

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DAERAH RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

**“KECENDRONGAN PERUBAHAN PERILAKU NAKAL PADA ANAK
LAKI - LAKI DALAM BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*”**

(Studi Pada Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama X Kota PEKANBARU)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Penyusunan Skripsi
Bidang Ilmu Sosial Program Studi Ilmu Kriminologi
Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Islam Riau



FARRIS AHMADSYAH

NPM : 167510333

**PROGRAM STUDI KRIMONOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

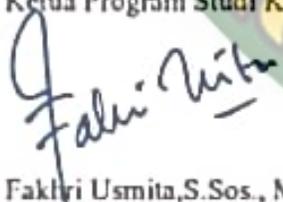
PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : Farris Ahmadisyah
NPM : 167510333
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain Game Online Mobile Legend (Studi Pada Pelajar di Sekolah Menengah Pertama X kota Pekanbaru).

Format sistematika dan pembahasan masing-masing materi dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah, oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk diuji siding komprehensif.

Pekanbaru, Desember 2021

Turut Menyetujui,
Ketua Program Studi Kriminologi


Fakri Usmita, S.Sos., M.Krim

Pembimbing


Abdul Munir, S.Sos., M.Krim

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Farris Ahmadisyah
NPM : 167510333
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Kecendrungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain *Game Online Mobile Legend* (Studi pada pelajar di Sekolah Menengah Pertama X kota Pekanbaru)

Naskah skripsi ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode ilmiah oleh karena itu Tim Penguji Ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

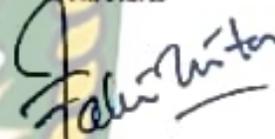
Pekanbaru, 20 Maret 2022

Tim Penguji
Sekretaris

Ketua Tim Penguji



Abdul Munir, S.Sos., M.Krim



Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

Anggota

Kasmanto Rinaldi, S.II., M.Si

Mengetujui,
Wakil Dekan I

Indra Safri, S.Sos., M.Si

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FISIPOL UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 0039/UJR-FS/KPTS/2022
TENTANG TIM PENGUJI UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FISIPOL UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Menimbang : 1. Bahwa untuk mengevaluasi tingkat kebenaran penerapan kaidah dan metode penelitian ilmiah dalam naskah Skripsi Mahasiswa maka dipandang perlu untuk diuji dalam forum ujian komprehensif.
2. Bahwa Tim Penguji dimaksud perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor: 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
3. SK Mendiknas RI Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi;
4. SK Rektor UIR Nomor: 344/UJR/KPTS/2015 tentang Kurikulum Fisipol UIR;
5. SK Rektor UIR Nomor: 391/UJR/KPTS/2020 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dekan Fakultas dan Direktur Pascasarjana UIR masa bakti 2020-2024.

Memperhatikan : Rekomendasi Ketua Jurusan/Ketua Program Studi dan Wakil Dekan Bidang Akademik (WD.I) tentang Usulan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Mahasiswa.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : 1. Dosen Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Mahasiswa atas nama yang tersebut dibawah ini :

Nama	: Fams Ahmadisyah
N P M	: 167510333
Program Studi	: Kriminologi
Jenjang Pendidikan	: Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi	: Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Anak Laki-Laki Dalam Bermain Game Online Mobile Legend (Studi Pada Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama X Kota Pekanbaru).

Struktur Tim :

1. Abdul Munir, M.Krim	Sebagai Ketua merangkap Penguji
2. Faldhi Usmita, S.Sos., M.Krim	Sebagai Sekretaris merangkap Penguji
3. Dr. Kasmento Rinaldi, SH., M.Si	Sebagai Anggota merangkap Penguji
4. M. Zulherawan . M.Sc	Sebagai Notulen

2. Tim Penguji melaksanakan tugas dan mengisi serta menandatangani berkas ujian sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan Fakultas.

3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 31 Januari 2022
Dekan,

Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si
NPK. 0802102337

Tembusan Disampaikan Kepada :

1. Yth. Bapak Rektor UIR
2. Yth. Sdr. Ka. Biro Keuangan UIR
3. Yth. Ketua Prodi Kriminologi
4. A r s i p (sk.penguji.kri.baru)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

=====

BERITA ACARA UJIAN KONPREHENSIF SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Nomor : 0039 /UIR-FS/KPTS/2022 tanggal 30 Januari 2022 maka dihadapan Tim Penguji pada ini, Senin tanggal 31 Januari 2022 jam 09.00 – 10.00 Wib, bertempat di ruang sidang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan ujian konprehensif skripsi atas mahasiswa:

N a m a : Farris Ahmadsyah
NPM : 167510333
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Anak Laki-Laki Dalam Bermain Game Online Mobile Legend (Studi Pada Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama X Kota Pekanbaru).
Nilai Ujian : Angka : " 77,8 " ; Huruf : " B " -
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / Tidak Lulus / Ditunda
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Abdul Munir, M.Krim	Ketua	1. 
2.	Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim	Sekretaris	2.  29 Jan 2022
3.	Dr. Kasmanto Rinaldi, SH., M.Si	Anggota	3. 
4.	M. Zulherawan . M.Sc	Notulen	4. 

Pekanbaru, 31 Januari 2022
An. Dekan


Indra Safri, S.Sos, M.Si
Wakil Dekan I Bid. Akademik

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Farris Ahmadsyah
NPM : 167510333
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu(S1)
Judul Skripsi : Kecendrungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain *Game Online Mobile Legend* (Studi pada pelajar Sekolah Menengah Pertama X kota Pekanbaru)

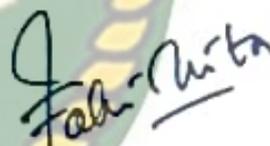
Naskah skripsi ini benar telah dilakukan perhaikan dan penyempurnaan oleh mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan koreksi dan masukan Tim Penguji dan dinilai memenuhi persyaratan administratif, oleh karena itu dapat disahkan sebagai sebuah Karya Ilmiah.

