PERILAKU SOSIAL SISWA PENGGEMAR GAME ONLINE DI LINGKUNGAN SEKOLAH SMA NEGERI 1 SOLOK SELATAN

TESIS

OLEH

ALDI FRADANA
NIM : 18161004

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

KONSENTRASI SOSIOLOGI-ANTROPOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2020

ABSTRACT

Aldi Fradana. 2020. "Social Behavior Of Student Fans Online Games In The School Of SMA Negeri 1 Solok Selatan". Thesis. Graduate Program of Padang State University.

The research is aimed to describe the social behavior of online game fan students, analyze the impact of social behavior of online game fan students and formulate school efforts in overcoming social behavior of online game fan students in the school environment at SMA Negeri 1 Solok Selatan.

This research uses a qualitative approach with descriptive type. The informant selection technique is done by purposive sampling. The technique of collecting data through observation, interview and document study tation. Data analysis used the data in the most active of Miles Huberman.

The results of this study indicate that the social behavior of students of online game enthusiasts in SMAN 1 Solok Selatan school environment ie: (1) defied, (2) disputes, (3) mocking, (4) competing, (5) Clique gamer, (6) behavior in power, (7) selfishness, and (8) sympathy. The impact of social behavior of fans of online games in the school environment of SMA Negeri 1 Solok Selatan that researchers found was (1) loss of student concentration, (2) lack of student interest in learning, (3) giving rise to disrespect, (4) causing students to become ANSOS (anti-social), (5) lacking discipline, and (6) forgetting time. Efforts made by the school in overcoming the social behavior of students of online game fans in the environment of SMA Negeri 1 Solok Selatan include: first, holding raids every week in which the raid is carried out in the form of checking applications in studentssmartphones such as online legend mobile games, PUBG, Free fire, and arena of valor.

ABSTRAK

Aldi Fradana. 2020. "Perilaku sosial siswa penggemar game online di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan". Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku sosial siswa penggemar *game online*, menganalisis dampak perilaku sosial siswa penggemar game online dan merumuskan upaya sekolah dalam mengatasi perilaku sosial siswa penggemar game online di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan.

Penelitian ini mengunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Teknik pemilihan informan dilakukan dengan cara purposive sampling. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Analisis data yang digunakan data interaktif dari Miles Huberman.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa perilaku sosial siswa penggemar game online di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan yakni (1) membangkang, (2) berselisih, (3) mengejek, (4) bersaing, (5) Clique para gamer, (6) tingkah laku berkuasa, (7) mementingkan diri sendiri, dan (8) simpati. Dampak perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan yang peneliti temukan adalah (1) hilangnya konsentrasi siswa, (2) kurangnya minat belajar siswa, (3) menimbulkan sifat tidak menghargai, (4) Menyebabkan peserta didik menjadi ANSOS (anti sosial), (5) kurang disiplin, dan (6) lupa waktu. Upaya yang dilakukan sekolah dalam mengatasi perilaku sosial siswa penggemar game online di lingkugan SMA Negeri 1 Solok Selatan diantaranya menetapkan aturan penggunaan *smartphone*, diadakan razia setiap minggu, setiap guru yang masuk wajib memberikan arahan kepada siswa terkait penggunaan *smartphone*, dan memberikan sanksi bagi pelanggar. Dalam razia ini dilakukan dalam bentuk memeriksa aplikasi yang ada dalam *smartphone* siswa seperti game online mobile legend, PUBG, Free fire, dan arena of valor.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : **ALDI FRADANA**
NIM : 18161004

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Erianjoni, M.Si Pembimbing		12/02-2020

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Prof. Dra. Yenny Rozimela, M.Ed., Ph.D
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi

Prof. Dr. Agusti Efi, MA
NIP. 19570824 198110 2 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Erianjoni, M.Si. *(Ketua)*	
2.	Dr. Desy Mardhiah, M.Si. *(Anggota)*	
3.	Dr. Wirdanengsih, M.Si. *(Anggota)*	

Mahasiswa

Mahasiswa : ***ALDI FRADANA***
NIM. : 18161004
Tanggal Ujian : 5 - 2 - 2020

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis ini dengan judul perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (*Sarjana, Magister*, atau Doktor) baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis saya adalah karya sendiri, kecuali bantuan dan arahan dari pihak-pihak yang disebutkan dalam kata pengantar.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Padang, Januari 2020

Yang Membuat Pernyataan

Aldi Fradana

NIM. 18161004

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul "**Perilaku sosial siswa penggemar game online di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan"**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sampaikan untuk Nabi besar kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa pencerahan bagi seluruh umat menuju ke zaman berilmu pengetahuan.

