

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA DI ANGKATAN TAHUN 2015**

**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

Abdul Gafur

15422087

Pembimbing :

Edi Safitri, S.Ag., M.S.I

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA di ANGKATAN 2015**

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:

Abdul Gafur

15422087

Pembimbing:

Edi Safitri, S.Ag., M.S.I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Abdul Gafur

NIM : 15422087

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia di Angkatan Tahun 2015.

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

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

Yogyakarta, 14 Maret 2021

Yang Menyatakan  
  
Abdul Gatur

## REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Abdul Gafur

NIM : 15422087

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia di Angkatan Tahun 2015.

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

Yogyakarta, 14 Maret 2021



Edi Safitri, S.Ag., M.S.I

## 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 : 3 Februari 2022  
Nama : ABDUL GAFUR  
Nomor Mahasiswa : 15422087  
Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia di Angkatan Tahun 2015

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

Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I.

  
(.....)

#### Penguji I

Drs. H. Imam Mujiono, M.Ag

  
(.....)


#### Penguji II

Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.

  
(.....)

#### Pembimbing

Edi Safitri, S.Ag, MSI

  
(.....)

Yogyakarta, 3 Februari 2022

Dekan,



  
Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

**NOTA DINAS**

Yogyakarta, 14 Sya'ban 1442 H

18 Maret 2021 M

Hal : Skripsi  
Kepada : Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**  
Universitas Islam Indonesia  
Di **Yogyakarta**

*Assalamu'alaikum*

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat No: 1214/Dek/60/DAATI/FIAI/VIII/2020 tanggal 18 Agustus 2020 M. atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Abdul Gafur  
Nomor Pokok/NIMKO : 15422087  
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama islam  
Tahun Akademik : 2020/2021  
Judul Skripsi : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia di Angkatan Tahun 2015

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas 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



Edi Safitri, S.Ag., M.S.I

## MOTTO

**“Belajar adalah sesuatu yang paling Berharga dalam Seluruh Aspek Dalam Kehidupan”**

ظَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu ‘anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahiih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913).



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmaanirrohiim*

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. *Alhamdulillah Rabbil 'Alamiin* atas segala Rahmat-Nya sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan kepada :

Almarhum Ayahanda Amrin Karimana Jazakallahu Khairan Jaza' atas semua limpahan kasih sayang, didikan, serta perjuangan, dan pengorbanan selama masa hidupnya yang tidak akan terlupakan dan selalu membuat rindu.

Ibundaku tercinta Faizah Jazakillahu Khairan Jaza' yang selalu memberikan lantunan doa yang tiada henti, kasih sayang yang amat sangat tulus, pengorbanan, perhatian, serta motivasi untuk selalu bersemangat dan bersabar dalam menuntut ilmu agar kelak dapat bermanfaat bagi orang banyak dan mengahrumkan nama baik orang tua.

Kakak-kakakku Astuti, Muhamad Rifal, Fitrah, Nur Hasanah yang saya sayangi dan banggakan. Jazakumullahu Khairan Jaza' yang selau senantiasa memberikan doa, dukungan dan motivasi sepenuhnya dalam penyelesaian studi ini.

Semua dosenku yang ikhlas memberikan semua ilmunya

Semua guru kehidupanku yang tak bisa kuucapkan satu demi satu

Semua teman dan kerabat yang selalu memberikan dukungan

Almamaterku tercinta Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta

Terima kasi atas dukungan dan bimbingan dalam setiap langkah perjuangan yang ditempuh.



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri

Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI

No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987

Tertanggal 22 Januari 1988

### I. Konsonan Tunggal

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>B</i>	-
ت	Tā	<i>I</i>	-
ث	Sā	<i>ś</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	<i>J</i>	-
ح	Hā	ha'	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>Kh</i>	-
د	Dāl	<i>D</i>	-
ذ	Zāl	<i>Ž</i>	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	<i>R</i>	-
ز	Zā'	<i>Z</i>	-
س	Sīn	<i>S</i>	-
ش	Syīn	<i>Sy</i>	-
ص	Sād	<i>ś</i>	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	<i>d</i>	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	<i>t</i>	t (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	<i>z</i>	z (dengan titik di bawah)
ع	Aīn	'	koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	<i>G</i>	-
ف	Fā	<i>F</i>	-
ق	Qāf	<i>Q</i>	-
ك	Kāf	<i>K</i>	-
ل	Lām	<i>L</i>	-
م	Mīm	<i>M</i>	-
ن	Nūn	<i>N</i>	-
و	Wāwu	<i>W</i>	-
ه	Hā	<i>H</i>	-

ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Yā	Y	-

## II. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	'iddah

## III. Ta' Marbutah di akhir kata

- a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti Zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

- b. Bila *ta' marbutāh* diikuti dengan kata sandang "*al*" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyā'</i>
----------------	---------	---------------------------

- c. Bila *ta' marbutāh* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan bacaan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāt al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

## IV. Vokal Pendek

َ	<i>Faṭḥah</i>	Ditulis	A
ِ	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I

ء	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U
---	---------------	---------	---

## V. Vokal Panjang

1.	<i>Faṭḥah + alif</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	جاهلية	Ditulis	<i>jāhiliyah</i>
2.	<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	تنس	Ditulis	<i>tansā</i>
3.	<i>kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ī</i>
	كريم	Ditulis	<i>Karīm</i>
4.	<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>ū</i>
	فروض	Ditulis	<i>Furūd</i>

## VI. Vokal Rangkap

1.	<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ai</i>
	بينكم	Ditulis	<i>bainakum</i>
2.	<i>Faṭḥah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>Au</i>
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

## VII. Vokal Pendek yang Berurutan dalam satu kata dipihkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

## VIII. Kata Sandang *Alif + Lam*

### I. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>a'antum</i>
القياس	Ditulis	<i>u'iddat</i>

### II. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

## IX. Penulisan Kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

**ABSTRAK**  
**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

Oleh:  
Abdul Gafur

Perilaku belajar sangat penting bagi mahasiswa untuk menunjang sebuah hasil yang sebagaimana mestinya tujuan dari mahasiswa tersebut yakni dituntut memahami sebuah permasalahan yang ada di masyarakat. Dengan realitas penggunaan *game online* pada kalangan mahasiswa sangat banyak ditemukan hal ini bisa saja berdampak pada perilaku belajar mereka yang sebagaimana mestinya tujuan dari mahasiswa tersebut. Maka dari hal itu penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana realitas serta faktor dan dampak bermain *game online* pada perilaku belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia pada Angkatan 2015.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dilaksanakan di Universitas Islam Indonesia. Informan dari penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam di Angkatan 2015. Teknik pengambilan data diperoleh dengan metode observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Untuk mengecek keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan model interaktif, tahapan yang ditempuh yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa realitas penggunaan *game online* pada mahasiswa angkatan 2015 sebagian besar memainkan *game online* tersebut. Hal itu dilatar belakangi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal, namun dampak yang ditimbulkan lebih ke dampak positif pada perilaku belajarnya dengan demikian menyimpulkan dengan beberapa indikasi yakni; 1. *Game online* bagi mereka hanya menjadi alternatif. 2. Manajemen waktu yang baik. 3. Perduli terhadap perilaku belajar. 4. Tanggung jawab kepada orang tua.

***Kata kunci:*** *Game Online*, Perilaku Belajar

## **ABSTRACT**

### ***THE IMPACT OF ONLINE GAME PLAYING ON THE LEARNING BEHAVIOR OF STUDENTS IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION STUDENTS IN ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA***

*By:*

*Abdul Gafur*

*Learning behavior is very important for students to support an outcome that should be the goal of the student, which is required to understand a problem that exists in society. With the reality of the use of online games among students, it is found that this can have an impact on their learning behavior which should be the goal of the student. Therefore, this study aims to find out how the reality as well as the factors and impacts of playing online games on the learning behavior of students of the Islamic Education Study Program, Islamic University of Indonesia in the Class of 2015.*

*The approach in this research is descriptive qualitative, implemented at the Islamic University of Indonesia. The informants of this study were students of the Islamic Religious Education Study Program in the Class of 2015. Data collection techniques were obtained by means of observation, in-depth interviews, and documentation. To check the validity of the data using technical triangulation and source triangulation. The data analysis technique uses an interactive model, the steps taken are data reduction, data presentation and conclusion drawing or verification.*

*The results of this study can be concluded that the reality of using online games in 2015 students mostly plays these online games. This was motivated by two factors, namely internal factors and external factors, but the impact caused less impact on learning behavior, thus concluded with several indications namely; 1. Online games for them are only an alternative. 2. Good time management. 3. Care about learning behavior. 4. Responsibility to parents.*

*Keywords: Online Game, Learning Behavior*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalaamu'alaikum warahmatullaahi wa barokaatuh*

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ، وَعَلَى  
آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Ahamdulillah segala Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan dan karunianya, Sehingga masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi ini dengan judul: Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia di Angkatan 2015 dengan baik dan tepat pada waktunya, meskipun masih banyak kekurangan. Dan tak lupa shalawat serta salam kita curahkan kepada junjungan kita hingga akhir zaman yaitu Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan pengikutnya yang telah membawa banyak syafaat kepada umatnya dari masa kemasa sampai akhir zaman.

Tujuan penyusun dalam Penulisan Skripsi ini untuk menyelesaikan studi stara satu (S1) serta memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Islam Indonesia. Selain itu, penyusun mengharapkan agar Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua. Maka dari itu dalam kesempatan kali ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Indonesia, Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. yang telah memberikan do'a restu, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam, Bapak Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA yang telah memberikan do'a restu, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas ini.
3. Ketua Progran Studi dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia, Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I dan Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. Dan para dosen FIAI Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mencurahkan ilmunya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan studi S1 di FIAI UII.
4. Dosen pembimbing skripsi, Bapak Edi Safitri, S.Ag., M.Si yang telah memberikan Sebagian waktunya beserta saran, nasihat, ilmu, dan doa juga *support* yang berarti bagi penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT meridhoi semua amal baik beliau. Dan Bapak Alm. Drs. H. Hujair AH.Sanaky. M.S.I yang sebelumnya sangat banyak membantu dalam penyusunan skripsi saya.
5. Dosen pembimbing akademik, Bapak Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro yang selalu membimbing dan memberi saran, nasihat, ilmu kepada mahasiswa bimbingannya. Semoga Allah SWT meridhoi semua amal baik beliau.
6. Untuk Dosen secara keseluruhan yang mengajar di Prodi PAI. Sebagai suri tauladan kepada kami. Yang mana membuka pikiran serta bersikap sehingga bisa menjadi seperti sekarang. Didikan hebat yang mampu menjadikan kami menjadi dewasa dalam menghadapi permasalahan. Semoga Allah SWT melimpahkan keberkahan ke dalam hidup bapak dan ibu dosen.
7. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Atas bantuan dapat dipermudahkan mengurus administrasi selama perkuliahan dan penelitian.



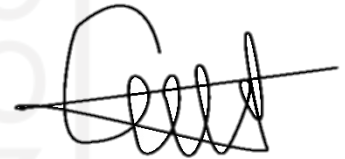
8. Seluruh mahasiswa-mahasiwi di angkatan 2015 Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia atas kerja samanya dalam menyelesaikan penelitian yang dilakukan terhadap mereka. Sehingga penelitian yang dilakukan dimudahkan. Semoga mereka selalu dilindungi oleh Allah SWT.
9. Kepada Bapak Bambang Rahardjo beserta keluarga yang selalu menasihati dan membimbing seperti keluarga sendiri, semoga beliau dan keluarga selalu dalam naungan-Nya.
10. Sahabat-sahabatku Latif Malik, Rifqi Luthfi, Aunur Ridho, Angge Y, Habib Ibad, Maulana Adis, Habib Qorro, Fahd Fajari, Abdul Gafur, Rohmad S, Hidayat PK, Muhammad Armanto, Syafrizal, Gilang Alfayed, Ishak Mardini, Ayu Indradini yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman LPM Pilar Demokrasi FIAI UII.
12. Teman-teman Thamrin Camp MAN 2 Palu.
13. Teman-teman seperjuangan PPL MTs Yapi Pakem Sleman Yogyakarta.
14. Teman-teman KKN Unit 97, 98, 99 dan Warga Desa Rangkah,
15. Semua teman yang telah membantu dan memberikan semangat dan motivasi, dengan mengucap rasa syukur yang mendalam Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa ada halangan dan hambatan.
16. Nusa dan bangsa, Agama dan Almamater tercinta Universitas Islam Indonesia.
17. Semua pihak yang tak mampu penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bentuk bantuan dan dukungannya.

Dengan adanya berbagai macam bantuan dan dorongan, tak henti-hentinya penyusun mengucapkan banyak-banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penyusun menjadi amal kebaikan dan semoga mendapatkan pahala dari Allah Subhana Wata'ala. Aamiin.

*Wassalaamu'alaikum warahmatullaahi wa barokaatuh.*

Yogyakarta, 20 Mei 2020

Penulis



Abdul Gafur

NIM. 15422087

الجامعة الإسلامية  
الابستد الاندو

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
REKOMENDASI PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
NOTA DINAS .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN .....	viii
ABSTRAK .....	xii
KATA PENGANTAR .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xviii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian .....	6
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Sistematika Pembahasan .....	8
BAB II .....	10
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	10

A. Kajian Pustaka .....	10
B. Landasan Teori.....	21
BAB III .....	30
METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan .....	30
B. Tempat atau Lokasi Penelitian.....	31
C. Informan Penelitian.....	31
D. Teknik Penentuan Informan.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Keabsahan Data .....	34
G. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV .....	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	38
A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian .....	38
B. Hasil Penelitian Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Angkatan 2015 Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia .....	43
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	71

LAMPIRAN I .....75

LAMPIRAN II .....82



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kalangan mahasiswa dikenal dengan intelektualnya yang tinggi sebab sikap dan perilaku mereka terbilang cukup matang dalam mengambil keputusan serta tindakan yang mereka pilih, sebagaimana peran mahasiswa yakni mahasiswa merupakan kelas sosial di masyarakat yang mempunyai konotasi religiusitas, moralitas, intelektualitas dan humanitas. Mahasiswa menghubungkan dimensi ketuhanan (maha) dan kemahluhan (siswa). Kata “maha” identik dengan makna kemutlakan, kebenaran absolut. Sedangkan kata “siswa” merupakan sosok pembelajar yang senantiasa bergerak/dinamis (karena memang mahasiswa sebagai manusia merupakan makhluk material yang akan terus bergerak).<sup>1</sup>

Dari hal itu mahasiswa dituntut memahami sebuah permasalahan yang ada di masyarakat yang pastinya masih berkesinambungan terhadap studi yang ia pelajari di masa perkuliahan atau masih menjadi mahasiswa pada umumnya, untuk memahami itu semua diperlukan perilaku belajar sebab dengan perilaku belajar akan menentukan intelektualitas seseorang.