Pekanbaru, 20 Maret 2022

Tim Penguji

Ketua Tim Penguji

Sekretaris



Abdul Munir, S.Sos., M.Krim

Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

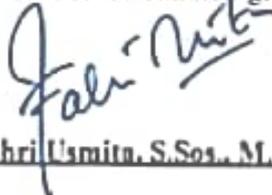
Turut Menyetujui.

Wakil Dekan I

Ka.Prodi Kriminologi



Indra Saifri, S.Sos., M.si



Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis berupa skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) pada program studi Ilmu Kriminologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau.

Dalam penulisan **skripsi** yang berjudul : ***“Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain Mobile Legend”*** tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada hingga kepada:

1. Allah SWT, yang telah menjadi tempat mengadu, berkeluh, bersujud, memohon pertolongan.
2. Ayahanda tercinta Syafrizal dan ibunda tersayang Novia Erianti yang telah banyak memberikan kasih sayang, semangat, arahan, dan doa serta pengorbanan yang tiada hingga.
3. Bapak Prof. Dr H. Syafrinaldi, SH., M.CL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
4. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau.
5. Bapak Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim selaku Ketua Program Studi Kriminologi.
6. Bapak Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim selaku Sekretaris Program Studi Kriminologi.
7. Bapak Askarial, S.H., M.H selaku kepala Labor Kriminologi

8. Bapak Abdul Munir, S.Sos., M.Krim selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberi arahan, serta keikhlasan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik terkhusus untuk dosen Kriminologi yang telah memberikan banyak ilmu selama masa perkuliahan.
10. Bapak dan Ibu Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah melayani segala keperluan administrasi yang penulis butuhkan.
11. Saudara kandung penulis, Faraz Rizki Ramadhan dan Fauzi Rizki Ramadhan yang telah memberikan nasihat serta masukan.
12. Teman cerita teh telur penulis, M. Adhari dan Ridho Pamungkas yang selalu memberi saran-saran serta nasihat yang mungkin berguna.
13. Rekan-rekan kantin Apung sebagai tempat bertukar pikiran sehingga memberi ide-ide kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. *Amin Ya Robbal 'Alamiin.*

Pekanbaru, 12 Desember 2021



Garris AhmadSyah

167510333

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
SURAT PERNYATAAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PIKIR.....	13
A. Konsep	13
1. Pengertian Kecenderungan	13
2. Pengertian Perubahan.....	14
3. Pengertian Anak.....	16
4. Pengertian Perilaku	19
5. Pengertian Nakal.....	22
6. Pengertian <i>Game Online</i>	23
7. Pengertian <i>Mobile Legend</i>	25
B. Landasan Teori.....	27
1. Teori Belajar Sosial.....	27
2. Kerangka Pemikiran.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Metode Penelitian	30
B. Teknik Pengumpulan Data	30
C. Lokasi Penelitian	31

D. Subjek Penelitian.....	31
E. Jenis dan Sumber Data	32
1. Data Primer	32
2. Data Sekunder.....	32
F. Teknik Analisis Data	33
G. Jadwal Kegiatan Penelitian	33
H. Rencana Sistematika Laporan Penelitian.....	35
BAB IV DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN.....	37
A. Sejarah Ringkas Lokasi Penelitian	37
B. Struktur Organisasi	39
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Identitas Informan.....	40
B. Temuan Data dilapangan	41
1. Fenomena Penggunaan <i>Gadget</i>	41
2. Dampak penggunaan <i>Gadget</i>	46
C. Analisis	54
BAB VI PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN WAWANCARA	62
LAMPIRAN DOKUMENTASI.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	32
Tabel 3.2 Perincian jadwal Kegiatan Penelitian Tentang Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	34
Table 5.1 Jadwal Wawancara Terhadap Informan dan Key-Informan	40
Table 5.2 Jenis Pelanggaran Siswa-siswi SMP Kartika 1-5 Pekanbaru	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	28
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah Menengah Pertama Kartika 1-5 Pekanbaru	39



SURAT PERNYATAAN

Saya Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Peserta Ujian Komprehensif usulan penelitian yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Farris Ahmadisyah
NPM : 167510333
Jurusan : Kriminologi
Program Studi : Kriminologi
Program Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain Game Online Mobile Legend (Studi Pada Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama X Kota Pekanbaru).

Atas naskah yang didaftarkan pada ujian komprehensif Skripsi ini beserta seluruh dokumen persyaratan yang melekat padanya dengan ini saya menyatakan :

1. Bahwa naskah skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri (tidak karya palagiat) yang saya tulis sesuai dengan mengacu kepada kaidah-kaidah metode penelitian ilmiah dan penulisan karya ilmiah ;
2. Bahwa keseluruhan persyaratan administratif, akademik dan keuangan yang melekat padanya benar telah saya penuhi sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Fakultas dan Universitas ;
3. Bahwa, apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti secara syah bahwa saya ternyata melanggar dan atau belum memenuhi sebagian atau keseluruhan atas pernyataan butir 1 dan 2 tersebut diatas, maka saya menyatakan bersedia menerima sanksi pembatalan hasil ujian Usulan Penelitian yang telah saya ikuti serta sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan Fakultas dan Universitas serta Hukum Negara RI.