Tujuan penulisan tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Kependidikan (M.Pd) pada Program Magister Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Selain itu, untuk memperluas dan memperdalam khasanah ilmu pengetahuan selama di bangku perkuliahan dan menjadikan penulis sebagai calon ilmuan sosial khususnya dalam bidang pendidikan. Penyelesaian dan penyusunan Tesis ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Erianjoni, M.Si selaku Pembimbing Tesis yang telah banyak memberikan arahan, masukan, saran dan motivasi kepada penulis sejak dari awal perencanaan proposal hingga menyelesaikan penulisan tesis ini. semoga amal kebaikan beliau dalam membimbing penulis diterima sebagai sedekah jaria'ah dan pahala di sisi Allah SWT.
2. Seluruh tim penguji, Ibu Dr. Desy Mardhiah, M.Si dan Ibu Dr. Wirdanengsih, M.Si, yang telah memberikan masukan, saran, arahan dan

motivasi yang sangat berharga kepada penulis demi kesempurnaan dari Tesis ini.

3. Seluruh Staf Pengajar, Pimpinan dan Tenaga Kependidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Prof. Dr. Agusti Efi, MA, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Prof. Yeni Rozimela, M.Ed, Ph.D selaku Direktur Program Pascasarjana, Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh pihak terkait yang telah melancarkan serta mendapatkan data di lapangan untuk kepentingan penulisan Tesis ini yaitu SMA Negeri 1 Solok Selatan beserta jajarannya, bapak dan ibu informan penelitian yang telah memberikan informasi dan data yang peneliti butuhkan sesuai dengan tujuan penelitian yang penulis lakukan.
6. Teman-teman Magister Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang angkatan Tahun 2018 tanpa menyebutkan nama satu persatu, mereka telah banyak memberikan dukungan moril dan materil serta kesempatan diskusinya dan suasana akademis yang menyenangkan selama masa-masa penyelesaian studi S2 ini. Sungguh budi baik dan jasa mereka semua tidak akan pernah terlupakan, hanya Allah SWT yang akan membalasnya sebagai pahala dari amal kebaikan.
7. Terutama dan Teristimewa untuk kedua orang tua penulis Ayahanda Aljasrul dan Ibunda Etmaniati, S.Pd yang telah memberikan doa serta motivasi yang tak terhitung nilainya kepada penulis, sehingga penulis

dapat mencapai pada pendidikan Magister ini. Serta untuk adek saya Dila Sedana dan Tesa Sedana yang telah banyak memberikan semangat, doa, serta bantuan moril dan materil kepada penulis. Beliau semualah yang telah memberikan suasana dalam keluarga yang penuh kehangatan dan tantangan dalam menjalani kehidupan yang penuh gejolak ini. Penulis haturkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada mereka semua. Semoga segala kebaikan dan pengorbanan mereka semua dibalas oleh Allah SWT dengan amal kebaikan, Amin.

Penulis memahami dan menyadari bahwa keterbatasan pemahaman yang dimiliki membuat Tesis ini jauh dari kesempurnaannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang dapat menyempurnakan tulisan ini sangat diharapkan. Atas perhatian semua pihak, penulis haturkan ribuan terima kasih.