---

<sup>1</sup> Andito. Gerakan Mahasiswa, So Whatn Gitu L0?. Makalah Pada Diskusi Membedah Ideologi Gerakan Mahasiswa. (Bandung: Lembaga Diskusi Mahasiswa Universitas Padjajaran, 2005), Hal. 2

Perilaku belajar yang mana adalah perilaku itu sendiri yakni domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.<sup>2</sup> Sedang belajar yaitu sebuah aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk menambah pengetahuan yang ada dalam dunia dengan suatu pengalaman yang sangat berarti dan memiliki makna yang tertinggi.<sup>3</sup> Bisa disimpulkan bahwa perilaku belajar yaitu perilaku seseorang dalam menambah ilmu pengetahuan yang ada di dunia ini dengan memahami, menimbang, mengelola informasi, pemecahan masalah, dan ada kesengajaan serta keyakinan dalam ilmu pengetahuan tersebut.

Dalam menunjang hal tersebut pada era moderen saat ini lebih mudah dikarenakan media dan sarana belajar menjadi luas dan tidak terbatas melalui *internet*, bahkan *internet* selain mencari informasi yang lebih cepat juga menjadi kebutuhan sehari-hari setiap individu masyarakat entah itu dipakai untuk pemuasan kebutuhan serta sarana untuk hiburan. Meskipun demikian, penggunaan media sebagaimana pemuasan kebutuhan juga memunculkan masalah baru, yaitu masalah kejiwaan.<sup>4</sup> Sebab penggunaan media atau internet menimbulkan kecanduan atau addiction dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius,

---

<sup>2</sup> Yudrik Jahja. *Psikologi perkembangan edisi 1*. (Jakarta : kencana prenada media group, 2011). Hal 56

<sup>3</sup> Ibid. Hal. 387

<sup>4</sup> Dennis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta:Erlangga, 1989), Hal. 2

ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan.<sup>5</sup> Artinya penggunaan yang berlebihan setiap harinya akan menimbulkan kecanduan serta menimbulkan dampak dampak lain dengan psikis.

Pada kalangan remaja media internet sudah menjadi kebutuhan terlebih lagi bermain *game online* menjadi tren masa kini dengan alasan-alasan fiktif, akan tetapi dilihat secara ilmiah belum membuktikan bahwa *game online* dapat menghilangkan gangguan psikis atau lainnya dari seseorang seseorang. *Game online* pada kesimpulannya adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.<sup>6</sup> Sebagaimana *game online* juga merupakan sebuah permainan dengan aturan-aturan tertentu yang akan membawa kemenangan pada salah satu tim atau individu yang memainkan *game* tersebut. Kemenangan atau suatu pencapaian terbaru dari *game online* tentu saja dalam konteks memuaskan batin atau tujuan lain dari masing masing orang yang memainkannya. Dapat disimpulkan bahwa *Game online* yaitu sebuah permainan yang dimainkan bersama orang lain secara luas dan memanfaatkan media elektronik yang terhubung pada internet.

---

<sup>5</sup> Chapin, J. P . *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009). Hal. 23

<sup>6</sup> Antonius Tri Setio Nugroho, “Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya”, Official Website of Antonius Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenisjenisnya/> tanggal 9 Agustus 2016.



Banyak faktor yang mempengaruhi mulai dari peningkatan *bandwidth internet*, area cakupan internet yang meluas, berkembangnya ponsel pintar, penggunaan teknologi internet dan komunikasi terbaru yang lebih cepat dan efisien, berkembangnya media sosial dan *ecommerce* bermunculan, serta perkembangan game online dengan tampilan-tampilan yang sangat menarik serta beranekaragam.

Walaupun *Game online* memiliki sisi positif yakni meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, koordinasi mata tangan dan kemampuan visual spasial, mengajar anak-anak, mengelola hipotesis, kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain, dan keterampilan simulasi dunia nyata.<sup>7</sup> Namun bisa saja dapat menimbulkan addiction atau kecanduan bila mana dimainkan secara berlebihan dan terus menerus.

Ada beberapa aspek yang mempengaruhi orang bermain *game online* dimasukkan kedalam golongan dorongan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik tetapi mampu memicu gangguan fisik. Yang mana hal tersebut terbagi menjadi empat aspek yakni *pertama Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang bersal daridalam diri sendiri untuk melakukan satu hal secara terus menerus, hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus

---

<sup>7</sup> Harvien Amellia H, dkk. *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. Volume 1 Nomor 3 Desember 2013* (Bandung: Universitas Padjajaran, 2013). Hal. 167-168.

bermain *game online*. *Kedua Withdrawal* (penarikan diri) dalam hal ini merupakan suatu upaya untuk menarik diri menjauhkan diri dari satu hal. Yakni penarikan diri yaitu seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online* tersebut. *Ketiga Tolerance* (toleransi) toleransi dalam hal ini merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Hal ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan dalam bermain *game online*. Kebanyakan orang yang memainkan *game online* tidak akan berhenti bermain sampai mereka merasa puas. *Keempat Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) yakni persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga dan juga masalah kesehatan. Pemain yang sudah kecanduan *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online*. Dalam kesehatan pula berdampak sebab pemain yang kecanduan bermain *game online* kurang memerhatikan kesehatannya yang mana seperti kurangnya waktu tidur, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.<sup>8</sup>

Hal tersebut bisa saja dapat menghambat ataupun sebaliknya pada perilaku belajar seseorang, lebih khususnya mahasiswa itu sendiri dalam memahami, menimbang, mengelola informasi, pemecahan masalah, dan ada kesengajaan serta keyakinan dalam ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya

---

<sup>8</sup> Chen, C. Y., Chang, S. L 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Asian Journal Of Health and Information Sciencess. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

dari perkuliahan. Dengan kata lain yaitu perilaku belajar yang pastinya bertolak belakang dari loyalitas pelajar yang sebagaimana mestinya.

Melihat semua fakta yang ada pada dampak positif maupun negatif *game online* bisa saja dapat menghambat perilaku belajar, dengan permasalahan tersebut bisa saja perilaku belajar yang selama ini diterapkan oleh mahasiswa dalam menunjang semua aspek yang ada untuk terjun langsung ke masyarakat luas bisa saja terhambat oleh dampak-dampak yang ditimbulkan oleh *game online* yang mungkin bahkan jauh dari apa yang seharusnya menjadi sebuah karakteristik di mahasiswa tersebut. Terlebih lagi dampak yang ditimbulkan menjadi kurang terkontrol dan menjadi diluar kendali bagi individu yang terjebak dalam hal tersebut. Melihat hal itu semua dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan *game online* peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang “realitas *game online* dan Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi untuk bermain *game online* serta dampak bermain *game online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia di Angkatan Tahun 2015”.

## **B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian**

### 1. Fokus Penelitian

Dampak bermain *game online* terhadap perilaku belajar.

### 2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana realitas penggunaan *game online* pada kalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Angkatan 2015?

- b. Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015 untuk bermain *game online*
- c. Bagaimana dampak *game online* pada perilaku belajar mahasiswa prodi pendidikan agama islam universeitsas islam Indonesia di angkatan tahun 2015?

### C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dampak bermain game online pada perilaku belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Univeristas Islam Indonesia di angkatan 2015 serta guna mengetahui realitas serta faktor yang mempengaruhi mereka dalam hal memainkan *game online*.

#### 2. Kegunaan Penelitian

##### a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan pada penelitian serupa yang akan diteliti atau yang sudah diteliti terutama dalam permasalahan sosial terlebih khususnya dalam dampak bermain game online pada perilaku belajar pelajar maupun mahasiswa.

##### b. Secara Praktis

Hasil penelitian diharapkan memberikan suatu pandangan atau pembelajaran bagi masyarakat luas terutama pada mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia dalam bermain game online yang berlebihan dan serta dampak terhadap perilaku belajar mereka.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Adapun Sistematika pembahasan skripsi ini yang mana bertujuan menjelaskan runtutan perbab secara singkat pada penulisan serta pembahasan yang akan diteliti. Sebagai mana berikut di bawah ini:

Bab I Pendahuluan berisi tentang landasan penelitian yang akan dilakukan, seperti; latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian secara teoritis dan praktis, serta sistematika pembahasan pada skripsi ini.

Bab II Kajian Pustaka dan Landasan Teori yang mana terdapat empat bagian, pertama kajian pustaka berisi tentang penelitian serta pengkajian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu yang pastinya berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini. Kedua landasan teoritik yaitu berisi teori-teori terdahulu yang berkaitan dengan topik permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini. Ketiga kerangka berpikir dengan berisi teori yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti, namnu berdasar pada peneliti. Keempat hipotesis yaitu berisi perbedaan analisis pengaruh bermain game online pada perilaku mahasiswa prodi Pendidikam Agama Islam Universitas Islam Indonesia di angkatan 2015.

Bab III yang berisi metode penelitian yang mana akan membahas metode-metode yang akan digunakan oleh peneliti seperti jenis dan pendekatan penelitian, tempat atau lokasi penelitian, informan penelitian, teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, keabsahan data, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini dibahas secara lebih mendalam tentang uraian penelitian yang berkenaan tentang hasil penelitian serta pembahasan yang terdiri dari persiapan penelitian; hasil uji validitas, reliabilitas, hasil uji hipotesis, serta hasil uji asumsi.

Bab V Penutup yaitu berisi simpulan dan saran yang merupakan penutup dari penulisan penelitian ini. Yang mana berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pembahasan seluruh bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya serta menjadi jawaban atas masalah yang dirumuskan. Bab ini juga peneliti akan mengutarakan atau juga merekomendasikan saran untuk bisa dijadikan bahan masukan, serta menjabarkan keterbatasan penelitian ini.

Daftar Pustaka yaitu berisi referensi dari kutipan atau yang termuat dalam proposal penyusunan skripsi, referensi tersebut berasal dari buku, jurnal ilmiah, surat kabar, website, studi kasus, artikel, dan sumber referensi lainnya yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan penelitian skripsi ini.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Penelitian ini sebelum dimulai, peneliti tentunya telah mencari penelitian terdahulu dengan tema masih mempunyai irisan atau hubungan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti. Antara lain penelitian tersebut yaitu:

1. Jurnal Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, yang ditulis oleh Drajat Edy Kurniawan mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta pada tahun 2017.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu; tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa BK semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Hasil penelitian yang didapat membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Drajat Edy Kurniawan, jurnal *“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”*, (Yogyakarta: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, 2017)

Fokus penelitian tersebut yaitu pengaruh terhadap perilaku prokrastinasi akademik, sedangkan fokus pada penelitian ini yaitu dampak pada perilaku belajarnya serta faktor-faktor yang melatarbelakangi dan juga realitas penggunaan *game online* pada mahasiswa. Prokrastinasi akademik yaitu bisa dikatakan sebagai suatu penundaan atau kecenderungan menunda-nunda suatu pekerjaan. prokrastinasi juga sering disebut penghindaran tugas yang mana diakibatkan perasaan yang tidak senang terhadap tugas serta ketakutan untuk gagal dalam mengerjakan tugas tersebut.

2. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016 yang ditulis oleh Maria Yohanesti Gola Nuhan.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu: bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta yang berjumlah 89 siswa. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan angket.<sup>10</sup>

Fokus pada penelitian tersebut yaitu berhubungan dengan prestasi belajarnya sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada sikap atau

---

<sup>10</sup> Maria Yohanesti Gola Nuhan, jurnal “*Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*”, (Yogyakarta: . Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5, 2016)



perilaku belajarnya itu sendiri, sebagaimana prestasi belajar itu sendiri adalah merupakan hasil dari kemampuan maksimal yang dapat dicapai seseorang setelah melakukan proses pembelajaran sedangkan perilaku belajar dapat dikatakan sebagai proses pembelajarannya. Sebab penelitian yang akan diteliti ini yaitu berfokus pada sebuah dampak yang ditimbulkan dalam bermain *game online* terhadap perilaku belajarnya.

Hasil dari sebuah penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, yang mana memberikan gambaran bahwa game online dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Salah satu hal yang dapat menghambat proses pencapaian prestasi adalah game, terutama bermain game online yang sekarang sudah banyak ditemukan diberbagai media elektronik. Dalam penelitian tersebut menyebutkan faktor yang membuat siswa kecanduan game online, yang salah satunya adalah tantangan. Setiap game mempunyai tantangan tersendiri, tantangan tersebut membuat pemainnya merasa tertantang sampai pemain tersebut menyelesaikan game tersebut. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa ketika ia tak dapat mengontrol atau menahan dirinya, hal tersebut akan menimbulkan candu bagi yang memainkannya. Upaya yang harus dilakukan untuk menurunkan maupun mengontrol siswa dalam bermain game online yaitu dapat dimulai dari lingkungan keluarga yang dalam

mendidik dan berinteraksi kepada anak seperti memberikan nasehat untuk mengurangi bermain game online.

3. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Skripsi tersebut ditulis oleh Arif Satria Putra Pratama mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Lampung Bandar Lampung pada tahun 2017.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu; bertujuan Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa. Populasi dalam penelitian tersebut yaitu mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung terhadap angkatan 2013 yang berjumlah 91 mahasiswa. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif-korelatif dengan pendekatan studi potong lintang dalam pengumpulan datanya menggunakan kuesioner aplikasi google form.<sup>11</sup>

Fokus pada penelitian tersebut berhubungan terhadap prestasi akademik mahasiswa, sedangkan penelitian ini berhubungan dengan dampak pada perilaku belajar mahasiswa. Penelitian tersebut hampir sama dengan penelitian yang dipakai pada kerangka teori sebelumnya sebab prestasi akademik adalah istilah yang menunjukkan suatu bentuk

---

<sup>11</sup> Arif Satria Putra Pratama, skripsi “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*”, (lampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung Bandar Lampung, 2017)

keberhasilan pencapaian seseorang karena sebuah usaha belajar yang maksimal.

4. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Artikel skripsi ini ditulis oleh Nanda Khakim Wardhana Putra mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tahun 2017.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu; bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar. Objek dalam penelitian tersebut yakni Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017, yang mana jumlah populasi yang diambil 25% sebanyak 43 siswa dari jumlah populasi sebanyak 165 siswa setelah itu maka dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama yang tidak bermain game online sebanyak 23 siswa dan kelompok kedua yaitu 20 siswa yang bermain game online. penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik kausal komparatif serta pengumpulan data menggunakan angket.<sup>12</sup>

Fokus pada penelitian tersebut adalah pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sedangkan penelitian ini yaitu pengaruh terhadap dampak perilaku belajar dan seberapa kuat pengaruh faktor faktor yang melatar belakangi hal tersebut. Sebab motivasi belajar dapat dikatakan sebagai

---

<sup>12</sup>Nanda Khakim Wardhana Putra, artikel skripsi “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*”, (Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI, 2016)

keseluruhan daya penggerak bagi siswa dalam maupun luar yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut dan juga memberikan arah pada kegiatan belajar hal tersebut menjadikan tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

penelitian tersebut menunjukkan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 tahun pelajaran 2016/2017 sebab penelitian tersebut menyebutkan dua hal yang menunjang motivasi siswa/pelajar dalam bermain game online yaitu kesenangan dan keuntungan sebab keuntungan dalam game online tersebut terdapat sebuah *item* atau sebuah hasil dari prestasi yang dicapai atau didapatkan digame tersebut dapat dijual kembali kepada pemain game lain dengan alasan demi kepuasan pribadi sedangkan kesenangan dalam game tersebut terdapat banyak hal, salah satunya keuntungan yang bisa menunjang finansial mereka.

5. Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). Jurnal ini di tulis oleh Ardanareswari Ayu Pitaloka mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada tahun 2013.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu; bertujuan untuk mengetahui 3 aspek yaitu mengapa pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen menyukai game online serta bagaimana

strateginya bagi pelajar dalam bermain game online dan juga apa saja dampak sosial dari bermain game online tersebut. Objek atau informan dalam penelitian tersebut yaitu pelajar yang mengkonsumsi game online di kelurahan Gemolong, orangtua pelajar yang mengkonsumsi game online, serta pengelola warung internet. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan menggunakan strategi penelitian melalui pendekatan fenomenologi.<sup>13</sup>

Fokus pada penelitian tersebut adalah perilaku konsumsi pada game online sedangkan penelitian ini yaitu lebih kepengaruh dampak *game online* terhadap perilaku belajarnya. penelitian tersebut dapat membantu penelitian yang akan dilakukan sebab perilaku akan konsumsi pada game online pada pelajar yakni merupakan sikap seorang pelajar yang diambil dalam tingkah laku atau bertindak untuk memenuhi kebutuhan diri atas hiburan dengan menyesuaikan diri pada nilai, norma, serta aturan suatu masyarakat untuk suatu tujuan tertentu dengan memanfaatkan nilai guna maupun nilai simbolis dari permainan *game online* tersebut.

6. Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). Jurnal ini di tulis oleh Ardi Ramadhani mahasiswa Program

---

<sup>13</sup> Ardanareswari Ayu Pitaloka. Jurnal “*Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*”. (semarang: Universitas Sebelas Maret, 2013).

Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu: bertujuan: untuk mengetahui hubungan antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas. Objek dalam penelitian tersebut yakni remaja yang bermain game online di tiga warnet yang ada di samarinda yaitu warnet Zerowings, Kandela dan Mutant kepada 50 responden yang mana laki-laki berjumlah 46 responden atau sebesar 92% dan wanita 4 responden atau sebesar 8%. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan memakai data-data dari penelitian lapangan yang dianalisis dengan analisis kualitatif serta kuantitatif.<sup>14</sup>

Fokus pada penelitian tersebut yakni hubungan *game online* dengan perilaku agresivitas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada dampak *game online* pada perilaku belajar. Penelitian tersebut guna membantu serta melengkapi keabsahan data pada penelitian yang akan dilakukan serta dapat menambah teori pendukung tentang game online serta dampak yang ditimbulkan oleh pemain *game online* tersebut.

Hasil analisis dari penelitian tersebut untuk mengetahui hubungan antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas peneliti menggunakan analisis product moment ( $r$ ) yang mana didapat hubungan

---

<sup>14</sup> Ramadhani Ardi., jurnal “*Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)*.” (samarinda: Universitas Mulawarman, 2013).

antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal, ( $r$ ) yakni 0,383 atau sebesar 38.3%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang rendah antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal. Penelitian tersebut juga menyebutkan arah hubungan adalah positif karena nilai ( $r$ ) positif, berarti semakin tinggi motif bermain game online maka semakin meningkatkan perilaku agresivitas. dan sebaliknya semakin rendah motif bermain game online maka semakin rendah pula agresivitas remaja awal. Pada  $T$  hitung (3,106) >  $T$  tabel (2,011), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_a$  dalam penelitian ini adalah adanya hubungan yang signifikan antara motif bermain game online dengan agresivitas.

7. Faktor-faktor yang Melatar belakangi Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. Jurnal ini di tulis oleh Harvien Amellia Hardanti, Ikeu Nurhidayah, dan Siti Yuyun Rahayu Fitri mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran pada tahun 2013.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu: bertujuan untuk mengetahui gambaran faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. Objek dalam penelitian tersebut yaitu anak-anak usia sekolah yang ada di Kecamatan Jatinangor, Sumedang Jawa Barat dengan jumlah responden 52 orang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan teknik konsekutif dan pengumpulan data menggunakan

kuesioner dengan 51 butir pertanyaan serta analisis data menggunakan distribusi frekuensi.<sup>15</sup>

Fokus dari penelitian tersebut yaitu pada faktor faktor yang melatar belakangi adiksi atau candu game online pada anak usia dini, yang mana dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu lebih kepada dampak game online terhadap perilaku belajar. Hal tersebut dapat menunjang dan melengkapi penelitian yang akan dilakukan pada dasar serta yang melatar belakangi adiksi pada *game online*.

Hasil penelitian tersebut mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online menunjukkan faktor motivasi memberikan persentase yang tinggi dalam melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada sebagian responden (56%), yaitu sebanyak 29 responden, Berdasarkan perolehan data bahwa pada faktor motivasi, dorongan motivasi terbesar terdapat pada aspek berkompetisi (*competition*), aspek hubungan (*relationship*) dalam motivasi sosial, dan aspek menciptakan keunikan (*customization*) yang memberikan persentase paling tinggi pada responden. Pada tabel 2 juga dapat dilihat bahwa faktor atraksi, aspek penghargaan (*reward*) memberikan persentase paling tinggi pada sebagian besar responden (60%), yaitu sebanyak 31 responden. Aspek ini berkaitan dengan adanya

---

<sup>15</sup>Hardanti Harvien Amellia, dkk., jurnal “*Faktor-faktor yang Melatar Belakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*”. (Bandung: Universitas Padjadjaran, 2013).



faktor motivasi instrinsik (motivasi bermain game online) pada pemain dengan kecenderungan adiksi.

8. Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang). Penelitian skripsi ini ditulis oleh Kholifah Istiqomah mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2016.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu: bertujuan untuk mengetahui dampak game pada kepribadian sosial anak, yang mana dilihat dari tingkat kecanduan kadang, sering, dan selalu. Penelitian tersebut juga menyebutkan tingkat kecanduan dapat dilihat dari frekuensi dan intensitas bermain game semakin lama maka semakin banyak pula dampak game pada kepribadian sosial anak. Objek dalam penelitian tersebut yakni anak kelas V SD Islam Al Madina Semarang yang mana peneliti mewawancarai 10 anak. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus serta teknik pengumpulan data yakni melalui wawancara (interview), observasi, dan dokumentasi.<sup>16</sup>

Fokus ‘pada penelitian tersebut yakni pada dampak game online terhadap perilaku sosial anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada dampak game online terhadap perilaku belajar yang mana penelitian tersebut dapat menambah bahan acuan penelitian yang akan

---

<sup>16</sup> Istiqomah, Kholifah., skripsi “*Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)*”. (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2016).

dilakukan. Penelitian tersebut pula memiliki satu frekuensi yang sama yakni terhadap dampak game online terhadap perilaku.

Sebagaimana kajian pustaka atau penelitian terdahulu yang diambil mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian ini berfokus pada perilaku belajar mahasiswa yang mana lebih melihat sebuah dampak yang diakibatkan dari bermain *game online*, hal tersebut bisa saja berdampak positif atau negative. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat seberapa besar dampak game online terhadap mahasiswa pada perilaku ataupun perilaku belajarnya.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Game Online**

Game Online itu sendiri gabungan dari dua kata yang mana berasal dari bahasa inggris. *Game* artinya adalah permainan sedangkan *Online* artinya adalah Daring atau terhubung dengan internet. maka game online yaitu sebuah permainan yang terhubung langsung melalui internet atau jaringan. Sebagaimana Antonius Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.<sup>17</sup> dalam wikipedia game online yaitu “*video game is an electronic game that involves human interaction with a user*

---

<sup>17</sup>Antonius Tri Setio Nugroho, “Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya”, Official Website of Antonius Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenisjenisnya/> tanggal 9 Agustus 2016.

*interface to generate visual feedback on a video device.*<sup>18</sup> (game adalah sebuah permainan elektronik dengan melibatkan interaksi secara langsung antara pemain dan game tersebut untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Game online berkembang di Indonesia pertama kali muncul pada tahun 1960 berupa simulasi perang. Sekisar tahun 2001 *game online* telah merambah di Indonesia. *Game online* yang pertama kali muncul di Indonesia yaitu Nexia berasal dari korea atau sering dikenal sebagai negeri ginseng. Dalam memainkan *game* ini hanya membutuhkan komputer dengan spesifikasi kecil yang mana komputer Pentium 2 dengan grafik 3D sudah bisa dapat memainkannya.<sup>19</sup> Seiring berkembangnya zaman dan teknologi mulai muncul *game online* dengan banyak variasi yang semakin canggih dan lebih mudah diakses melalui *handphone*/gadget pada android serta mengasyikkan untuk dimainkan oleh banyak orang yang mana sedang marak-maraknya saat ini seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG, AOV, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (Intellectual Playability Game) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target-target yang

---

<sup>18</sup>*The Encyclophedia of game*, diedit oleh baer ralph dkk (*United States: 1972*), hal.23, artikel "Television Gaming Apparatus and Method" yang dikutip dari [en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_game\\_websites](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_websites) tanggal 25 juni 2008.

<sup>19</sup>ayu pakarti luhur, artikel *dari perkembangan hingga dampak game online*, dikutip dari [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), diakses tanggal 30 juli 2019.

ingin dicapai pemainnya.<sup>20</sup> Secara sederhana, game dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan game yang baru pula.<sup>21</sup>

*Game online* juga dapat dikategorikan dalam beberapa tipe berdasarkan alur atau tujuan dari *game* tersebut yang mana tipe- tipe *game online* antara lain yaitu:

a. *First Person Shooter* (FPS)

*Game* ini mengambil pandangan orang pertama secara langsung atau terlihat seperti nyata pada orang yang memainkannya sehingga seolah-olah pemainnya yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini berupa permainan peperangan dengan senjata-senjata militer yang mana di Indonesia sering disebut permainan tembak-tembakan.

b. *Real-Time Strategy*

*Game* model yang satu ini permainannya menekankan kepada kehebatan dalam berstrategi yang mana biasanya permainan tidak hanya memainkan 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Tentunya pemain ditekankan pada kemampuan mengatur strategi dalam memenangkan permainan tersebut.

c. *Croos-Platform Online*

---

<sup>20</sup> Antonius Tri Setio Nugroho, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 5 Desember 2015.

<sup>21</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010). Hal. 12

Game yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja need for speed undercorver dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware/console game Yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online.

d. *Browser games*

Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti yang sering dijumpai pada firefox, opera, IE. Yang mana sebuah browser memainkan game ini sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

e. *Massive Multiplayer Online Games*

Adalah game dimana pemainnya bermain dalam dunia permainan tersebut yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya pada dunia nyata semisal salah satu contoh game ini yaitu life after.<sup>22</sup>

## 2. Perilaku Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>23</sup> Sedang perilaku itu sendiri menurut KBBI (kamus besar Indonesia) tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau

---

<sup>22</sup> Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Onlie Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Alfurqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*” dikutip dari [ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli](http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli), No. 03, tahun 2016 ( Mei 2016), hal. 154, kolom 2.

<sup>23</sup> Sugihartono, dkk., *psikologi pendidikan*, (Yogyakarta, UNY Press, 2007), hal. 74.

lingkungan.<sup>24</sup> Sebagaimana juga Zan Pieter dan Namora Lumogga Lubis mengemukakan bahwa secara umum perilaku yaitu totalitas dari sebuah penghayatan dan reaksi setiap orang yang langsung terlihat atau tidak terlihat sekalipun. Serta timbulnya perilaku akibat dari interelasi stimulus internal maupun eksternal melalui proses kognitif, afektif dan motoriknya.<sup>25</sup>

Kedua hal tersebut sangat erat kaitannya dan saling berkesinambungan sebagaimana belajar yaitu juga merupakan serangkaian untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman individu berupa interaksi dengan lingkungan yang mana menyangkut 3 aspek yaitu kognitif, psikomotorik, dan juga afektif.<sup>26</sup> Dalam hal ini menggambarkan belajar yaitu sebuah perubahan yang relatif permanen karena adanya sebuah pengalaman. Reber mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian yang dikutip melalui buku karya sugihartono, dkk yaitu *pertama* belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan *kedua*, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai bentuk hasil latihan yang diperkuat.<sup>27</sup>

Adapun ciri-ciri tingkah laku atau perilaku yang dikategorikan sebagai perilaku belajar sebab tidak semua tingkah laku dikategorikan sebagai aktivitas belajar, yang mana ciri ciri tersebut sebagai berikut:

---

<sup>24</sup> kemdikbud., *perilaku*, dikutip dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perilaku>. Diakses tanggal 2 november 2019.

<sup>25</sup> Herri Zan Pieter dan Namora Lumogga Lubis, *Pengantar Psikologi dalam Keperawatan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal.27.

<sup>26</sup> Syaiful bahri djamarah, *psikoilogi belajar*, (Jakarta, rineka cipta, 2008) hal.13.