Dengan demikian ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa tekanan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 12 Desember 2021

Pelaku Pernyataan



Farris Ahmadisyah

“KECENDRONGAN PERUBAHAN PERILAKU NAKAL PADA ANAK LAKI - LAKI DALAM BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*”

(Studi Pada Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama X Kota PEKANBARU)

Farris Ahmadsyah

NPM : 167510333

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Pertama X di kota Pekanbaru. Fenomena kecendrungan perubahan perilaku nakal anak laki-laki ini tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi terutama dalam hal penggunaan *gadget* dan *game online*, yang mana kebanyakan dari anak-anak saat ini menjadi kecanduan yang diakibatkan oleh *game online* tersebut sehingga pada akhirnya menimbulkan perubahan-perubahan perilaku kearah yang menyimpang. Sehingga diperlukannya pengawasan atau kontrol dari orang tua wali murid dalam mengontrol penggunaan *gadget* dan *game online* anak-anak saat ini.

Kata Kunci : Game Online, Perilaku nakal, Sekolah

**“THE TENDENCY TO CHANGE DELINQUENT BEHAVIOR BOYS IN
PLAYING MOBILE LEGEND ONLINE GAMES”**

(Study on Students at X Junior High School in Pekanbaru City)

FARRIS AHMADSYAH

NPM : 167510333

ABSTRAK

This research was conducted in one of the X Junior High School in Pekanbaru city. The phenomenon of the tendency to change the behavior of naughty boys is inseparable from the rapid development of technology, especially in terms of the use of gadgets and online games, where most of the children are currently addicted to those caused by online games so that in the end lead to changes in behavior towards deviant. So it is necessary to supervise and control the parents and guardians of students in controlling the use of gadgets and online games for children today.

Keywords : Online Games, Naughty behavior, School

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada periode globalisasi seperti sekarang, pertumbuhan teknologi amat pesat. Berkembangnya teknologi yang begitu drastis tanpa disadari dapat berdampak begitu hebat terhadap keseharian masyarakat dalam segala sudut pandang. Berkembangnya sebuah teknologi yang menjadikan suatu kepentingan pokok masyarakat dibantu oleh berkembangnya ilmu sains yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin meluas. Perihal tersebut bisa dipastikan terhadap pembaruan serta kreasi mulai dari hal wajar sampai hal tersulit, seperti *smartphone* misalnya.

Smartphone merupakan bentuk dari salah satu hasil perkembangan teknologi. *Smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan dan fungsi menyerupai komputer. Secara keseluruhan, ponsel pintar adalah jenis komputer mini serta memiliki kapasitas *smarthpone*. Pesatnya perkembangan pesanan *smarthphone* yang mudah untuk digunakan kemana saja menghadirkan perkembangan pesat didalam peningkatan spesifikasi *smartphone* sejak beberapa tahun terakhir.

Fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh ponsel pintar bukan saja sebatas kegunaan untuk telfon serta mengirim pesan. Ponsel pintar bisa dimanfaatkan untuk wadah belajar yang mana dengan menggunakan ponsel pintar individu juga

bisa memahami hal-hal baru melalui isi dan pesan untuk disampaikan. Bukan hanya itu, ponsel pintar juga dipakai oleh kebanyakan warga dalam bentuk *life style* atau gaya hidup, sebagai mana pendapat Kothler (2002) merupakan acuan individu didunia serta diungkapkan kedalam aktifitas, peminatan, serta pendapatnya. Maka, ponsel pintar dapat digunakan sebagai wadah hiburan serta menghubungkan minat individu contohnya, memainkan permainan, memutar musik serta individu juga dapat memainkan peralatan musik serta memanfaatkan perangkat pendukungnya. Bukan itu saja, ponsel pintar bisa membentuk wadah bagi individu guna memulai usaha dan dapat menjadi alat untuk menyimpan berbagai bentuk data baik berupa huruf, angka, dan gambar.

Perangkat yang digolongkan kedalam ponsel pintar kebanyakan memiliki kerangka kerja beragam. Di sektor kelengkapan, ponsel pintar pada umumnya mendukung total fasilitas surel dengan fungsi pengaturan yang lengkap. Kegunaan lainnya dapat menambahkan miniatur *keyboard*, *touch screen*, *camera*, *timer*, memainkan musik, galeri gambar serta memainkan video clip, *searching browser*, serta sebatas mengakses *e-mail* sebuah pekerjaan layaknya seperti yang diberikan perusahaan BB atau *BlackBerry*.

Menurut Gary B Thomas dan Misty E (2007) *smartphone* adalah telepon internet *enabled* yang biasanya menyediakan fungsi personal digital assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan alamat. Menurut David Wood, selaku wakil president eksekutif PT. Symbian OS telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental yaitu, bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat dilakukannya.

Pengguna *smartphone* saat ini bukan saja berasal dari mereka golongan pekerja saja, berbagai golongan juga menggunakannya bahkan anak muda serta anak sekolahan sudah menggunakan *smartphone* untuk kegiatan yang dikerjakan tiap harinya. Hampir setiap individu yang menggunakan *smartphone* banyak membuang waktu mereka selama seharian hanya untuk memainkan *smartphone* mereka. Oleh karena itu *smartphone* memiliki manfaat serta kegunaannya sendiri tergantung golongan individu yang menggunakannya.

Namun banyaknya dampak-dampak buruk yang terjadi dari penggunaan *smartphone* terhadap lingkup milenial, anak, dan apalagi kanak-kanak. Walaupun secara luas masyarakat menggunakan *smartphone* untuk keperluan karir ataupun usaha, komunikasi, memperoleh pengetahuan, atau bahkan hanya untuk mendapatkan hiburan.

Bukan hanya sekedar untuk keperluan mencari informasi atau pekerjaan saja, *smartphone* saat ini juga dapat digunakan sebagai media hiburan, salah satunya *game*. Yang kita tau perkembangan *game* saat ini sangat pesat. Perihal *smarthphone* memperlihatkan bagaimana pesatnya perkembangan ponsel pintar yang mulai berkembang melalui segala aspek hidup manusia.