Padang, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT i
ABSTRAK ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS iv
SURAT PERNYATAAN v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perilaku Sosial 10
B. *Game Online* 13
C. Siswa 23
D. Remaja 24
E. Teori Asosiasi Differensial 25
F. Penelitian Relevan 27
G. Kerangka Berfikir 39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 41
B. Lokasi Penelitian 41
C. Informan Penelitian 42

D. Teknik dan Alat Pengumpul Data 44
E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data……..…….. 47
F. Teknik Analisis Data 49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum
1. Sejarah sekolah 52
2. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Solok Selatan 54
3. Struktur Organisasi Sekolah 57
4. Fasilitas 58
5. Arti Lambang 58
6. Sarana dan Prasarana 60

B. Temuan Khusus
1. Prilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan 61
   a. Membangkang 62
   b. Berselisih 63
   c. Mengejek 64
   d. Bersaing 66
   e. Clique para gamer 68
   f. Tingkah laku berkuasa 70
   g. Mementingkan diri sendiri 72
   h. Simpati 74
2. Dampak perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan terhadap proses belajar mengajar 76
   a. Hilangnya konsentrasi peserta didik 76
   b. Kurangnya minat belajar 78
   c. Menimbulkan sifat menghargai 80
   d. Menyebabkan peserta didik menjadi ANSOS (anti sosial) 81

e. Kurang disiplin 83
f. Lupa waktu 85
3. Upaya sekolah dalam mengatasi perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan 87
a. Menetapkan aturan penggunaan *smartphone* 87
b. Diadakan razia setiap minggu 88
c. Setiap guru yang masuk ke dalam kelas wajib memberikan arahan kepada siswa terkait penggunaan *smartphone* 90
d. Memberikan sanksi bagi pelanggar 91

C. **Pembahasan** 93

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan 104
B. Implikasi 105
C. Saran 106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel1	Data Siswa yang *Smartphone* Tersita Karena Bermain *Game Online*	.....	5
Tabel2	Informan penelitian	.....	44
Tabel3	Fasilitas Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Solok Selatan	.....	58
Tabel4	Arti Lambang SMA Negeri 1 Solok Selatan	.....	59
Tabel5	Jumlah dan luas berbagai ruangan sarana dan prasarana di SMAN 1 Solok Selatan	.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar1	Skema kerangka berfikir penelitian	.....	40
Gambar2	Komponen-komponen Analisis Data Miles dan Hubermen	.....	51
Gambar3	Struktur Organisasi Sekolah	.....	57
Gambar4	Lambang SMA Negeri 1 Solok Selatan	.....	58
Gambar5	Bentuk persaingan yang terjadi antara siswa	.....	67
Gambar6	Kegiatan bermain *game online* di dalam kelas " MABAR"	.....	69
Gambar7	Bentuk tingkah laku berkuasa siswa	.....	71
Gambar8	Perilaku yang mementingkan diri sendiri	.....	74
Gambar9	Bentuk kurangnya minat belajar siswa	.....	79
Gambar10	Kegiatan siswa yang lupa waktu	.....	86
Gambar11	Proses Razia yang dilakukan Guru K6	.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Penelitian

Lampiran 2 Pedoman ObservasiPenelitian

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat memberikan perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong terciptanya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. Sebagai media, permainan internet sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Dalam lima tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game centre* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. Dahulu *game online* hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang mulai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Gede dan Hermawan, 2009).

Game online dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang ada sekarang ini. (Adams & Rollings, dalam Theresia,2012:8). Jika seseorang telah menjadi pecandu maka akan berdampak pada keadaan psikologi maupun fisiknya, khususnya seseorang yang kecanduan permainan internet. Situasi kehidupan yang

seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Pada usia remaja mereka sedang berada pada tahap mencari jati diri. Dilihat dari definisi Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercemin dalam sikap dan tingkah laku.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya game center dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009). Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan mungkin memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* tersebut. Banyak di antara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah ke atas sampai menengah ke bawah.

Pada saat ini remaja cenderung kurang suka untuk belajar dan kadang menunjukan sifat negatif dan agresif di tengah masyarakat. Remaja lebih cendrung menghabiskan waktunya dengan melakukan hal yang disukainya dan melakukan aktifitas rekreasi yang sedang *trend* di kalangan sebayanya (Potter &Perry, 2005), dan salah satu media yang sedang populer saat ini adalah *game*

online. Burhan (2005) *game online* ialah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Berdasarkan berita di NET TV dalam acara warna-warni mengungkapkan bahwa pemuda penggemar *game online* yang bernama Iwan Setiawan asal Bekasi, Jawa barat alami strees gara-gara kecanduan bermain *game online*. Akibat dari stres yang dialami Iwan kerap kali membuat Iwan terlihat asyik memainkan jari-jarinya seperti saat iwan sedang bermain game. Ketika Iwan diajak untuk berkomunikasi iya kesulitan dalam bersosialiasi dengan orang lain, baik itu keluarga ataupun teman sebaya. Organisasi kesehatan dunia (WHO) sudah mengklasifikasikan mengenai kecanduan bermain *game* yang termasuk ke dalam gangguan kejiwaan baru dengan sebutan *Gaming Disorder*.