<sup>27</sup> Sugihartono, dkk., *konsep*. hal. 74.

a. Perubahan tingkah laku secara sadar

Sebuah perilaku dikategorikan sebagai aktivitas belajar apabila seseorang menyadari terjadinya sebuah perubahan atau sekurang-kurangnya merasakan adanya sebuah perubahan dalam dirinya semisal menyadari pengetahuannya bertambah akan sesuatu hal. Maka dari itu semisal seseorang tersebut dalam keadaan mabuk atau dalam keadaan tidak sadar tidak dalam pengertian belajar.

b. Perubahan bersifat kontinu dan fungsional

Sebuah hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Yang mana satu perubahan terjadi akan menyebabkan sebuah perubahan selanjutnya akan berguna bagi kehidupan maupun proses belajar berikutnya. Semisal seorang anak belajar membaca, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Perubahan tersebut akan berlangsung terus menerus sampai kecakapan membacanya menjadi cepat dan lancar. Bahkan dapat membaca berbagai tulisan maupun berbagai tulisan di berbagai media.

c. Perubahan bersifat positif dan aktif

Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari sebuah proses belajar yang mana apabila perubahan tersebut bersifat positif dan aktif. Dikatakan positif apabila perilaku yang

sebelumnya senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik. Makin banyak usaha belajar dilakukan maka makin baik dan makin banyak perubahan yang diperolehnya. Perubahan yang bersifat aktif berarti bahwa perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan berupa usaha individu dirinya. Oleh karena itu, sebuah perubahan tingkah karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

d. Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi karena belajar bersifat menetap atau sering disebut permanen. Semisal kecakapan seorang anak dalam bermain sepeda dan setelah belajar hal tersebut tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki dan akan makin berkembang kalau terus dilatih atau dipergunakan.

e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelakunya dan terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar benar disadari. Semisal seorang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik. Dengan demikian perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah kepada tingkah laku yang ditetapkan.



f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan secara keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasil seseorang tersebut akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan, dan lain sebagainya.<sup>28</sup>

Perilaku belajar dilihat dari berbagai definisi tersebut yaitu belajar merupakan sebuah proses untuk memperoleh pengetahuan serta pengalaman dalam wujud tingkah laku dan kemampuan bereaksi atau menanggapi yang relatif permanen ataupun menetap sebab adanya interaksi seseorang atau individu dengan lingkungannya.

Belajar juga dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yang *pertama* faktor internal yang mana hal tersebut ada dalam diri individu. Faktor internal yang meliputi 2 aspek yaitu jasmaniah atau berkenaan tentang kesehatan dan cacat tubuh serta psikologis yang mana berkenaan dengan intelegensi, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. *Kedua* eksternal yang ada diluar individu. Faktor eksternal yang mana pengaruh dalam belajarnya meliputi faktor keluarga yang berkenaan dengan cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. adapun faktor eksternal dari sekolah hal ini berkenaan dengan

---

<sup>28</sup> *Ibid.* hal. 74-76

metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah atau sering disebut PR serta yang terakhir dari faktor eksternal yaitu faktor masyarakat yang mana berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan media massa.<sup>29</sup>



---

<sup>29</sup> *Ibid.* hal. 76-77

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian skripsi ini adalah menggunakan metode kualitatif yang didalamnya terdapat kegiatan pengamatan, wawancara atau penelaahan dokumen.<sup>30</sup> Metode penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti pada obyek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dalam hal ini peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generasi.<sup>31</sup>

#### A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian Studi fenomenologi, dalam hal penelitian ini peneliti mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang fenomena tertentu. Memahami pengalaman hidup manusia menjadikan fenomenologi sebagai suatu metode penelitian yang prosedur-prosedurnya mengharuskan peneliti untuk mengkaji sejumlah subjek

---

<sup>30</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 2.

<sup>31</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 25 (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 15.

dengan terlibat secara langsung dan relative lama di dalamnya untuk mengembangkan pola-pola dan relasi-relasi makna.<sup>32</sup>

## 2. Pendekatan Penelitian

bentuk penelitian dalam penyajian datanya adalah dengan kualitatif deskriptif. Kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada pemaparan data dengan kata-kata bukan dengan angka-angka, sedangkan deskriptif adalah bentuk penyajian dalam memaparkan dengan cara data keseluruhan.

### **B. Tempat atau Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan suatu acuan tempat yang menjadi basis penelitian dilaksanakan. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengambil tempat yang berlokasi di Universitas Islam Indonesia. Dengan fokus pada prodi Pendidikan Agama Islam.

### **C. Informan Penelitian**

Informan dalam penelitian ini yakni mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam di angkatan 2015 yaitu terkait tentang dampak game Online terhadap perilaku belajar mahasiswa, sebab dampak tersebut dapat bersifat positif ataupun negatif.

### **D. Teknik Penentuan Informan**

---

<sup>32</sup> John W. Cresswell, *Research Design (Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approach)*, Acmad Fawaid Pustaka Belajar Yogyakarta 2010 hal 20-21

Teknik penentuan Informan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian kualitatif ini adalah teknik *purposive*. Yaitu teknik yang digunakan dalam pengambilan sample berdasarkan suatu tujuan tertentu dengan melakukan wawancara mendalam terhadap para pihak atau orang yang dipandang lebih mengetahui dan memahami dalam penelitian ini. Dengan cara peneliti memilih mahasiswa tertentu yang dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan. Dalam menentukan sumber data melalui wawancara, maka dilakukan secara *purposive* yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.<sup>33</sup>

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi data yang ditetapkan.<sup>34</sup>

##### **1. Observasi**

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.<sup>35</sup> Observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik non partisipan, dimana Observasi non partisipan. Dalam hal ini peneliti berada di luar subjek

---

<sup>33</sup> Sugiono, *Metode Penelitian.*, hal. 216.

<sup>34</sup> *Ibid.*, hal. 308.

<sup>35</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Cet 8 (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 30.

yang diamati dan tidak ikut dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas mahasiswa.

## 2. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam.<sup>36</sup> Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi terkait perilaku belajar pada mahasiswa di Prodi Pendidikan Agama Islam. Dan wawancara dilakukan secara langsung kepada mahasiswa yang bermain game online.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pekerjaan mengumpulkan, menyusun, dan mengelola dokumen-dokumen literatur yang mencatat semua aktivitas dan yang dianggap berguna untuk dijadikan bahkan keterangan dan penerangan mengenai berbagai soal.<sup>37</sup> Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam sebuah penelitian. Teknik dokumentasi digunakan

---

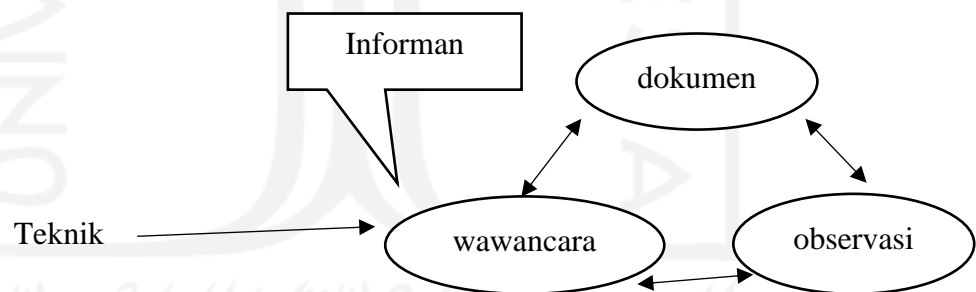
<sup>36</sup> Sugiono, *Metode Penelitian.*, hal. 317.

<sup>37</sup> Sulisty Basuki, *Dasar-Dasar Dokumentasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), hal.11

untuk memperoleh atau mengumpulkan data-data terkait dampak bermain game online pada perilaku sehari-hari.

#### F. Keabsahan Data

Pada penelitian ini, untuk mengetahui keabsahan data, penulis menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.<sup>38</sup> Jika peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data sekaligus mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.<sup>39</sup>



Gambar 3.1 Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan menggunakan metode observasi non partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data

<sup>38</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 125.

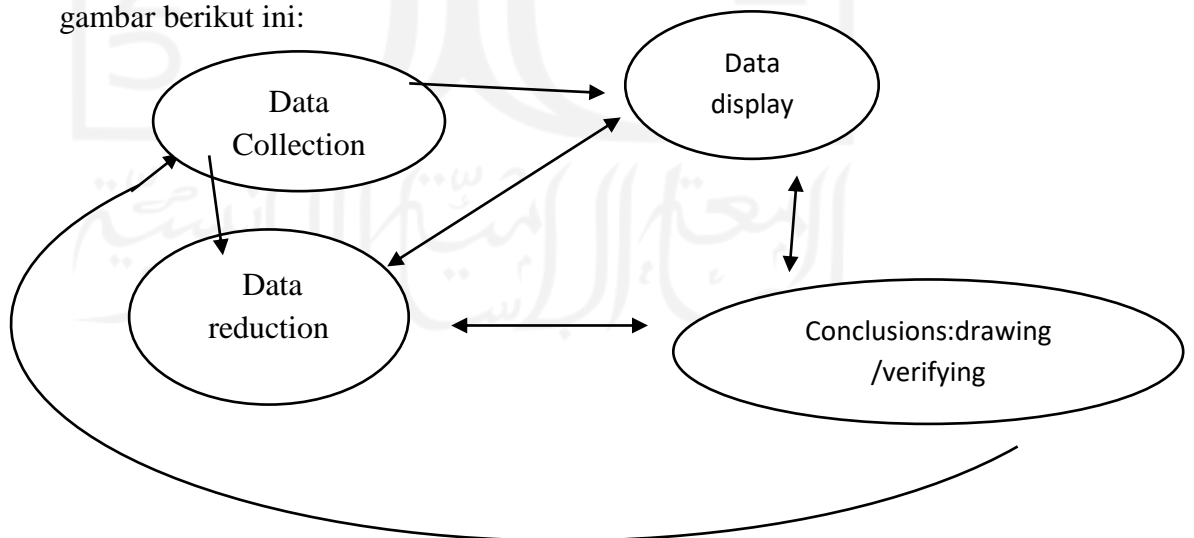
<sup>39</sup> Andi Prastowo, *Metode Penelitian.*, hal. 289.

yang sama secara serempak. Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan Teknik yang sama.<sup>40</sup>

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>41</sup>

Pada penelitian kualitatif, data yang telah dikumpulkan dan didapatkan akan dianalisis dengan pendekatan kualitatif model interaktif yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses analisis data dalam penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



<sup>40</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, hal. 330.

<sup>41</sup> *Ibid.*, hal. 335.



*Gambar 3.2 Model analisis interaktif*<sup>42</sup>

1. *Data collection* (pengumpulan data)

Dalam proses ini, kegiatan pertama adalah proses pengumpulan data. Sebagian besar data kualitatif adalah data yang berupa kata-kata, fenomena, foto, sikap, dan perilaku keseharian yang telah diperoleh peneliti dari hasil observasi dengan menggunakan beberapa teknik seperti observasi, wawancara, dokumentasi dan dengan menggunakan alat bantu yang berupa kamera dan video tape.<sup>43</sup>

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk hal itu diperlukan pencatatan secara teliti dan terperinci. Mereduksi data yakni merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.<sup>44</sup> Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya yaitu mendisplaykan data yang mana dalam penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.<sup>45</sup> Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, hal. 338.

<sup>43</sup> Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: UII Press, 2007), hal 181.

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, hal. 338..

<sup>45</sup> *Ibid.*, hal. 341

terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

4. *Conclusion Drawing /verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Ibid., hal. 345

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan membahas lebih jauh mengenai proses serta pengambilan data yang ada pada penelitian yang dilakukan. Laporan dari wawancara, proses pelaksanaan, deskripsi masalah, pemilihan data, informan penelitian, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

#### **A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian**

Akan dikemukakan mengenai letak geografis, sejarah singkat, visi dan misi, serta struktur organisasi yang ada di Universitas Islam Indonesia yang lebih khususnya pada Prodi Pendidikan Agama Islam dalam hal penyajian gambaran secara umum.

##### **1. Letak Geografis**

Letak geografis Universitas Islam Indonesia yaitu bertempat di Daerah Istimewa Yogyakarta, kampus tersebut terbagi di berbagai lokasi Yogyakarta antara lain kampus terpadu dengan luas lebih dari 36 hektar terletak di pinggiran utara Yogyakarta lebih tepatnya di Jl. Kaliurang km 14.5, Sleman, Yogyakarta dengan fasilitas yang ada yaitu Rektorat; Kampus Terpadu; Perpustakaan Pusat; Masjid Ulil Albab; Fakultas Kedokteran; Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya; Fakultas Teknologi Industri; Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan; Fakultas Ilmu Agama Islam, Fakultas Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam. Kampus taman

siswa lebih tepatnya di Jl. Taman Siswa No. 158 Yogyakarta, yakni terkhusus Fakultas Hukum. Kampus demangan lebih tepatnya Jl. Demangan Baru No. 24 Yogyakarta yakni untuk Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Islam. Kampus condongcatur lebih tepatnya berada Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta yakni untuk fakultas ekonomi. Kampus Cik Di Tiro tepatnya Jl. Cik di Tiro No.1 Yogyakarta yakni Kantor Yayasan Badan Wakaf; Pascasarjana Fakultas Hukum.

## 2. Sejarah Singkat

Universitas Islam Indonesia (UII) pada awalnya bernama Sekolah Tinggi Islam (STI), didirikan oleh beberapa tokoh nasional seperti Dr. Mohammad Hatta, KH. Abdulkahar Muzakkir, Moh. Roem, KH. A. Wahid Hasyim, KH. Mas Mansyur dan Moh. Natsir serta tokoh lainnya di Jakarta pada 8 Juli 1945. STI menjadi pendidikan tinggi nasional pertama di Indonesia yang kemudian berubah status menjadi universitas dan bernama Universitas Islam Indonesia pada 3 November 1947 sebagai respon keinginan dan kebutuhan untuk mengintegrasikan antara pengetahuan dan akhlak.<sup>47</sup>

Awalnya, UII memiliki empat fakultas: Fakultas Agama, Fakultas Hukum, Fakultas Pendidikan, dan Fakultas Ekonomi, yang mulai beroperasi pada Juni 1948. Sekitar tujuh bulan kemudian, UII terpaksa ditutup akibat agresi militer Belanda. Banyak siswa dan dosen bergabung dengan tentara

---

<sup>47</sup> Dikutip dari laman UII “*sekilas UII*” <https://pmb.uui.ac.id/tentang-universitas-islam-indonesia/> . diakses pada 15 juni 2020

Indonesia untuk mengusir Belanda. Pada awal 1950-an, tak lama setelah perang, UII harus memindahkan aktivitas perkuliahan di beberapa tempat di kota Yogyakarta, bahkan sempat menggunakan Kraton Yogyakarta dan rumah dosen sebagai ruang kelas.

Pada tahun akademik 2019/2020, UII memiliki 8 (delapan) Fakultas, dengan 4 (empat) program Diploma Tiga, 24 (dua puluh empat) program Sarjana, 5 (lima) program Profesi, 10 (sepuluh) program Magister dan 3 (tiga) program Doktor. UII telah terakreditasi institusi A dan sebagian besar dari program studi di UII telah mendapat akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT). UII memiliki jumlah mahasiswa aktif lebih dari 23.000 mahasiswa dan telah memiliki lebih dari 94.790 alumni hingga November 2018.

