	91	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional terkait hubungan sebab akibat, sesuai dengan konteks penggunaannya.
Kelompok B (Umum)				
1	Seni Budaya	90	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, sangat baik dalam Mengevaluasi gerak tari kreasi dan cukup baik dalam Menganalisis pementasan seni teater modern
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	91	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis sistematika latihan gerak berirama, dan baik dalam Menganalisis bahaya, dan cara mencegah HIV/AIDS
3	Prakarya dan Kewirausahaan	88	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, sangat baik dalam Menganalisis sistem produksi pembenihan ikan hias dan cukup baik dalam Memahami perhitungan BEP budidaya pembenihan ikan hias
Kelompok C (Peminatan)				
1	Matematika (Peminatan)	86	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, terutama dalam Menganalisis keterbagian dan faktorisasi polinom
2	Biologi	90	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menganalisis hubungan s penyusun organ sistem ekskresi .
3	Fisika	87	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Menerapkan konsep dan prinsip gelombang .
4	Kimia	87	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, sangat baik dalam Menganalisis data hasil berbagai jenis titrasi asam-basa dan cukup baik dalam Menjelaskan asam basa, kekuatan dan kesetimbangannya
5	Bahasa dan Sastra Inggris	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi

Lebak, 19 Juni 2020
 Wali Kelas


Siti Nurjanah, S.Pd.
 NIP.

Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING
 Nama Peserta Didik : RANDI RIFAL FAJAR
 Nomor Induk/NISN : 18191214 / 0028226338

Kelas : XI IPA-2
 Semester : 2 (Dua)
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

C. KETERAMPILAN

Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Keterampilan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A (Umum)				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	87	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Menyajikan prinsip perkembangan peradaban Islam masa modern
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	89	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Mendemonstrasikan hasil analisis tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
3	Bahasa Indonesia	90	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Mengkonstruksi sebuah resensi dari cerita pendek atau novel
4	Matematika (Umum)	94	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan integral tak tentu (anti turunan) fungsi aljabar , terampil dalam Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan limit fungsi aljabar
5	Sejarah Indonesia	90	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Mengolah informasi tentang strategi dan pembentukan NKRI
6	Bahasa Inggris	91	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis terkait hubungan sebab akibat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks
Kelompok B (Umum)				
1	Seni Budaya	91	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyajikan hasil pengembangan gerak tari kreasi, terampil dalam Merancang pementasan seni teater modern
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	94	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menganalisis manfaat aktivitas fisik secara teratur, terampil dalam Menganalisis bahaya, dan cara mencegah HIV/AIDS
3	Prakarya dan Kewirausahaan	90	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Memproduksi benih ikan hias berdasarkan daya dukung
Kelompok C (Peminatan)				
1	Matematika (Peminatan)	86	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Menyelesaikan masalah yang terkait faktorisasi polinomial
2	Biologi	90	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam pentingnya partisipasi masyarakat immunisasi
3	Fisika	88	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Melakukan percobaan tentang sifat gelombang
4	Kimia	85	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, dalam Menganalisis perubahan pH indikator alam melalui percobaan cukup terampil
5	Bahasa dan Sastra Inggris	93	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam

Tabel interval predikat berdasarkan KKM

KKM	Predikat			
	D	C	B	A
75	Nilai < 75	75 <= Nilai < 83	83 <= Nilai < 91	Nilai >= 91

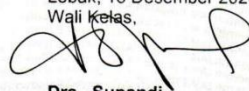
Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING Kelas : XII IPA-3
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING Semester : 1 (Satu)
 Nama : RANDI RIFAL FAJAR Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Nomor Induk/NISN : 18191214 / 0028226338