Hal ini timbul gejolak dan kekhawatirkan dari orang tua dan sekolah karena dilihat dari tujuan seharusnya yang dicapai oleh anak remaja, namun dilihat pada saat sekarang anak remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka. Begitu juga dalam pergaulan sosial anak remaja tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat (Blais, 2007).

Data dari Newzoo yang merupakan sumber yang paling terpercaya untuk wawasan dan analisis pasar game menjelaskan bahwa 43,7 milyar orang yang bermain *game online* di Indonesia. Dari 43,7 milyar tersebut 56% yang bermain game adalah laki-laki. 21% laki-laki yang berumur 20 tahun, 26% laki-laki yang berumur 35 tahun, dan 9% laki-laki yang berumur 50 tahun. Sekitar 43% lainnya

perempuan. 15% perempuan yang berumur 20 tahun, 21% perempuan berumur 35 tahun, dan 8% perempuan yang berumur 50 tahun (Sumber: Newzoo tahun 2017).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan dengan guru dan siswa penggemar *game online* di SMA Negeri 1 Solok Selatan. Ditemukan bahwa siswa penggemar *game online* tidak hanya bermain *game online* di rumah atau ketika mereka memiliki luang waktu cukup banyak, tetapi mereka juga bermain disaat sekolah yang seharusnya mereka fokus untuk belajar untuk mencapai keinginan dan cita-cita yang mereka inginkan.

Dari observasi awal ini peneliti menemukan bahwa dalam 3 tahun terakhir jumlah siswa yang bermain *game online* terus meningkat. Sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru bimbingan konseling SMA Negeri 1 Solok Selatan, siswa belum diperbolehkan membawa *smartphone* pada tahun pembelajaran 2016/2017. Namun di tahun 2017/2018, siswa sudah diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah, serta mulai ditemukan kasus siswa bermain *game online* di jam pembelajaran. Kasus siswa bermain *game online* ini semakin meningkat di tahun 2018/2019. Peneliti juga mendapatkan beberapa data tentang siswa yang *smartphone* tersita karena bermain *game online* di jam pembelajaran saat di sekolah, yang mana datanya seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Data Siswa yang *Smartphone* Tersita Karena Bermain *Game online*

No	Nama	Kelas	Pelanggaran yang dilakukan
1	Mevi Anggraini	XI IPS 3	Bermain game di kelas
2	Andro Syahputra	XI IPS 3	Bermain game waktu PBM
3	Yolanda Aprilia	XI IPS 1	Bermain game di depan kelas
4	Bima Sakti	XII IPS 4	Bermain game bersama teman di perpustakaan (MABAR)
5	Muhammad Hidayatul Windianof	XII IPS 4	Bermain game bersama teman di perpustakaan (MABAR)
6	Yusuf Efendi	XI IPS 4	Bermain game bersama teman di perpustakaan (MABAR)
7	Difo Sugandi Putra	XII IPS 2	Bermain game bersama teman di perpustakaan (MABAR)
8	Robby Ramadhan	XII IPS 4	Bermain game bersama teman di perpustakaan (MABAR)
9	Cindy Fernanda	XI IPA 3	Bermain game di jenjang kelas
10	Restu Adindi Putri	XI IPA 2	Bermain game di depan mushalla

Sumber: Arsip Guru BK SMA Negeri 1 Solok Selatan Tahun 2019

Dari tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa 10 orang siswa-siswi di SMA Negeri 1 Solok Selatan melakukan pelanggaran bermain *game online* pada saat proses belajar mengajar di sekolah berlangsung. Permainan dilakukan secara perorangan dan ada juga yang bermain secara bersama-sama. Adapun yang dijadikan tempat bermain yaitu ruangan kelas, depan mushalla, perpustakaan, di dalam kelas, di depan kelas, dan di jenjang kelas.