UII membangun Kampus Terpadu sejak tahun 1990 dengan lahan seluas 36 hektar di daerah sejuk di jalan Kaliurang km. 14,5. Di samping itu juga terdapat beberapa kampus di Kota Yogyakarta (Fakultas Bisnis dan Ekonomika di Condong Catur, Kampus Demangan di Jl. Demangan Baru No. 24 serta Fakultas Hukum di Jl. Taman Siswa No. 158 dan Jl. Cik di Tiro No. 1).<sup>48</sup>

### 3. Visi Misi dan Tujuan Pendidikan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

#### a. Visi

---

<sup>48</sup> *Ibid.*

“Tahun 2030 FIAI UII menjadi rujukan dalam pengembangan hukum Islam, pendidikan agama Islam dan ekonomi Islam yang memiliki komitmen pada keunggulan dan risalah islamiyah di bidang pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat dan dakwah islamiyah.”

b. Misi

- 1) Menghasilkan sarjana berakhlak mulia yang berilmu, amaliah dan beramal ilmiah dalam bidang Hukum Islam, Pendidikan Islam, dan Ekonomi Islam.
- 2) Melakukan aktualisasi dan revitalisasi ilmu Hukum Islam, Ilmu Pendidikan Islam dan Ilmu Ekonomi Islam melalui pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat dan dakwah Islamiyah.
- 3) Menjamin sistem manajerial profesional dalam pengelolaan sumber daya yang dimiliki fakultas.
- 4) Membina mahasiswa agar berakhlak mulia.
- 5) Menciptakan sistem manajerial profesional dalam pengelolaan sumber daya yang dimiliki fakultas.
- 6) Memberikan pelayanan prima kepada stakeholder
- 7) Mengembangkan kerjasama dengan institusi regional, nasional, dan internasional.

c. Tujuan Pendidikan

- 1) Memiliki jiwa kepemimpinan dan mampu bekerjasama yang multidisipliner.
- 2) Mampu mengidentifikasi, memformulasi, dan menemukan solusi masalah yang dihadapi.
- 3) Mampu menggunakan teknologi informasi sebagai pendukung penjaminan mutu pendidikan.
- 4) Memiliki kemampuan mengkomunikasikan ide secara lisan dan tertulis.
- 5) Memiliki tanggung jawab dan etika profesi di bidangnya masing-masing.
- 6) Memiliki semangat untuk meningkatkan pengetahuan dan mampu menjadi *uswatun hasanah* di tengah masyarakat.

#### 4. Struktur Organisasi

Berdasarkan Lampiran Keputusan yang tertera pada laman Universitas Islam Indonesia, tentang jabatan serta tugas dosen dan karyawan yang ada di Prodi Pendidikan Agama Islam pada Tahun Ajaran 2019/2020.

Ketua Prodi	: Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I
Sekretaris Prodi	: Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.I
Dosen Pengajar	: Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I
Dosen Pengajar	: Drs. M.Hajar Dewantoro, M.Ag
Dosen Pengajar	: Dra. Sri Haningsih, M.Ag
Dosen Pengajar	: Dr. Junanah, MIS

Dosen Pengajar	: Alm. Dr Hujair AH. Sanaky, MSI
Dosen Pengajar	: Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd
Dosen Pengajar	: Dr. Drs. Muzhoffar Akhwan, MA
Dosen Pengajar	: Drs. Aden Wijdan SZ, M.Si
Dosen Pengajar	: Drs. Imam Mudjiono, M.Ag
Dosen Pengajar	: Drs. AF Djunaidi, M.Ag
Dosen Pengajar	: Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd
Dosen Pengajar	: Siska Sulistyorini, S.Pd.I., M.Pd.I
Dosen Pengajar	: Lukman, S.Ag., M.Pd
Dosen Pengajar	: Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA
Dosen Pengajar	: Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I
Dosen Pengajar	: Edi Safitri, S.Ag., M.S.I
Dosen Pengajar	: Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I
Dosen Pengajar	: Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M.Hum.
Dosen Pengajar	: Ahmad Zubaidi, M.Pd
Dosen Pengajar	: M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed

**B. Hasil Penelitian Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Angkatan 2015 Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia**

Hasil penelitian yakni pengungkapan serta penjelasan data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan yaitu dengan menggunakan metode



observasi, wawancara, dan dokumentasi yang sesuai dengan masalah yang ada dalam skripsi dan sesuai dengan data yang diperoleh penulis di lapangan.

Berdasarkan penelitian lapangan yang di dapat melalui riset yang dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia terkait realitas penggunaan *game online* beserta faktor-faktor yang melatar belakangi dan juga dampak yang ditimbulkan dari *game online* pada perilaku belajarnya. Berikut pemaparan penulis akan hasil dari penelitian tentang realitas penggunaan *game online* beserta faktor-faktor yang melatar belakangi dan juga dampak bermain *game online* terhadap perilaku belajar dari Informan-informan yang telah penulis wawancara secara mendalam, serta dari hasil observasi dan dokumentasi di lingkungan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Realitas penggunaan *game online* cukup luas dikalangan mahasiswa, hal tersebut dijadikan *trend* pada kalangan mahasiswa bahkan dikalangan pelajar sekalipun dengan bermacam-macam *type* atau jenis *game* yang ada selalu hangat dibicarakan. banyaknya faktor yang melatar belakangi mahasiswa untuk memainkan *game online* yang tentunya faktor yang meliputi diluar maupun dalam diri setiap individu yang memainkan *game* tersebut, yang pastinya mempunyai dampak bagi penggunaannya yang berlebihan setiap hari akan menimbulkan kecanduan serta menimbulkan dampak dampak lain pada psikis, terlebih lagi pada perilaku belajarnya. Sebagaimana perilaku belajar yang ditanamkan kemahasiswa

melalui tuntutan untuk memahami sebuah permasalahan yang ada dimasyarakat, yang pastinya masih berkesinambungan terhadap studi yang dipelajari dimasa perkuliahan atau masih menjadi mahasiswa pada umumnya

1. Penulis melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Angkatan 2015 tentang realitas penggunaan *game online* dilingkungan kampus lebih khususnya pada Angkatan 2015 tersebut guna mengetahui seberapa banyak dan seberapa jauh mereka mengenal *game online* tersebut. Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut :

“Game online sangat lumrah di mahasiswa, karena game bisa mengusir penat dan rasa bosan hal itu sangat membantu saya untuk lebih rileks, tapi biasanya nonton film secara online juga saya gunakan untuk menghabiskan waktu luang yang ada.”<sup>49</sup>

“Bermain *game online* dikalangan laki-laki berupa hal yang biasa, bahkan kabmi membuat grub *whatsapp* yang hanya beranggotakan semua pemain *game online* tujuannya pun hanya saling mengajak dan berbicara seputar *game online* terkadang juga pembahasan dalam grub membahas kegiatan atau tugas dari kampus.”<sup>50</sup>

“Kebiasaan bermain *game online* di kalangan mahasiswa sudah menjadi hal biasa, saya pun bermain *game online* yang sama dengan

---

<sup>49</sup> Dwi Putra Mutianda, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via *WhatsApp*), Sabtu 11 Mei 2020. Pukul 08.35-selesai. *WhatsApp*

<sup>50</sup> Maulana Adis Isman, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via *WhatsApp*), Senin 13 Mei 2020. Pukul 08.40-selesai. *WhatsApp*

kebanyakan dari teman dekat saya memainkan *game online* akan tetapi mereka bermain pada saat jam mata pelajaran dikelas.”<sup>51</sup>

“Kebanyakan dari teman saya bermain game online, mereka sering asik bermain sendiri dari hal itu saya merasa tertarik dan mulai mengikuti mereka dengan memainkan game yang sama sampai saya sering memainkan game tersebut dan serunya saya bisa bermain Bersama mereka.”<sup>52</sup>

“Banyak dari kami perempuan juga memainkan *game online* layaknya laki-laki, sama halnya seperti mereka mencari sebuah hiburan dan keseruan dalam *game online* sekaligus menghabiskan waktu luang.”<sup>53</sup>

“Selain melihat dari teman, aplikasi *game online* juga banyak tersedia di aplikasi *store* pada *handphone* maka dari itu saya mencoba memainkan *game online*, baik dari saran teman atau mencari sendiri di aplikasi *store* pada *handphone*. Teman lingkungan kampus juga banyak menyimpan *game online* pada *handphone* mereka.”<sup>54</sup>

Maraknya penggunaan *game online* pada mahasiswa di Prodi Pendidikan Agama Islam bisa dapat mengganggu suatu proses pembelajaran serta perilaku penggunaannya, terbukti dari sebagian besar ponsel yang digunakan oleh mahasiswa terdapat *game online* yang bermacam-macam.

---

<sup>51</sup> Habib Ibadurrahman, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Senin 13 Mei 2020. Pukul 11.45-selesai. WhatsApp

<sup>52</sup> Dimas Aprilian, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Senin 13 Mei 2020. 14.35 -selesai. WhatsApp

<sup>53</sup> Anis Nur Rahamasita *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Senin 15 Mei 2020. 09.15-selesai. WhatsApp

<sup>54</sup> Ahmad Sofa, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Senin 15 Mei 2020. 13.00 -selesai. WhatsApp

Bukan hanya dari kalangan kaum adam namun ada juga dari kalangan kaum hawa.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia di Angkatan 2015 memainkan *game online* sebab yang mana satu diantara lainnya saling berkaitan dan saling mengajak, Adapun hal yang ditemukan penulis pada narasumber banyak dari mereka mengungkapkan bahwa teman di Angkatan mereka banyak yang memainkan *game online*.

Bahkan beberapa dari mereka membuat suatu grub *whatsapp* (wa) yang mana anggotanya terdiri dari orang-orang yang mempunyai minat dan hobi yang sama yaitu *game online*, bahkan ada yang tidak terlalu menyukai hal tersebut namun tetap masuk dalam grub wa dengan tujuan mencari relasi dan mengusir kebosanan. Grub tersebut dibuat guna lebih mendekatkan satu sama lain serta mempermudah mengajak satu sama lain untuk bermain Bersama, biasanya mereka menyebutnya yaitu mabar atau singkatan dari main bareng. selain dari itu mereka juga saling berbagi wawasan tentang game online bahkan menjadi salah satu tempat saling mengejek.

*Game* mempunyai daya Tarik tersendiri bagi mereka selain dari keseruan yang didapat, menunjukkan kemampuan terhadap orang sekitar dan bahkan kepada seluruh orang dari belahan dunia manapun yang ikut dalam bermain game tersebut. Hal itu dapat menambah eksistensi diri pribadi maupun pada orang lain serta kebanggaan dengan apa yang telah

dicapai pada *game online* tersebut terlebih lagi Ketika menjadi sorotan orang banyak.

Sebagian besar dari narasumber mengenal *game online* dari teman dan lingkungan sekitar yang awalnya hanya melihat akhirnya mencoba memainkan dan terjebak pada rasa ingin tahu lebih jauh, semakin jauh rasa ingin tahu maka semakin sering seseorang memainkan *game* tersebut sampai akhirnya menimbulkan candu sehingga pemainnya lupa akan waktu. Sebagian narasumber lainnya mengemukakan bahwa *game online* hanya sebatas untuk menghibur diri sendiri serta penat dalam melakukan aktivitas seharian.

Bahkan ada narasumber yang memainkan *game online* pada saat jam pembelajaran dikelas bahkan mereka tidak memperdulikan materi yang diajarkan melainkan hanya asik dalam dunianya sendiri, namun apabila mereka diberikan tugas individu maupun tugas kelompok mereka selalu mengerjakan karena menurut narasumber hal itu adalah sebuah kewajiban yang harus dikerjakan tapi kadang-kadang mereka juga lupa akan tugas yang diberikan oleh dosen.

Realitas yang ada pada kalangan Mahasiswa PAI angkatan 2015 terbilang cukup luas memainkan *game online* sebab yang mana satu diantara lainnya saling berkaitan dan saling mengajak, terlebih lagi hal ini memang sudah menjadi *trend* dan masif dibicarakan sehingga menjadi topik obrolan yang sering menjadi pembahasan dan juga menjadi ajang saling mengejek. Seperti yang sebelumnya yang menjadi pembahasan peneliti

bahwa memang realitas penggunaan *game online* sangat populer dikalangan pelajar dan tak bisa dipungkiri lagi, sebagaimana dengan berkembangnya teknologi saat ini dan menjadi lumrah bagi kalangan mahasiswa secara umum dengan berbagai alasan tertentu menurut masing-masing individu.

Realitas Penggunaan *Game Online* pada Mahasiswa. Dari hasil penelitian ini hampir semua narasumber rata rata pernah bahkan masih memainkan *game online*, yang mana menandakan bahwa *game online* menjadi hal yang biasa pada kalangan mahasiswa serta menjadi media yang sering digunakan sebagai pengisi waktu luang untuk menghibur diri dari sebuah aktivitas sehari-hari di dalam dunia perkuliahan.

Namun tak jarang penulis menemukan mahasiswa yang tidak begitu menyukai *game online* akan tetapi mereka pernah mencoba dan memainkan *game* tersebut. Secara sadar mereka mencari sebuah hal baru untuk menghibur diri mereka dari kegiatan ataupun tugas perkuliahan, menurut mereka dengan mencari kegiatan atau hal baru yang dapat mengatasi rasa bosan dan lelahnya berpikir tentang dunia kampus beserta tugas ataupun kegiatan-kegiatan lain dari kampus tersebut. Sebagaimana pernyataan yang mereka berikan.