Games online sendiri pertama kali muncul pada tahun 1969, yang awalnya bertujuan untuk pendidikan. Berkembangnya *games online* pun tak dapat terpisahkan oleh berkembangnya teknologi serta jaringan. Berkembangnya *games online* sendiri merupakan contoh terhadap pesatnya perkembangan teknologi yang mana awalnya berukuran mini atau *small local network* sehingga dapat berkembang seperti sekarang ini. *Game online* saat ini dapat dimainkan dengan

mudah dengan menggunakan aplikasi dalam *smartphone* atau *pc* dengan menggunakan media internet.

Game adalah suatu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menghibur diri serta menghilangkan stres dalam melakukan aktifitas sehari-hari yang mana memainkan *game* dilaksanakan hanya saat senggang. Seiring berkembangnya zaman, *game* sendiri juga ikut mengalami perkembangan. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi dan informasi yang membuat *game* semakin terus berkembang. Selain bertujuan sebagai sarana hiburan, *game* juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat atau bermain *game*, maka seseorang akan meniru adegan didalam *game* tersebut. Penggunaan secara berlebihan khususnya pada anak-anak dan remaja tentunya akan membawa dampak yang negatif, seperti perubahan perilaku yang mengarah pada penyimpangan sosial.

Seiring berkembangnya teknologi, *game* dapat dimainkan dengan cara *online* yang mana setiap individu dapat bermain bersama walaupun berbeda-beda lokasi. Dan juga perkembangan di dunia *game* bukan hanya menyangkut antara individu, tetapi juga antara individu dan *pc* ataupun jaringan, permainan semacam ini dikenal dengan *games online*. Saat pertama kali muncul, *game-game* yang hadir kebanyakan adalah simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan.

Salah satu *game* yang saat ini banyak diminati oleh remaja bahkan orang dewasa yaitu *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang untuk

memainkan nya menggunakan koneksi internet, sehingga seorang pemain dapat terhubung secara bersamaan dengan pemain lainnya menggunakan bantuan koneksi internet.

Games Online bisa dimainkan pada lebih dari satu pengguna, dimana alat-alat yang diperlukan pemain disambungkan dengan sebuah jaringan, yang biasanya dipakai agar dapat memainkannya ialah jaringan internet. Tingginya penikmat *game* tersebut dapat diakibatkan karena bertambah bagusnya kualitas serta nilai dari *games online* pada saat ini. (2012:8, Adams&Rolling, dalam Theresia).

Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) berpendapat bahwa *Game online* lebih tepat disebut sebagai teknologi daripada sebuah genre/jenis permainan, yakni sebuah mekanisme yang menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam permainan.

Chandra Zebah Aji menyatakan bahwa *Game Online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Clark C. Abt, berpendapat bahwa *game* adalah kegiatan melibatkan keputusan seorang pemain, berupaya untuk mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu, misalnya dibatasi oleh peraturan.

Rupita Wulan menuliskan dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, *Game Online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* bukan hanya sekedar permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang

mengkedepankan mekanisme agar dapat menghubungkan pemain. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa *game online* yaitu suatu permainan yang dapat dimainkan secara bersama oleh banyak pemain dengan menggunakan bantuan koneksi internet.

Salah satu game online yang sampai saat ini banyak diminati kalangan remaja adalah Mobile Legend, yaitu sebuah *game online* yang bergenre atau berjenis “*MOBA*” yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama MOONTON. *Mobile Legend* sendiri memulai debutnya pada tanggal 11 Juli 2016 untuk *android* dan tanggal 9 November 2016 untuk *iOS* namun baru pada tahun 2017 lah *mobile legend* naik daun, dan hingga saat ini telah di *download* sebanyak seratus juta lebih pengguna melalui aplikasi *play store*.

Dalam permainannya, *Mobile Legend* menghubungkan 2 tim, sehingga setiap tim akan saling menyerang untuk menghancurkan serta menjaga markas, yang mana dalam *game* tersebut memiliki 3 jalan diantaranya jalan atas, jalan tengah, serta jalan bawah. Pada tiap-tiap jalur terdapat *minion* yang akan membantu menyerang musuh ketika berhadapan, serta juga ada *tower* yang akan menyerang musuh ketika didekati. Oleh karena itu dalam bermain *mobile legend* sangat diperlukan kerjasama tim yang baik agar permainan berjalan dengan lancar. *Mobile legend* sendiri memiliki sistem pertarungan 5 vs 5 yang mana setiap *player* menggunakan satu *hero* yang akan dimainkan untuk melawan tim musuh.

Maksud dari game dengan genre “*MOBA*” sendiri yaitu kepanjangan dari “*Multiplayer Online Battle Arena*” atau dapat diartikan sebagai game yang

bertema pertarungan didalam arena. Pada umumnya game “MOBA” memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, yang mana untuk dapat memenangkan permainan diperlukan kerjasama antar tim.

Dalam permainan tersebut kemungkinan seorang *player* dapat bergaul terhadap *player* yang berbeda. *Mobiles legend* kerap dikenal sebagai permainan menantang serta mampu mengembangkan *skill* kerjasama setiap *player* nya dikarenakan untuk *games* tersebut di mainkan dialam 1 tim yang beranggotakan lima *players*. Untuk durasi bermainnya, satu pertandingan *game mobile legend* memakan waktu antara 20 menit hingga 30 menit. *Game Mobile Legend* sendiri saat ini sudah sangat banyak peminat dan penggunanya yang memainkan game ini, bisa kita lihat melalui aplikasi *Play Store smartphone* berapa banyak orang yang sudah mendownload game Mobile Legend ini.

Dalam memainkan *game Mobile Legend* ini pemain dituntut untuk dapat berinteraksi serta bekerjasama dengan para pemain lainnya untuk mencapai kemenangan tim, namun tidak jarang juga ditemukan pemain yang egois bahkan sampai mengeluarkan kata-kata kasar dalam permainan.