Berdasarkan wawancara awal yang peneliti lakukan dengan salah seorang guru bimbingan konseling ia menyatakan bahwa “banyak siswa melakukan aktifitas *game online* di jam pelajaran sekolah, jika mereka melakukan aktifitas

tersebut di saat jam istirahat mungkin bisa ditolerir, tetapi mereka melakukan aktifitas di jam pembelajaran sekolah makanya mereka harus diproses karena di jam pembelajaran sekolah mereka hanya boleh melakukan aktifitas dengan *smartphone* untuk menunjang pembelajaran yang berlangsung".

Salah satu perubahan yang terjadi terhadap anak didik juga dilihat guru dari anak yang sebelumnya pendiam dan patuh dengan tata tertib yang ada di sekolah. Guru bimbingan konseling mengatakan bahwa "peserta didik yang biasanya pendiam setelah bermain game mereka lebih cenderung memiliki emosi yang tinggi. Contohnya ada kasus sebelumnya peserta didik yang kedapatan bermain game di jam pelajaran dan mereka ditegur guru agar tidak bermain game lagi, seharusnya mereka merasa takut karena telah ketahuan tetapi mereka malah tidak menghiraukan guru yang menegur".

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa yang bermain *game online* ia menyatakan bahwa "Dalam bermain *game online* memerlukan waktu yang relatif lama, karena untuk bermain pemain paling cepat selesai dalam waktu 15 menit. Rata-rata mereka lebih senang bermain secara bersama-sama dan berada disatu tempat yang sama. Tempat yang sering mereka gunakan untuk bermain adalah perpustakaan, kelas, dan jenjang untuk naik ke kelas yang berada di tingkat 2.

Persoalan mengenai *game online* telah banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut dilakukan oleh Juandika Tri Sulistya (2015) yang menjelaskan tentang hubungan problematik *online game use* dengan pola asuh pada remaja. Ridwan Syahran (2015) mendeskripsikan tentang ketergantungan online game dan penanganannya. Sedangkan penelitian mengenai "Perilaku Sosial

Siswa Penggemar *Game online* di lingkungan Sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan" sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Alasan dipilihnya siswa SMA Negeri 1 Solok Selatan adalah siswa yang merupakan bagian dari masyarakat dan kalangan akademis perlu dipersiapkan dengan kemajuan era teknologi khususnya media baru, agar mahasiswa mampu menggunakan media dengan cerdas dan efektif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan *game online* memerlukan fokus dan banyak menyita waktu para pemain/penggemar sehingga banyak hal lain yang terabaikan dan memungkinkan mempengaruhi perilaku siswa SMA Negeri 1 Solok Selatan.

Berdasarkan realita yang peneliti temukan di lapangan tersebut, maka Peneliti telah melakukan penelitian lebih lanjut terhadap temuan kasus tersebut. Karena menurut peneliti hal tersebut sangat penting untuk kemajuan siswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Adapun judul penelitian ini adalah **"Perilaku Sosial Siswa Penggemar *Game online* di Lingkungan Sekolah di SMA N 1 Solok Selatan"**

B. Rumusan Masalah

Melalui latar belakang masalah maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan ?
2. Apa dampak perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan terhadap proses belajar mengajar ?

3. Apa upaya sekolah dalam mengatasi perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan.
2. Menganalisis dampak perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan.
3. Merumuskan upaya sekolah dalam mengatasi perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Solok Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan dari berbagai aspek yakni:

1. Secara teoritis
    a. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi satuan pendidikan dalam mata pelajaran.
    b. Sebagai masukan dan informasi bagi instansi pemerintahan atau lembaga pemerintahan khususnya bagi SMA Negeri 1 Solok Selatan.
    c. Sebagai bahan untuk memperkaya referensi ilmu pengetahuan umum.
    d. Sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan.

2. Secara Praktis

    a. Secara praktis yaitu bermanfaat sebagai dokumentasi bagi pihak-pihak terkait seperti SMA Negeri 1 Solok Selatan.

    b. Memberikan masukan kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan agar dapat menyarankan kepada siswa-siswi di SMA Negeri 1 Solok Selatan.

    c. Sebagai bahan acuan bagi para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan kajian tentang perilaku sosial siswa penggemar *game online* di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Solok Selatan.