“Terkadang kegiatan ataupun tugas dari kampus membuat suntuk maka dari itu mencari hiburan adalah sesuatu yang penting agar tugas atau

kegiatan-kegiatan kampus tidak terlalu membebani psikologis kita. Selain itu banyak dari teman-teman beranggapan sama tentang mencari hiburan.”<sup>55</sup>

“Bermain *game online* bagi mahasiswa saya merasa itu hal yang wajar sebab tuntutan dan banyaknya tugas serta kegiatan dari perkuliahan merasa suntuk hal itu akan membebani jika tidak diselingi kegiatan lain, saya juga seperti itu *game online* menjadi kegiatan selingan guna menghibur diri”.<sup>56</sup>

“Menurut saya permainan *game online* hampir semua mahasiswa pernah memainkannya, karena disetiap teman atau lingkungan saya berbicara tentang *game online* dan bahkan dikantin kampus ada yang memainkannya sambil menikmati makanannya, saya sendiri memainkannya walaupun tidak begitu menyukai *game online* kemungkinan hal itu terpengaruh dari kurangnya kegiatan dan waktu sendirian.”<sup>57</sup>

“Bermain *game online* bukan hanya untuk mencari hiburan akibat tugas atau kegiatan kampus, namun juga jarang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan teman teman yang lain sebab saya merasakan hal itu jarang berkomunikasi di kehidupan nyata membuat saya merasa sendiri maka dari itulah *game online* menjadi media untuk bisa berkomunikasi dengan orang banyak dan tidak merasa sendirian.”<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup>Herman Yuniarto, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Sabtu 11 Mei 2020. Pukul 08.35-selesai. WhatsApp

<sup>56</sup> Amanullah Abror, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Sabtu 11 Mei 2020. Pukul 08.35-selesai. WhatsApp

<sup>57</sup> Rohmad Subekti, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Sabtu 11 Mei 2020. Pukul 08.35-selesai. WhatsApp

<sup>58</sup>Faiz Rozak Abror, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Sabtu 11 Mei 2020. Pukul 08.35-selesai. WhatsApp

“Dengan perkembangan media saat ini dan rata rata *handphone* yang dimiliki mahasiswa terbilang sudah canggih tidak menutup kemungkinan bahwa mereka juga memainkan *game online* dan itu cukup membantu untuk menghibur diri dari kesuntukkan dan hal yang membosankan lainnya.”<sup>59</sup>

Realitas penggunaan *game online* pada mahasiswa terbilang cukup populer sehingga mereka hanya bersikap biasa dan menganggap bahwa *game online* dapat membantu untuk menghibur diri selain itu juga kebanyakan dari mereka memiliki teman yang memainkan *game online* bahkan yang gemar dalam memainkan *game*.

Kebanyakan dari mereka *game online* dijadikan sebuah alasan untuk mencari hiburan diri dari permasalahan yang menyangkut kehidupan mereka terutama masalah perkuliahan sebab perkuliahan bukan hanya menjadi tanggung jawab sebagai pelajar yang baik tetapi juga menjadi tanggung jawab dari orang tua yang harus diselesaikan, selain itu pula tanggung jawab atas apa yang mereka dapatkan dari proses pembelajaran selama perkuliahan. Maka dari hal itu kebanyakan mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Angkatan 2015 seberapa gemarnya memainkan *game online* mereka tetap saja sangat memperhatikan perkuliahan sebab rasa tanggung jawab tersebut.

---

<sup>59</sup> Muhammad Aji Pratama, *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015* (via WhatsApp), Sabtu 11 Mei 2020. Pukul 08.35-selesai. WhatsApp



Hal ini dibutuhkan suatu motivasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat terkontrol dengan baik, motivasi yang tertanam pada mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam di Angkatan 2015 dominan lebih kepada motivasi kedua orang tua dan keluarga sehingga Sebagian besar walaupun gemar dalam bermain *game online* mereka dapat mengatur serta mengelola waktu dengan baik.

Sebuah realitas penggunaan *game online* pada kalangan mahasiswa tidak lepas dengan faktor faktor pendukung setiap kegiatan maupun aktivitas terlebih lagi hal yang memicu pada kecanduan dalam melakukannya tidak akan bisa lepas dari yang namanya faktor-faktor yang mempengaruhi dari setiap kegiatan ataupun aktivitas tersebut. Seperti halnya bermain *game online* tentunya pasti ada beberapa faktor yang melatar belakngai hal tersebut.

2. Peneliti melakukan wawancara terhadap mahasiswa tentang faktor-faktor yang melatarbelakngi mereka dalam hal mengenal serta memainkan *game online*, guna mengetahui seberapa besar hal tersebut dapat mempengaruhi. Sebagaimana hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut :

“Saya terpengaruh dari teman dan lingkungan yang mana banyak memainkan *game online* maka dari itu saya ikut memainkannya, saya rasa *game* juga suatu kegiatan yang menarik karena dari situ saya merasa sedikit terbantu untuk menghibur dan mengisi waktu luang walaupun hanya sebentar”.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Dwi Putra Mutianda, ...

“Ajakan ataupun ejekan dari teman membuat saya bermain *game online* hal itu pula yang mendasari kuat untuk bermain terus-terusan dan menunjukkan prestasi dari *game online* yang saya dapatkan, ketika nilai atau prestasi saya lebih tinggi dari mereka saya merasa berbangga diri dan bisa mengejek teman lainnya.”<sup>61</sup>

“Bermain *game online* sudah menjadi hobi saya sejak lama, entah bagaimana rasanya jika tidak memainkan *game* dalam sehari. Yang pada awalnya hanya mencoba coba dan ternyata hal itu dapat menghibur diri serta merasa seperti menemukan dunia tersendiri di dalamnya.”<sup>62</sup>

“Banyak kegiatan yang bisa dijadikan sebuah media untuk menghibur diri namun bagi saya *game online* seperti mempunyai daya Tarik tersendiri seperti halnya berkomunikasi, keseruan, menantang, dan masih banyak lagi yang didapatkan. Terlebih lagi aksesnya sangat mudah dimanapun tempatnya kita bisa memainkannya selagi masih tempat itu dijangkau jaringan internet.”<sup>63</sup>

“Terpicunya rasa ingin bermain *game online* akibat rasa bosan dengan aktivitas atau di waktu luang itu juga sangat berpengaruh pada keinginan yang kuat untuk bermain *game online*, terlebih lagi waktu dirumah yang mana banyak waktu luang dan kurangnya kegiatan, maka dari itu saya mencari sebuah media yang bisa menghibur diri salah satunya *game*

---

<sup>61</sup> Maulana Adis Isman, ...

<sup>62</sup> Habib Ibadurrahman, ...

<sup>63</sup> Dimas Aprilian, ...

*online* karena aksesnya lebih mudah dijangkau yang hanya melalui *handphone*.”<sup>64</sup>

“Bagi saya *game online* menjadi pelarian sementara dari permasalahan pribadi dalam kehidupan sebab tekanan dari berbagai sisi seperti permasalahan dalam keluarga, tugas, ataupun kegiatan yang terasa berat seakan hilang untuk sementara ketika bermain *game online* serta kurangnya berkomunikasi dengan teman dan lingkungan sekitar.”<sup>65</sup>

“Saya terpengaruh dari teman dan lingkungan yang mana banyak memainkan *game online* maka dari itu saya ikut memainkannya, saya rasa *game* juga suatu kegiatan yang menarik karena dari situ saya merasa sedikit terbantu untuk menghibur dan mengisi waktu luang walaupun hanya sebentar”.<sup>66</sup>

“Banyak kegiatan yang bisa dijadikan sebuah media untuk menghibur diri namun bagi saya *game online* seperti mempunyai daya Tarik tersendiri seperti halnya berkomunikasi, keseruan, menantang, dan masih banyak lagi yang didapatkan. Terlebih lagi aksesnya sangat mudah dimanapun tempatnya kita bisa memainkannya selagi masih tempat itu dijangkau jaringan internet.”<sup>67</sup>

“Bermain *game online* sudah menjadi hobi saya sejak lama, entah bagaimana rasanya jika tidak memainkan *game* dalam sehari. Yang pada

---

<sup>64</sup> Anis Nur Rahmasita, ...

<sup>65</sup> Ahmmad Sofa, ...

<sup>66</sup> Herman Yuniyanto, ...

<sup>67</sup> Amanullah Abror, ...

awalnya hanya mencoba coba dan ternyata hal itu dapat menghibur diri serta merasa seperti menemukan dunia tersendiri di dalamnya.”<sup>68</sup>

“Ajakan ataupun ejekan dari teman membuat saya bermain *game online* hal itu pula yang mendasari kuat untuk bermain terus-terusan dan menunjukkan prestasi dari *game online* yang saya dapatkan, ketika nilai atau prestasi saya lebih tinggi dari mereka saya merasa berbangga diri dan bisa mengejek teman lainnya.”<sup>69</sup>

“Terpicunya rasa ingin bermain *game online* akibat rasa bosan dengan aktivitas atau di waktu luang itu juga sangat berpengaruh pada keinginan yang kuat untuk bermain *game online*, terlebih lagi waktu dirumah yang mana banyak waktu luang dan kurangnya kegiatan, maka dari itu saya mencari sebuah media yang bisa menghibur diri salah satunya *game online* karena aksesnya lebih mudah dijangkau yang hanya melalui *handphone*.”<sup>70</sup>

“Bagi saya *game online* menjadi pelarian sementara dari permasalahan pribadi dalam kehidupan sebab tekanan dari berbagai sisi seperti permasalahan dalam keluarga, tugas, ataupun kegiatan yang terasa berat seakan hilang untuk sementara ketika bermain *game online* serta kurangnya berkomunikasi dengan teman dan lingkungan sekitar.”<sup>71</sup>

Peneliti dapat menyimpulkan dari pernyataan yang mereka berikan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam bermain *game online*. Hal tersebut

---

<sup>68</sup> Rohmad Subekti, ...

<sup>69</sup> Faiz Rozak, ...

<sup>70</sup> Muhammad Aji Pratama, ...

<sup>71</sup> Herman Yuniyanto, ...

dapat disimpulkan menjadi dua bagian yakni faktor internal dan faktor eksternal yang mana faktor internal yaitu suatu dorongan atau kemauan dari dalam diri untuk melakukan suatu hal. Sedangkan faktor eksternal yakni suatu dorongan yang berasal dari manapun diluar diri individu.

Hal itupun kedua faktor tersebut dapat mendorong seseorang untuk memainkan *game online*. Adapun faktor internal yang mendorong seseorang untuk memainkan *game online* dalam hal ini peneliti membagi empat faktor dalam internal yakni *pertama* Pemain *game online* memiliki keinginan yang kuat untuk nilai yang paling tinggi di antara teman ataupun para pemain lainnya yang ada pada game yang sama. Karena *game* dirancang dengan sedemikian rupa. *Kedua* Rasa bosan yang dirasakan mahasiswa saat berada dirumah ataupun di kampus. *Ketiga* Ketidakmampuan mengatur serta mengelola prioritas untuk mengerjakan aktivitas lainnya yang juga dapat membawa pada kecanduan *game online*. *Keempat* kurangnya *self control* dalam diri mahasiswa, sehingga mahasiswa kurang mengantisipasi dampak yang ditimbulkan dari *game online* secara berlebihan.

Faktor eksternal juga sangat berpengaruh terhadap seseorang dalam memainkan *game online*. Adapun faktor eksternal yang berpengaruh terhadap seseorang yaitu *Pertama* lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak memainkan *game online*. *Kedua* kurang memiliki hubungan sosial yang baik dikampus, biasanya mahasiswa memilih alternatif bermain *game online*. *Ketiga* *game* menjadi

aktivitas yang mengasikan dan menyenangkan. *Keempat* tekanan yang cukup tinggi dirasakan mahasiswa dengan tugas ataupun kegiatan yang dilakukan di kampus serta kegiatan kegiatan lain yang mana menurut mereka cukup melelahkan.

Faktor-faktor yang telah dikemukakan berdasar dari data yang diperoleh dari penelitian lapangan dan masih banyak faktor lain yang melatar belakangi pengaruh seseorang dalam bermain *game online*, yang mana memang lingkungan dan teman teman sekitar sangat berpengaruh terhadap faktor pendorong seseorang untuk tertarik dan memainkan *game online* tersebut.

Perhatian dari orang-orang terdekat juga sangat berpengaruh sehingga biasanya seseorang yang kurang mendapat perhatian cenderung ingin mencari perhatian dilain tempat, *game online* salah satunya yang mana ketika sudah mencapai nilai yang paling tinggi seseorang tersebut akan merasa bangga dengan apa yang sudah diraihinya. Waktu luang juga dapat berpengaruh besar terhadap keinginan bermain *game online* sebab seseorang mencari kesibukan yang menyenangkan untuk mengisi waktu yang kosong tersebut.

Namun ada beberapa aspek yang mempengaruhi orang bermain *game online* dimasukkan kedalam golongan dorongan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik tetapi mampu memicu gangguan fisik. Yang mana hal tersebut terbagi menjadi empat aspek yakni *pertama Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan

suatu dorongan atau tekanan kuat yang bersal daridalam diri sendiri untuk melakukan satu hal secara terus menerus, hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*. *Kedua Withdrawal* (penarikan diri) dalam hal ini merupakan suatu upaya untuk menarik diri menjauhkan diri dari satu hal. Yakni penarikan diri yaitu seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online* tersebut. *Ketiga Tolerance* (toleransi) toleransi dalam hal ini merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Hal ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan dalam bermain *game online*. Kebanyakan orang yang memainkan *game online* tidak akan berhenti bermain sampai mereka merasa puas. *Keempat Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) yakni persoalan persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga dan juga masalah kesehatan. Pemain yang sudah kecanduan *game online* cenderung untuk tidak menghiaraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online*. Dalam kesehatan pula berdampak sebab pemain yang kecanduan bermain *game online* kurang memerhatikan kesehatannya yang mana seperti kurangnya waktu tidur, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> Chen, C. Y., Chang, S. L 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Asian Journal Of Health and Information Sciencess. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

Bermain *game online* tersebut bisa saja dapat menghambat ataupun sebaliknya pada perilaku belajar seseorang, perilaku belajar sendiri sebagaimana mestinya seseorang tersebut dalam memahami, menimbang, mengelola informasi, pemecahan masalah, dan ada kesengajaan serta keyakinan dalam ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya dari perkuliahan. Dengan kata lain *game online* bisa saja dapat mendorong hal tersebut atau malah sebaliknya dapat menghambat seseorang dalam perilaku belajarnya.

Sebab *game online* bisa saja berdampak positif ataupun negative pada orang yang memainkannya. Hal positif dalam bermain *game online* yakni pemain dapat bersosialisasi dengan player lain tanpa dibatasi ruang dan waktu, melatih respon cepat berpikir dan bertindak, kreatif dalam membuat game online menjadi bisnis, mempunyai teman di berbagai daerah dan bahkan negara, serta mempunyai rasa kepedulian dengan membantu teman yang baru merasakan bermain *game online*. Selain berdampak positif *game online* juga dapat berdampak negatif yakni seseorang yang bermain *game online* dapat menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, terkadang lebih merelakan tugas dari kampus atau sekolahnya untuk bermain *game online*, dengan bermain tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang dan lain sebagainya, dan juga akan sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat kesekolah atau kekampus ternyata bolos sekolah atau kampus untuk bermain *game online* terlebih lagi pada



mahasiswa yang tidak serumah dengan orang tuanya. Hal itulah dampak negative yang ditimbulkan oleh *game online*.