Sangat disayangkan akibat dampak negatif dari *Games Mobiles Legend* tersebut ialah banyaknya para anak muda serta anak sekolahan menjadi candu terhadap *games* itu serta mengakibatkan dampak perubahan perilaku, perasaan, juga ucapan kotor disaat tidak dapat menang didalam permainan itu ataupun saat tidak memainkan permainan itu.

Menurut Lee, menyatakan bahwa terdapat 4 komponen indikator yang memperlihatkan bahwa seseorang kecanduan *games online*, yakni:

Pertama, Excessive use (penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *game online* menjadi suatu aktifitas yang paling penting dalam kehidupan suatu individu. Komponen ini mendominasi pemikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kurangnya dalam perilaku sosial). *Kedua, Withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan) adalah suatu perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan sangat berpengaruh pada fisik individu. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya menjadi mudah marah atau *moodiness*. *Ketiga, tolerance* (toleransi) merupakan suatu proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu lama. *Keempat, negative repercussion* (reaksi negatif) yang mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial individu.

Disaat individu menunjukkan perilaku agresif seperti menunjukkan perasaan akan menyakiti juga mencederai seperti verbal ataupun non-verbal. selanjutnya *games* mulai tampak kurangimbang sehingga berakibat pada kalahnya sebuah tim. Sangat banyaknya masalah yang tidak dipahami bahwa memainkan *games mobiles legends* menghasilkan tindakan kemudian berdampak pada perasaan serta melancarkan tindakan secara verbal.

Jika seorang individu sudah menjadi seorang pencandu *game*, alhasil akan langsung berdampak terhadap kondisi fisik ataupun psikisnya, terutama individu yang candu akan *game online*. Dalam kesehariannya, situasi semacam itu mempunyai dampak yang amat berpengaruh terhadap kelangsungan keseharian individu khususnya mereka para remaja.

Remaja adalah mereka yang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Perubahan masa remaja tersebut mencakup perubahan emosional dan perubahan fisik yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku sehari-hari.

Pada masa seperti saat ini para remaja lebih condong tidak tertarik terhadap pekerjaan bahkan belajar yang mana mereka kerap menunjukkan sikap negatif serta kasar terhadap lingkungannya. Para remaja saat ini cenderung lebih suka membuang waktu untuk kegiatan yang disukainya seperti sesuatu yang sedang populer dikalangannya, dan salah satu yang populer dikalangan remaja saat ini adalah *Game Online*.

Hal yang sangat dikhawatirkan sekarang ini, yang mana remaja saat ini kebanyakan masih duduk dibangku sekolah sering kali membuang waktunya untuk bermain *games online* yang akhirnya mengakibatkan nilai pelajaran remaja-remaja tersebut menurun. Para remaja pun tak mampu memiliki keterampilan bersosial yang bagus terhadap lingkungan keluarga ataupun lingkungan masyarakat.

Didalam pandangan sosiologi individu yang menjadikan *games online* sebagai suatu kecanduan, lebih cenderung menjadi egois serta mendahulukan

keinginan pribadi. Situasi tersebut tentunya berbahaya terhadap keseharian bermasyarakat seseorang, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dapat dipastikan akan membatasi diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* tersebut. Kebanyakan diantara mereka dari kelompok pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah.

Dilansir dari KOMPAS.com – AN (12) siswa kelas 6 SD Banjarpanjang, Kabupaten Magetan bolos sekolah selama 4 bulan dikarenakan kecanduan *game online*. Setiap hari AN baru akan tidur jam 5 pagi dan bangun sekitar jam 3 sore. Sementara sore hingga menjelang fajar, AN sibuk bermain *game online*. Sayem (65) sang nenek mengaku tidak bisa berbuat lebih banyak. Sang suami, Mariman (70) juga tidak pernah melarang cucunya untuk bermain ponsel hingga pagi. Bahkan Sayem mengaku harus mengeluarkan uang Rp.27.000 setiap hari untuk membeli pulsa AN. “Saya kerja membuat lempeng. Meski penghasilan tak seberapa, uang itulah yang saya pakai buat beli pulsa tiap hari untuk main *game* cucu saya. Saya yang belikan wong dia tidak mau keluar kamar,” ucap Sayem saat diwawancarai. Beliau mengatakan AN diasuhnya dikarenakan ayah ibunya pergi bekerja menuju Borneo guna menjual baso.

Hesti Anggriani, Psikiater RSJD Amino Gondohutomo mengatakan tiga anak yang rata-rata berusia 9 tahun harus menjalani terapi dikarenakan kecanduan *game online*. “Dua pasien benar-benar murni adiksi atau kecanduan *game*. Yang

satunya lagi didiagnosis gangguan jiwa karena main *game* terus,” ujar Hesti saat dikonfirmasi, Sabtu (19/10/2019).

Hesti mengatakan RSJD Amino sebenarnya menerima banyak pasien, tapi hanya tiga orang yang didagnosis *adiksi* berat. “Kalau yang overlap dengan diagnosis lain banyak, tapi yang kasus *adiksi* berat tidak terlalu banyak,” katanya. Menurutnya salah satu pasien yang harus diterapi biasa menghabiskan waktu selama 8 jam untuk bermain *game*. “Kalau *adiksi game*, dia menggunakan waktu sehari diatas 8 jam. Setiap hari terus mengulang rutinitas itu, bukan sekedar untuk refreshing atau rekreasi,” ujarnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

1. Bagaimanakah kecendrungan perubahan perilaku nakal pada anak dalam bermain *game online Mobile legend* di Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru?

C. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian dikemukakan untuk:

1. Untuk mengetahui kecendrungan perubahan perilaku anak terhadap *game online Mobile Legend*.
2. Guna untuk mengetahui seberapa berartinya efek *games Mobile Legend* kepada peralihan perilaku anak

D. Manfaat Penelitian

Manfaat riset tersebut diperlukan agar bisa menghasilkan bantuan-bantuan ide serta bisa membentuk saran agar memotivasi permasalahan perubahan perilaku remaja saat ini ataupun dimasa mendatang :

1. Bagi anak diharapkan dapat menanamkan sikap yang terdapat dalam unsur-unsur perilaku moral anak, juga unsur-unsur *game online* tersebut sesuai dengan yang diharapkan baik kepribadiannya dalam lingkungan rumah, sekolah, dan lingkungan sosialnya.
2. Bagi orang tua wali murid diharapkan agar dapat selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* dan *game online* berupa membatasi antara jam belajar dengan jam menggunakan *gadget*.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN & KERANGKA PIKIR

A. Konsep

1. Pengertian Kecenderungan

Kecendrungan didalam kamus bahasa Indonesia berasal dari kata cenderung yang memiliki arti tidak tegak lurus, condong, miring (Martin, 2002). Menurut Yasyin, arti dari kecenderungan dijelaskan dalam kamus lengkap bahasa Indonesia bahwa kecenderungan berasal dari kata cenderung yang berarti condong, agak miring, menaruh minat kepada, serta lebih tertarik pada (dalam Mutrofin, 2014).

Kecenderungan disebut juga kesiapan reaktif yang bersifat kebiasaan. Kecenderungan bersifat herediter yakni tidak dibawa sejak lahir juga tidak mekanistik kaku, seperti reflek dan kebiasaan. Sifatnya sementara namunterkadang juga bisa bersifat menetap (Fitriyah, 2014).

Sudarsono (dalam Purnomo, Abidin, & Widanti, 2010) menyatakan bahwa, kecenderungan adalah hasrat, keinginan yang selalu timbul berulang-ulangdalam dinamika sosial dan perilaku orang sekitar mampu menjadi salah satu timbulnya sifat kecenderungan.

Sabri dan Riauskina (dalam Purnomo, Abidin, & Widanti, 2010) juga menyatakan bahwa kecenderungan adalah tindakan yang mengarah pada keinginan individu untuk berperilaku agresif yang dilakukan secara berulang-ulang oleh seorang atau sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti individu.

2. Pengertian Perubahan

Perubahan ialah sebuah keadaan yang dimana akan menjadi lebih baik. Perubahan perilaku adalah suatu paradigme bahwa manusia akan berubah sesuai dengan apa yang mereka pelajari baik dari keluarga, teman, sahabat, ataupun belajar dari diri mereka sendiri, proses pembelajaran ini lah yang nantinya akan membentuk seseorang tersebut.

Bentuk perubahan perilaku dikategorikan kedalam tiga kelompok, yakni :

- a. perubahan alamiah, perubahan perilaku karena terjadi perubahan alam secara alamiah.
- b. Perubahan terencana, perubahan perilaku karena memang direncanakan oleh yang bersangkutan.
- c. Kesiapan berubah, perubahan perilaku karena terjadinya proses internal pada diri yang bersangkutan, dimana proses internal ini berbeda pada setiap individu.

Perubahan perilaku terjadi dengan berbagai strategi dan cara. Strategi dalam perubahan perilaku adalah sebagai berikut :

a. *Inforcement*

1. Perubahan perilaku dilakukan dengan paksaan, dan menggunakan peraturan atau perundangan
2. Menghasilkan perubahan perilaku yang cepat, tetapi untuk sementara.

b. Education

1. Perubahan perilaku dilakukan melalui proses pembelajaran, mulai dari pemberian informasi atau penyuluhan-penyuluhan.
2. Menghasilkan perubahan perilaku yang langgeng, tetapi memakan waktu lama.

Proses Perubahan perilaku menurut Lewin (1951) mengemukakan teori perubahan *Unfreezing to refreezing* yang berlangsung dalam lima tahap berikut :

- a. Fase pencairan
Individu mulai mempertimbangkan penerimaan terhadap perubahan. Dalam keadaan ini siap menerima perubahan sikap dasar. Motivasi dan tingkah laku.
- b. Fase diagnose masalah
Individu mulai mengidentifikasi kekuatan-kekuatan, baik yang mendukung perlunya perubahan maupun menentang perubahan itu serta menganalisis kekuatan itu.
- c. Fase penentuan tujuan
Apabila masalahnya telah dipahami, maka individu menentukan tujuannya sesuai dengan perubahan yang diterimanya.
- d. Fase tingkah laku baru
Pada fase ini individu mulai mencobanya dan membandingkan dengan praktik-praktik yang telah dilakukan dan diharapkan.
- e. Fase pembekuan ulang

Apabila dianggap berguna, perubahan kemudian diasimilasikan menjadi pola tingkah laku yang permanen.

3. Pengertian Anak

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana(KUHP), anak dalam hukum pidana diletakkan dalam pengertian seorang anak yang belum dewasa, sebagai seorang yang memiliki hak-hak khusus dan perlu mendapatkan perlindungan menurut hukum berlaku. Pengertian anak dalam hukum pidana menimbulkan aspek hukum positif terhadap proses normalisasi anak dari perilaku menyimpang untuk membentuk tanggung jawab dan kepribadian yang akhirnya anak tersebut berhak atas kesejahteraan yang layak. Pengertian anak dalam KUHP terdapat dalam pasal 287 KUHP, dijelaskan bahwa umur adalah apabila anak belum mencapai usia 15 (lima belas) tahun.

Menurut Undang Undang No.11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak menjelaskan yang disebut anak adalah mereka yang telah berumur 12 (dua belas) tahun, tetapi belum berumur 18 (delapan belas) yang diduga melakukan tindak pidana.