B. PENGETAHUAN

Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	91	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis makna iman kepada qadha dan qadar
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	96	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis nilai-nilai Pancasila
3	Bahasa Indonesia	96	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis struktur dan kebahasaan teks editorial
4	Matematika (Umum)	95	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menentukan menganalisis ukuran pemusatan penyebaran data
5	Sejarah Indonesia	84	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang cukup baik, terutama Menganalisis perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa Demokrasi Terpimpin
6	Bahasa Inggris	95	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Membedakan fungsi sosial teks news item
Kelompok B				
1	Seni Budaya	89	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, sangat baik dalam Menganalisis karya musik kontemporer dan cukup baik dalam Memahami konsep dan teknik berkreas musik kontemporer
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Merancang simulasi perlombaan jalan cepat sesuai peraturan
3	Prakarya dan Kewirausahaan	93	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis sistem pengolahan makanan khas daerah yang dimodifikasi dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat
Kelompok C				
1	Matematika (Peminatan)	82	C	Memiliki penguasaan pengetahuan yang cukup baik dalam Menggunakan prinsip turunan ke fungsi Trigonometri sederhana, bahkan pengetahuan Menjelaskan dan menentukan limit fungsi trigonometri baik
2	Biologi	92	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menganalisis pembelahan sel sebagai dasar penurunan sifat
3	Fisika	87	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, terutama dalam Menganalisis medan magnetik dan gaya magnet
4	Kimia	89	B	Memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, bahkan sangat baik dalam Membedakan sifat koligatif larutan
5	Bahasa dan Sastra Inggris	94	A	Memiliki penguasaan pengetahuan yang sangat baik, terutama kompetensi Menerapkan struktur teks prepositional phrase, adj clause, dan baik dalam Menerapkan struktur teks hubungan sebab akibat, such that

Lebak, 18 Desember 2020
 Wali Kelas,



Drs. Supandi
 NIP. 196305121996011001

Nama Sekolah : SMAN 1 MALINGPING Kelas : XII IPA-3
 Alamat : JL. RAYA BAYAH KM. 4 NO. 39 MALINGPING Semester : 1 (Satu)
 Nama : RANDI RIFAL FAJAR Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Nomor Induk/NISN : 18191214 / 0028226338

C. KETERAMPILAN

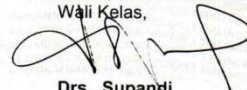
Kriteria Ketuntasan Minimal = 75

No	Mata Pelajaran	Keterampilan		
		Nilai	Predikat	Deskripsi
Kelompok A				
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	90	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Membaca Q.S. Luqman/31: 13-14 dan Q.S. al-Baqarah/2: 83
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	96	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyaji hasil analisis nilai-nilai Pancasila
3	Bahasa Indonesia	96	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyeleksi ragam informasi sebagai bahan teks editorial
4	Matematika (Umum)	94	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menentukan jarak dalam ruang (antar titik garis dan bidang)
5	Sejarah Indonesia	84	B	Memiliki penguasaan keterampilan cukup baik, terutama dalam Melakukan penelitian sederhana tentang perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa Orde Baru dan menyajikannya dalam bentuk laporan tertulis
6	Bahasa Inggris	95	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menangkap makna surat lamaran pekerjaan
Kelompok B				
1	Seni Budaya	89	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Berkreasi karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	93	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Mempraktikkan penyerangan dan pertahanan bola besar
3	Prakarya dan Kewirausahaan	96	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Memproduksi kerajinan yang berdasarkan pada kebutuhan dan keinginan lingkungan sekitar/pasar lokal berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat
Kelompok C				
1	Matematika (Peminatan)	82	C	Memiliki penguasaan keterampilan cukup baik, bahkan terampil dalam Menyelesaikan masalah dengan limit fungsi trigonometri
2	Biologi	93	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyusun laporan hasil percobaan mekanisme kerja enzim
3	Fisika	87	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, terutama dalam Melakukan percobaan percobaan rangkaian kapasitor
4	Kimia	89	B	Memiliki penguasaan keterampilan baik, bahkan sangat terampil dalam Mengajukan gagasan untuk mencegah terjadinya korosi
5	Bahasa dan Sastra Inggris	92	A	Memiliki penguasaan keterampilan sangat baik, terutama dalam Menyusun teks interaksi terkait hubungan sebab akibat

Tabel interval predikat berdasarkan KKM

KKM	Predikat			
	D	C	B	A
75	Nilai < 75	75 <= Nilai < 83	83 <= Nilai < 91	Nilai >= 91

Lebak, 18 Desember 2020
 Wali Kelas,



Drs. Supandi
 NIP. 196305121996011001