3. peneliti dalam Langkah *Ketiga* yakni mewancarai narasumber secara mendalam tentang dampak bermain *game online* terhadap perilaku belajarnya guna mengetahui dampak yang timbul pada perilaku belajar akibat bermain *game online*. Hal tersebut wawancara yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut:

“Mengenai dampak bermain *game online* positif dan negative bisa timbul dalam diri sebab di setiap kegiatan memerlukan waktu untuk mengerjakannya terlebih lagi dalam bermain *game online* saya sanggup memainkan *game* 12 jam lebih dalam sehari diwaktu senggang dari situlah tugas atau pekerjaan akademik sedikit merasa malas dan tertunda untuk sementara waktu, namun selain dari situ saya berpikir bahwa belajar dan *game* sangat berkaitan karena dalam *game online* bisa belajar banyak hal terutama dalam berkomunikasi dengan orang baru dalam *game*, serta mengatur strategi yang mana bisa menguji kemampuan otak dalam berpikir lebih. Maka dari hal itu *game online* kurang berdampak pada perilaku belajar sebab saya dapat mengelola dan *me-manage* waktu dengan cukup baik antara perkuliahan dan bermain *game online*.”<sup>73</sup>

“Dampak *game online* terkadang tugas atau pekerjaan dari perkuliahan sedikit merasa malas sehingga menunda tugas dan pekerjaan yang diberikan disebabkan asiknya bermain *game online* walaupun saya

---

<sup>73</sup> Maulana Adis Isman, ...

memainkan *game* hanya berkisar 4-5 jam dalam sehari. Namun dilain sisi dampak *game online* tidak memiliki dampak pada pembelajaran sebab *game online* hanya sebagai hiburan semata dan juga melatih berkamu ikasi yang baik pada orang lain karena belajar juga hal yang sangat penting.”<sup>74</sup>

“Dampak *game online* terhadap pembelajaran yang saya rasakan begitu nampak dari rasa malas hingga bosan menerima materi ataupun tugas dari kampus sebab dari dalam diri merasa mampu mengejar ketertinggalan pelajaran yang di ajarkan namun memang saya menyadari bahwa perkuliahan adalah tanggung jawab pribadi dari orang tua yang harus diselesaikan dan menjadi prioritas utama, hal inipun yang mendorong kuat perilaku belajar saya untuk selalu mengejar ketertinggalan dan selalu belajar walaupun diselingi dengan bermain *game online*.”<sup>75</sup>

“Dampak *game online* dalam perilaku belajar sangat berdampak baik sebab *game* secara tidak langsung melatih kemampuan daya berpikir dan cara berkomunikasi selain itu dapat melatih dalam Menyusun serta membuat strategi dengan baik yang bisa diterapkan pada hidup masing masing individu. Saya terbilang cukup menggemari *game online* selain bisa berkomunikasi dengan beramacam macam orang dari *game* tersebut juga dapat menghibur diri dari kegiatan atau waktu luang yang sangat membosankan bagi saya.”<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Dwi Putra Mutianda, ...

<sup>75</sup> Dimas Aprilian, ...

<sup>76</sup> Habib Ibadurrahman, ...

“Mengenai dampak dalam bermain *game online* mungkin semua orang merasakannya dari kemalasan sampai mempengaruhi pola hidup yang terbelang jauh dari kata normal, namun hal itu semua tergantung dari pengelolaan diri dalam mengatur serta mengelola, walaupun bagi saya *game online* tersebut hanya berupa hiburan dan untuk menghilangkan suntuk. Dan menurut saya perilaku belajar memang seharusnya dapat berjalan dengan semestinya bagi seluruh pelajar terlebih lagi untuk mahasiswa yang akan terjun langsung kepada masyarakat dan harus belajar lebih banyak lagi terkait persoalan persoalan yang ada pada masyarakat pada umumnya.”<sup>77</sup>

Berdasar dari berbagai argumen narasumber yang bermacam dampak yang terjadi pada perilaku belajarnya terutama terhadap waktu yang mana secara tidak langsung terbagi dengan kegiatan bermain dan belajar akan tetapi mahasiswa Pendidikan Agama Islam di angkatan 2015 banyak menyadari bahwa pembelajaran adalah hal yang penting dan menjadi salah satu tanggung jawab prioritas utama dari orang tua yang harus diselesaikan. Selain dari itu banyak mahasiswa Pendidikan Agama Islam yang mampu mengatur waktu dengan baik antara bermain dan belajar sebab mereka memahami dan mampu membatasi *game online* hanya sebagai hiburan walaupun sedikit menyimpang pada perilaku belajar yang semestinya dimiliki mahasiswa pada umumnya.

---

<sup>77</sup> Anis Nur Rahmasita, ...

“Mengenai dampak bermain *game online* positif dan negative bisa timbul dalam diri sebab di setiap kegiatan memerlukan waktu untuk mengerjakannya terlebih lagi dalam bermain *game online* saya sanggup memainkan *game* 12 jam lebih dalam sehari diwaktu senggang dari situlah tugas atau pekerjaan akademik sedikit merasa malas dan tertunda untuk sementara waktu, namun selain dari situ saya berpikir bahwa belajar dan *game* sangat berkaitan karena dalam *game online* bisa belajar banyak hal terutama dalam berkomunikasi dengan orang baru dalam *game*, serta mengatur strategi yang mana bisa menguji kemampuan otak dalam berpikir lebih. Maka dari hal itu *game online* kurang berdampak pada perilaku belajar sebab saya dapat mengelola dan *manage* waktu dengan cukup baik antara perkuliahan dan bermain *game online*.”<sup>78</sup>

“Dampak *game online* terkadang tugas atau pekerjaan dari perkuliahan sedikit merasa malas sehingga menunda tugas dan pekerjaan yang diberikan disebabkan asiknya bermain *game online* walaupun saya memainkan *game* hanya berkisar 4-5 jam dalam sehari. Namun di lain sisi dampak *game online* tidak memiliki dampak pada pembelajaran sebab *game online* hanya sebagai hiburan semata dan juga melatih berkomunikasi yang baik pada orang lain karena belajar juga hal yang sangat penting.”<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Herman Yuniarto, ...

<sup>79</sup> Amanullah Abror, ...

“Dampak *game online* terhadap pembelajaran yang saya rasakan begitu nampak dari rasa malas hingga bosan menerima materi ataupun tugas dari kampus sebab dari dalam diri merasa mampu mengejar ketertinggalan pelajaran yang di ajarkan namun memang saya menyadari bahwa perkuliahan adalah tanggung jawab pribadi dari orang tua yang harus diselesaikan dan menjadi prioritas utama, hal inipun yang mendorong kuat perilaku belajar saya untuk selalu mengejar ketertinggalan dan selalu belajar walaupun diselingi dengan bermain *game online*.”<sup>80</sup>

“Dampak *game online* dalam perilaku belajar sangat berdampak baik sebab *game* secara tidak langsung melatih kemampuan daya berpikir dan cara berkomunikasi selain itu dapat melatih dalam Menyusun serta membuat strategi dengan baik yang bisa diterapkan pada hidup masing masing individu. Saya terbilang cukup menggemari *game online* selain bisa berkomunikasi dengan bermacam macam orang dari *game* tersebut juga dapat menghibur diri dari kegiatan atau waktu luang yang sangat membosankan bagi saya.”<sup>81</sup>

“Mengenai dampak dalam bermain *game online* mungkin semua orang merasakannya dari kemalasan sampai mempengaruhi pola hidup yang terbilang jauh dari kata normal, namun hal itu semua tergantung dari pengelolaan diri dalam mengatur serta mengelola, walaupun bagi

---

<sup>80</sup> Rohmad Subekti, ...

<sup>81</sup> Faiz Roxak Abror, ...

saya *game online* tersebut hanya berupa hiburan dan untuk menghilangkan suntuk. Dan menurut saya perilaku belajar memang seharusnya dapat berjalan dengan semestinya bagi seluruh pelajar terlebih lagi untuk mahasiswa yang akan terjun langsung kepada masyarakat dan harus belajar lebih banyak lagi terkait persoalan persoalan yang ada pada masyarakat pada umumnya.”<sup>82</sup>

Dilihat dari pernyataan narasumber game online sudah menjadi dunianya secara tidak langsung, namun sebuah rasa tanggung jawab dari orang tua menjadi prioritas utama yang mendorong untuk tetap mengejar ketertinggalan dalam pembelajaran guna menyelesaikan perkuliahannya tersebut. Akan tetapi tetap saja game online menjadi salah satu penghambat perilaku pembelajaran yang mana mengubah perilaku menjadi malas atau bosan dalam menerima pembelajaran tersebut.

Game online memang sangat berdampak pada perilaku belajar setiap orang termasuk mahasiswa itu sendiri, hal itu pun tergantung pada lamanya waktu yang dia habiskan untuk bermain game online. Game online itu sendiri membuat para pemainnya untuk selalu bermain game, secara tidak langsung para pemainnya selalu disibukkan dengan game maka dari itu kebanyakan pemain lupa dan merasa malas ketika

---

<sup>82</sup> Muhammad Aji Pratama, ...

mengerjakan pekerjaan atau tugas dari kampus ataupun hal lain tentang ilmu pengetahuan yang menyangkut perkuliahan.

Namun mahasiswa Pendidikan Agama Islam di angkatan 2015 banyak menyadari bahwa pembelajaran adalah hal yang penting dan menjadi salah satu tanggung jawab prioritas utama dari orang tua yang harus diselesaikan. Selain dari itu banyak mahasiswa Pendidikan Agama Islam yang mampu mengatur waktu dengan baik antara bermain dan belajar sebab mereka memahami dan mampu membatasi game online hanya sebagai hiburan walaupun sedikit berbelot pada perilaku belajar yang semestinya dimiliki mahasiswa pada umumnya.

Hal itu dibuktikan dengan indeks prestasi semester dan indeks prestasi kumulatif narasumber yang penulis kumpulkan terbilang cukup memuaskan, bahkan ada nilai mahasiswa yang bermain game online terbilang sangat memuaskan dan memang narasumber tersebut dapat membagi waktunya dengan baik antara bermain dan belajar terlebih lagi bukan hanya terdapat satu atau dua mahasiswa melainkan banyak mahasiswa yang seperti itu.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasar serangkaian diatas, maka ditarik dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Realitas penggunaan *game online* pada kalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Angkatan 2015 cukup luas dan hampir semua mahasiswa ataupun mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia pernah dan bahkan sampai saat ini masih memainkan *game online* tersebut terlebih lagi hal ini memang sudah menjadi *trend* dan masif dibicarakan sehingga menjadi topik obrolan yang sering menjadi pembahasan. Seperti yang sebelumnya yang menjadi pembahasan peneliti bahwa memang realitas penggunaan *game online* sangat populer dikalangan pelajar dan tak bisa dipungkiri lagi, sebagaimana dengan berkembangnya teknologi saat ini.
2. Faktor yang dapat mempengaruhi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015 untuk bermain *game online* yakni faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal menyangkut dengan keinginan seseorang yang kuat untuk nilai paling tinggi diantara teman ataupun para pemain lainnya yang ada pada *game* yang sama serta dipengaruhi oleh tingkat kebosanan dan juga kurangnya *self controll*. Sedangkan faktor eksternal terjadi akibat lingkungan yang kurang terkontrol dan juga



kurang memiliki hubungan sosial yang baik dikampus dan *game* menjadi sebuah aktivitas yang mengasikan dan menyenangkan.

3. Dampak *game online* pada perilaku belajar mahasiswa prodi pendidikan agama islam universeitsas islam Indonesia di angkatan tahun 2015 kurang berdampak negatif pada perilaku belajar mereka. Hal tersebut meliputi empat aspek yaitu *Pertama Game online* bagi mereka hanya menjadi alternatif yang hanya dijadikan salah satu media hiburan diwaktu senggang. *Kedua* Managemen waktu kebanyakan dari mereka bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain sebab belajar sangat penting bagi diri mereka sendiri yang nantinya bermanfaat saat terjun langsung pada masyarakat atau dunia pekerjaan. *Ketiga* Perilaku belajar hal tersebut sebab ilmu adalah sesuatu yang sangat penting bagi diri masing masing dan juga bagi orang banyak. *Keempat* Tanggung jawab kepada kedua orang tua dan keluarga sebab mereka menganggap bahwa Pendidikan adalah sebuah tanggung jawab yang besar terhadap kedua orang tua dan keluarga yang harus diselesaikan serta dapat membawa kegunaan terhadap orang banyak.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian, maka penulis berusaha memberikan saran kepada semua pihak yang terkait agar dampak dampak negative pada *game online* dapat diminimalisir serta dibawa kedampak positif dan bisa bermanfaat bagi perilaku belajar serta tujuan dari pembelajaran tersebut. Adapun saran yang dimaksud yaitu :

### 1. Bagi Dosen Pengajar

Dosen dapat meningkatkan kompetensi mengajar baik secara kualitas dan kuantitas khususnya di bidang pembelajaran tersebut dengan menggunakan metode serta media yang dapat menghibur serta mengajak mereka masuk dalam pembelajaran tersebut, dengan sebuah permainan yang sesuai pada tingkatan psikologis mahasiswa itu sendiri.

### 2. Bagi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa hendaknya dapat lebih mengatur dan mengelola waktu dengan cukup baik antara bermain dan belajar serta dapat memahami tentang tujuan ataupun perilaku belajar yang semestinya, terlebih lagi dengan status mereka sebagai mahasiswa yang mana nanti akan terjun langsung pada masyarakat umum dan mempertanggungjawabkan apa yang sudah mereka dapatkan dari masa perkuliahan tersebut.