Menurut pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menjelaskan bahwa “anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

Berdasarkan keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1990 tentang Ratifikasi Konvensi anak, anak adalah setiap manusia yang berusia

dibawah 18 tahun kecuali berdasarkan Undang-Undang lain yang berlaku bagi anak-anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal.

Didalam Undang-undang nomor 3 tahun 1997 tentang pengadilan anak pada pasal (1), disebutkan bahwa anak adalah orang yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun, sampai sebelum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun dan belum pernah kawin.

Menurut Perwadamita (1990: 813), mengklarifikasikan batas usia seorang anak sebagai berikut:

- a. Remaja adalah: mulai dewasa, sudah sampai umur untuk kawin.
- b. Muda (tentang anak laki-laki dan anak perempuan).
- c. Mulai dewasa, yaitu mulai terbit rasa cinta birahi atau waktu anak-anak mulai merasakan rasa cinta birahi.

Zakiyah Daradjat (1982: 6-7), berpendapat jika dipandang dari segi psikologi, maka batas usia remaja lebih banyak bergantung pada keadaan masyarakat dimana remaja itu hidup. Yang dapat dipastikan ialah permulaannya puber pertama atau mulanya perubahan jasmani dari anak-anak menuju dewasa. Kira-kira sekitar umur akhir dua belas tahun atau awal tiga belas tahun yang mana akhir masa remaja tiap individu tidak sama satu dengan yang lainnya.

Menurut *The Minimum Age Conversion* nomor 138 (1973), pengertian anak adalah seseorang yang berusia 15 tahun kebawah. Sedangkan UNICEF mendefenisikan anak sebagai penduduk yang berusia antara 0 sampai dengan 18 tahun (Huraerah, 2007: 33).

Faried Maa'aruf Noor, menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek atau segi perkembangan anak yakni:

a. Aspek kognitif

Dalam hal ini anak yang awalnya tidak tau apa-apa kemudia menjadi anak yang cukup cerdas dan pandai

b. Aspek Perilaku Sosial

Dalam aspek ini anak yang semulanya pasif dalam menerima perlakuan disekitarnya menjadi aktif memberi perlakuan pada sekiranya. Sehingga dalam batas-batas tertentu dapat merubah keadaan yang ada di lingkungannya

c. Aspek Emosional

Dalam hal ini anak yang semula pasif dalam menerima sesuatu yang memberikan kebahagiaan dari orang lain, menjadi anak yang aktif dalam mendapatkan kebahagiaan ataupun membahagiakan orang lain.

d. Aspek Psikoseksual

Dalam aspek ini anak yang awalnya merasakan kenikmatan hanya dari sesuatu yang masuk dari mulut, menjadi individu yang dapat merasakan dari segi sesuatu yang diterimanya dari luar.

Menurut Singgih D. Gumarso, kenakalan yang diliat dari segi hukum digolongkan dalam dua kelompok yang berkaitan dengan norma-norma hukum yaitu:

- a. Kenakalan yang bersifat amoral dan social serta tidak diantar dalam undang-undang sehingga tidak dapat atau sulit digolongkan sebagai pelanggaran suatu hukum.
- b. Kenakalan yang bersifat melanggar hukum dengan penyelesaian sesuai dengan undang-undang dan hukum yang berlaku sama dengan perbuatan melanggar hukum bila dilakukan orang dewasa.

4. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan suatu kumpulan dari reaksi, perbuatan aktivitas gabungan gerakan tanggapan dan jawaban yang dilakukan seseorang, seperti proses berfikir, bekerja dan lain sebagainya dan perilaku merupakan keseluruhan atau totalitas kegiatan akibat belajar dari pengalaman sebelumnya di pelajari melalui proses penguatan dan pengkondisian. Perilaku juga dapat diartikan sebagai respon atau reaksi seseorang terhadap ransangan dan lingkungan.

Perilaku secara luas berbentuk perilaku yang sengaja di bentuk dan perilaku yang di pelajari. Terkait akan permasalahan itu maka contoh permasalahannya adalah seperti apa usaha menumbuhkan perilaku yang cocok seperti yang diinginkan(Bimo,2003:17), yaitu:

- a. Usaha membangun sebuah perilaku dengan kebiasaan yakni melatih kepribadian agar berperilaku sesuai apa nan diinginkan, yang mana lalu terbentuk perilaku demikian.
- b. Membentuk perilaku dengan pengertian yakni didasarkan atas konsep belajar kognitif, yakni belajar dengan cara disertakan adanya pengertian.

- c. Membentuk perilaku memanfaatkan contoh yakni dilandasi oleh konsep belajar sosial(*sosial learning theory*).

Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2003), merumuskan bahwa perilaku merupakan suatu respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.

Heri Purwanto berpendapat bahwa perilaku adalah pandangan–pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak sesuai sikap objek tersebut. Menurut pandangan psikologi, perilaku merupakan suatu reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks. Membahas tentang perilaku, manusia itu sungguh unik atau khusus, yang maksudnya tidak sama antara satu individu dengan individu lainnya.

Menurut Robert Kwik (1974) menyatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.

Menurut Rakhmat (2001) terdapat tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif.

- a. Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia.
- b. Komponen afektif merupakan aspek emosional.
- c. Komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kesenjangan atau kesadaran untuk bertindak serta memilih.

Perubahan perilaku merupakan suatu paradigma bahwa manusia akan berubah sesuai dengan apa yang mereka pelajari baik dari keluarga, teman, sahabat ataupun belajar dari diri mereka sendiri. Proses pembelajaran diri inilah yang nantinya akan membentuk seseorang tersebut.

Tulus Tu'u (2004:64), mengatakan bahwa perilaku merupakan cerminan kongkrit yang tampak dalam sikap, perbuatan, dan kata-katanya sebagai reaksi seseorang yang muncul karena adanya pengalaman proses pembelajaran dan rangsangan dari lingkungan.