### 3. Bagi Orang Tua dan Kerabat Dekat

Orang tua hendaknya sering berkomunikasi dengan anak-anaknya sebab komunikasi dalam keluarga adalah salah satu penyambung kuat untuk menyambung tali kekeluargaan dan juga bisa membangun motivasi serta pendorong yang kuat bagi psikologis anak. Kerabat dekat ataupun teman-temannya hendaknya saling membantu

dalam hal pengontrolan diri untuk membangun motivasi hal hal yang positif terutama dalam hal pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andito. Gerakan Mahasiswa, 2005. *So What Gitu L0?. Makalah Pada Diskusi Membedah Ideologi Gerakan Mahasiswa*. Bandung: Lembaga Diskusi Mahasiswa Universitas Padjajaran
- Jahja, Yudrik. 2011, *Psikologi perkembangan edisi 1*. Jakarta, kencana prenda media goup.
- McQuail, Dennis., 1989. *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta:Erlangga.
- Chapin, J. P . 2009 *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Antonius Tri Setio Nugroho, 2016. “Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya”, Official Website of Antonius Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-danjenisjenisnya/> tanggal 9 Agustus.
- Hardanti Harvien Amellia, dkk., 2013 “*Faktor-faktor yang Melatar Belakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*”. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Chang, Chen, C. Y., S. L 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User’s Liking Of Design Feature*. *Asian Journal Of Health and Information Sciencess*. Vol 3. No 1-4. Taiwan
- Kurniawan Drajat Edy, 2017, “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*”, Yogyakarta, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Nuhan, Maria Yohanesti Gola, 2016. “*Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 6 Tahun ke-5, Yogyakarta
- Pratama Arif Satria Putra, 2017 “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*”, lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Putra Nanda Khakim Wardhana, 2016 “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*”, Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI.
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu 2013 “*Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*”. Semarang: Universitas Sebelas Maret.
- Ramadhani Ardi., 2013 “*Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)*. Samarinda: Universitas Mulawarman,

- Ardi, Ramadhani, 2013. *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Prilaku Agresifitas Remaja Awal*. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Amelia, Hardanti Haryien, dkk., 2013. *Faktor-faktor yang Melatar Belakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Istiqomah, Kholifah., 2016, “*Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)*”. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- The Encyclophedia of game, diedit oleh baer ralph dkk 2008. (United States: 1972), “Television Gaming Apparatus and Method” halaman 23, tanggal 25 juni, [en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_game\\_websites](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_websites)
- Luhur, Ayu Pakarti., 2019. *dari Perkembangan hingga Dampak Game Online*, diakses tanggal 30 juli dikutip dari [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com),.
- Setio Antonius Tri Nugroho, 2015 *Definisi Game*, diakses 5 Desember, <http://chikhunguya.wordpress.com>,
- Henry, Samuel., 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra, 2016. “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Onlie Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Alfurqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*” No. 03, tahun 2016, [ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseling](http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseling).
- Sugihartono, dkk., 2007, *psikologi pendidikan*, Yogyakarta, UNY Press
- Kemdikbud, perilaku, 2019. Diakses tanggal 2 november <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perilaku>.
- Pieter Herri Zan dan Namora Lumogga Lubis, 2010, *Pengantar Psikologi dalam Keperawatan*, Jakarta: Kencana.
- Djamarah Syaiful Bahri, 2008. *Psikoilogi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cet. 25*, Bandung: Alfabeta.
- Cresswell, John W. 2010, *Reserarch Design (Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Aproach)*, Yogyakarta. Acmad Fawaid Pustaka Belajar
- Riduwan, 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, Cet. 8*, Bandung: Alfabeta,
- Basuki Sulistyoy, 2001. *Dasar-Dasar Dokumentasi*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono, 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.

Idrus Muhammad, 2007. *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Yogyakarta, UII  
Press.



- Mutianda, Dwi Putra., 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp
- Isman, Maulana Adis., 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp
- Ibadurrahman, Habib., 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp
- Aprilian, Dimas., 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp
- Rahamasita, Anis Nur., 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp
- Sofa, Ahmad., 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp.
- Herman Yuniato, 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp.
- Amanullah Abror., 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp.
- Rohmad Subekti, 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp.
- Faiz Rozak Abror, 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp.
- Muhammad Aji Pratama, 2020. *Hasil Wawancara Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2015*. WhatsApp.

## LAMPIRAN I

### WAWANCARA

Wawancara peneliti kepada narasumber selaku pemain *Game Online* dikalangan mahasiswa angkatan 2015 yang dilakukan melalui aplikasi *Whatsapp*.

Pertanyaan pertama mengenai realitas penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa angkatan 2015:

- a. Pertama penulis mewancarai Dwi Putra Mutianda, selaku pemain yang gemar dalam bermain *Game Online*.

” Bermain *game online* dikalangan laki-laki berupa hal biasa, bahkan kami membuat grub *whatsapp* yang hanya beranggotakan semua pemain *game online* tujuannya pun hanya saling mengajak dan berbicara seputar *game online* terkadang juga pembahasan dalam grub membahas kegiatan atau tugas dari kampus.”

- b. Kedua penulis mewancarai Maulana Adis Isman, selaku pemain yang sangat gemar dalam bermain *Game Online*.

“Bermain *game online* dikalangan laki-laki berupa hal yang biasa, bahkan kami membuat grub *whatsapp* yang hanya beranggotakan semua pemain *game online* tujuannya pun hanya saling mengajak dan berbicara seputar *game online* terkadang juga pembahasan dalam grub membahas kegiatan atau tugas dari kampus.”

- c. Ketiga penulis mewancarai Habib Ibadurrahman, selaku pemain yang tidak terlalu sering dalam bermain *Game Online*.



“Kebiasaan bermain *game online* di kalangan mahasiswa sudah menjadi hal biasa, saya pun bermain *game online* yang sama dengan kebanyakan dari teman dekat saya memainkan *game online* akan tetapi mereka juga bermain pada saat jam mata pelajaran dikelas.”.

- d. Keempat penulis mewawancarai Dimas Aprilian, selaku pemain yang gemar dalam bermain *Game Online*.

“Kebanyakan dari teman saya bermain game online, mereka sering asik bermain sendiri dari hal itu saya merasa tertarik dan mulai mengikuti mereka dengan memainkan game yang sama sampai saya sering memainkan game tersebut dan serunya saya bisa bermain Bersama mereka”

- e. Kelima penulis mewawancarai Anis Nur Rahmasita, selaku pemain perempuan dalam bermain *Game Online*.

“Banyak dari kami perempuan juga memainkan *game online* layaknya laki-laki, sama halnya seperti mereka mencari sebuah hiburan dan keseruan dalam *game online* sekaligus menghabiskan waktu luang.”.

- f. Keenam penulis mewawancarai Herman Yuniarto selaku pemain yang tidak begitu menyukai *Game Online* namun pernah memainkannya.

“Terkadang kegiatan ataupun tugas dari kampus membuat suntuk maka dari itu mencari hiburan adalah sesuatu yang penting agar tugas atau kegiatan-kegiatan kampus tidak terlalu membebani psikologis kita. Selain itu banyak dari teman-teman beranggapan sama tentang mencari hiburan.”

Kedua peneliti melakukan wawancara terhadap mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2015 tentang faktor-faktor yang melatar belakangi mereka

dalam hal mengenal serta memainkan *game online*. Wawancara dilakukan juga melalui aplikasi *whatsapp*.

- a. Pertama penulis mewawancarai Rohmad Subakti selaku pemain *game online* mengenai faktor dalam memainkan *game online*.

“Menurut saya permainan *game online* hampir semua mahasiswa pernah memainkannya, karena disetiap teman atau lingkungan saya berbicara tentang *game online* dan bahkan dikantin kampus ada yang memainkannya sambil menikmati makanannya, saya sendiri memainkannya walaupun tidak begitu menyukai *game online* kemungkinan hal itu terpengaruh dari kurangnya kegiatan dan waktu sendirian”.

- b. Kedua penulis mewawancarai Faiz Rozak Abror selaku pemain yang gemar dalam bermain *Game Online*.

“Bermain *game online* bukan hanya untuk mencari hiburan akibat tugas atau kegiatan kampus, namun juga jarang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan teman teman yang lain sebab saya merasakan hal itu jaranganya berkomunikasi di kehidupan nyata membuat saya merasa sendiri maka dari itulah *game online* menjadi media untuk bisa berkomunikasi dengan orang banyak dan tidak merasa sendirian”.

- c. Ketiga penulis mewawancarai Muhammad Aji Pratama selaku pemain *Game Online*.

“Dengan perkembangan media saat ini dan rata rata *handphone* yang dimiliki mahasiswa terbilang sudah canggih tidak menutup kemungkinan bahwa mereka juga memainkan *game online* dan itu cukup membantu untuk menghibur diri dari kesuntukkan dan hal yang membosankan lainnya”.

- d. Keempat penulis mewancarai Herman Yudianto selaku pemain yang gemar dalam bermain *Game Online*.

“Saya terpengaruh dari teman dan lingkungan yang mana banyak memainkan *game online* maka dari itu saya ikut memainkannya, saya rasa *game* juga suatu kegiatan yang menarik karena dari situ saya merasa sedikit terbantu untuk menghibur dan mengisi waktu luang walaupun hanya sebentar”.

- e. Kelima penulis mewancarai Amanullah Abor selaku pemain dalam *Game Online*.

“Banyak kegiatan yang bisa dijadikan sebuah media untuk menghibur diri namun bagi saya *game online* seperti mempunyai daya Tarik tersendiri seperti halnya berkomunikasi, keseruan, menantang, dan masih banyak lagi yang didapatkan. Terlebih lagi aksesnya sangat mudah dimanapun tempatnya kita bisa memainkannya selagi masih tempat itu dijangkau jaringan internet.”

Ketiga penulis mewancarai mahasiswa selaku narasumber yang telah memberikan argumen diatas mengenai dampak yang mereka rasakan terkait memainkan *game online*. Wawancara dilakukan juga melalui aplikasi *whatsapp*.

- a. Pertama penulis mewancarai Dwi Putra Mutianda, mengenai dampak bermain *Game Online*.

“Dampak *game online* terkadang tugas atau pekerjaan dari perkuliahan sedikit merasa malas sehingga menunda tugas dan pekerjaan yang diberikan disebabkan asiknya bermain *game online* walaupun saya memainkan *game* hanya berkisar 4-5 jam dalam sehari. Namun dilain sisi dampak *game online* tidak memiliki dampak pada pembelajaran sebab *game online* hanya sebagai hiburan semata dan juga melatih berkomunikasi yang baik pada orang lain karena belajar juga hal yang sangat penting”

- b. Kedua penulis mewancarai Maulana Adis Isman, mengenai dampak bermain *game online*.

“Mengenai dampak bermain *game online* positif dan negative bisa timbul dalam diri sebab di setiap kegiatan memerlukan waktu untuk mengerjakannya terlebih lagi dalam bermain *game online* saya sanggup memainkan *game* 12 jam lebih dalam sehari diwaktu senggang dari situlah tugas atau pekerjaan akademik sedikit merasa malas dan tertunda untuk sementara waktu, namun selain dari situ saya berpikir bahwa belajar dan *game* sangat berkaitan karena dalam *game online* bisa belajar banyak hal terutama dalam berkomunikasi dengan orang baru dalam *game*, serta mengatur strategi yang mana bisa menguji kemampuan otak dalam berpikir lebih. Maka dari hal itu *game online* kurang berdampak pada perilaku belajar sebab saya dapat

mengelola dan me-*manage* waktu dengan cukup baik antara perkuliahan dan bermain *game online*.”

- c. Ketiga penulis mewancarai Dimas Aprilian, mengenai dampak bermain *game online*.

“Dampak *game online* terhadap pembelajaran yang saya rasakan begitu nampak dari rasa malas hingga bosan menerima materi ataupun tugas dari kampus sebab dari dalam diri merasa mampu mengejar ketertinggalan pelajaran yang di ajarkan namun memang saya menyadari bahwa perkuliahan adalah tanggung jawab pribadi dari orang tua yang harus diselesaikan dan menjadi prioritas utama, hal inipun yang mendorong kuat perilaku belajar saya untuk selalu mengejar ketertinggalan dan selalu belajar walaupun diselingi dengan bermain *game online*.”

- d. Keempat penulis mewancarai Habib Ibadurrahman, mengenai dampak bermain *game online*.

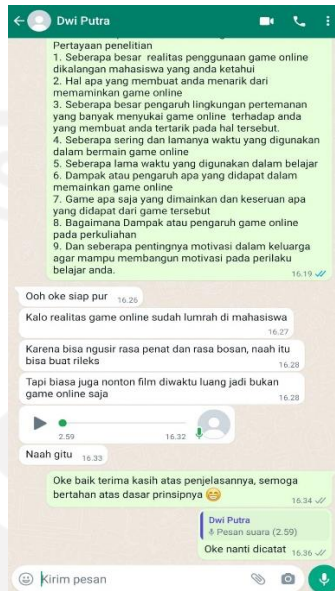
“Dampak *game online* dalam perilaku belajar sangat berdampak baik sebab *game* secara tidak langsung melatih kemampuan daya berpikir dan cara berkomunikasi selain itu dapat melatih dalam Menyusun serta membuat strategi dengan baik yang bisa diterapkan pada hidup masing masing individu. Saya terbilang cukup menggemari *game online* selain bisa berkomunikasi dengan beramacam macam orang dari *game* tersebut juga dapat menghibur diri dari kegiatan atau waktu luang yang sangat membosankan bagi saya.”

- e. Kelima penulis mewancarai Anis Nur Rahmasita, mengenai dampak bermain *game online*.

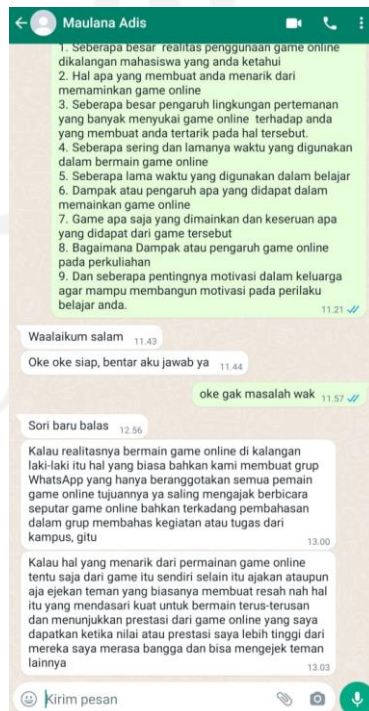
“merasakannya dari kemalasan sampai mempengaruhi pola hidup yang terbilang jauh dari kata normal, namun hal itu semua tergantung dari pengelolaan diri dalam mengatur serta mengelola, walaupun bagi saya *game online* tersebut hanya berupa hiburan dan untuk menghilangkan suntuk. Dan menurut saya perilaku belajar memang seharusnya dapat berjalan dengan semestinya bagi seluruh pelajar terlebih lagi untuk mahasiswa yang akan terjun langsung kepada masyarakat dan harus belajar lebih banyak lagi terkait persoalan persoalan yang ada pada masyarakat pada umumnya.”

## LAMPIRAN II

### DOKUMENTASI



*Dokumentasi wawancara ke narasumber via Whatsapp*



*Dokumentasi wawancara ke narasumber via Whatsapp*



*Dokumentasi wawancara ke narasumber via Whatsapp*





*Dokumentasi SKS terakhir*