Menurut *WHO (World Health Organization)* bentuk perubahan perilaku dikelompokkan menjadi tiga jenis, (Notoatmodjo, 2007) yaitu :

1. Perubahan Alami (*Natural Change*)

Perilaku manusia dari satu waktu ke waktu pasti mengalami perubahan dan perubahan itu disebabkan karena kejadian alamiah.

2. Perubahan Terencana (*Planned Change*)

Perubahan terencana terjadi disebabkan adanya perencanaan sendiri oleh subjek yang akan merubah perilakunya sendiri.

3. Kesiapan untuk berubah (*Readiness to Change*)

Apabila terdapat motivasi atau program-program pembangunan di masyarakat, maka yang sering terjadi adalah individu akan menerima inovasi atau perubahan tersebut (perubahan perilakunya), dan bagi sebagian individu sangat lambat untuk menerima inovasi atau perubahan tersebut.

5. Pengertian Nakal

Nakal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu, suka berbuat kurang baik (tidak menurut, mengganggu, dan sebagainya, terutama bagi anak – anak).

Juvenile delinquency ialah perilaku jahat, atau kenakalan anak-anak muda, merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial sehingga mereka mengembangkan bentuk tingkah laku yang menyimpang (Kartono, 2006).

Berfokus pada anak nakal, menurut Unit Pelaksana Teknis Anak Nakal adalah, anak yang berperilaku menyimpang dari norma-norma masyarakat, merugikan atau membahayakan kesehatan dan keselamatan dirinya, mengganggu ketentraman dan ketertiban masyarakat, namun masih di bawah kategori yang dapat dituntut hukum. Kriteria anak nakal meliputi:

1. Anak yang berkelahi
2. Anak yang membolos sekolah
3. Anak yang mencuri
4. Anak yang melawan orang tua
5. Anak yang suka mengganggu lingkungan
6. Anak yang suka mengompas
7. Anak yang berjudi
8. Anak yang minum miras.

Menurut pasal 1 ayat 2 Undang-Undang nomor 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak, anak nakal adalah :

1. Anak yang melakukan tindak pidana

2. Anak yang melakukan perbuatan yang dinyatakan terlarang bagi anak, baik menurut peraturan perundang-undangan maupun menurut peraturan hukum lain yang hidup dan berlaku dalam masyarakat yang bersangkutan.

6. Pengertian *Game Online*

Awal mula *game online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan maksud tujuan pendidikan. Namun kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses computer secara bersamaan berdasarkan waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian muncul *Plato IV* dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Barulah pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan.

Game atau permainan pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk melepas penat serta mengatasi stress. Oleh karena itu, bermain *game* hanya dilakukan saat waktu luang dan konten *game* pun berisi hiburan-hiburan. Seiring berkembangnya zaman, *game* dapat dilakukan secara daring sehingga antar pemain tidak harus berada dalam satu tempat. Selain itu persaingan dalam *game* tidak lagi melibatkan antar manusia tapi bisa juga manusia dengan komputer atau *server*, permainan seperti ini sering disebut dengan *game online*.

Game online menurut (Young dalam Drajat, 2017) adalah *game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai misi, dan meraih

nilai tertinggi dalam *game*. Bisa dijelaskan bahwa *game online* adalah *game* yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Young, 2005).

Menurut (Winn dan Fisher dalam Rikky, 2017) bedanya antar *games electronic* umum serta *games* elektronik nan berbasis *onlines* yaitu, *games electronic* umumnya cuma bisa digunakan pada pemain tunggal tanpanya kehadiran pemain lainnya, sedangkan *games* elektronik *onlines* menyambungkan antar tiap orang terhadap orang lainnya nan tersambung beserta jejaring dunia maya(2004,Winn dan Fisher).

Andrew Rollings dan Ernest Adams (dalam Kurniawan 2017:99) mendefinisikan bahwa *game online* ialah sebuah permainan yang dirancang dan dalam memainkannya memerlukan peran teknologi, dan para pemain dihubungkan antara pemainsatu dan lainnya melalui jaringan internet.

Menurut Soleman (2009) menyebutkan bahwasanya kebanyakan *game online* yang tidak terkelola dengan baik mampu menjadi musabab timbulnya permasalahan psikologis, sosial, dan juga fisik dari penggunaanya dikarenakan adanya kecanduan game tersebut.

Untuk menambah sensasi dalam sebuah permainan, *game* ini memiliki design permainan yang setiap tingkatannya memiliki tingkat kesukaran permainan yang meningkat dan berbeda (Adams & Rollings, 2010).

Game juga bermakna permainan, teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisis permainan maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Teori ini dikemukakan oleh John Von Ann

and Oscar Morgenstern, menurut beliau permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua atau beberapa kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan pihak lawan.

Dapat disimpulkan bahwa *game* disini adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online* baik itu melalui *android* ataupun *pc* dan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang bersamaan dengan bantuan jaringan komunikasi yang terhubung dengan internet ataupun *online*.

7. Pengertian *Mobile Legend*

Mobile Legend adalah sebuah *game developer* dari Moonton, *Mobile Legend* dirilis pada *Android* di China, Indonesia, Malaysia pada tanggal 11 Juli 2016, dan *IOS* dirilis pada tanggal 9 November 2016. *Genre game* ini adalah MOBA yang didesain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan *virtual pad*.

Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan hingga mempertahankan *base*, permainan ini terdapat tiga jalur, yaitu jalur *top*, *middle*, dan *bottom*. Satu tim terdiri dari 5 pemain yang memilih satu karakter untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan *minions*, setiap jalur memiliki *tower* untuk membantu pertahanan.

Mobile Legend merupakan sebuah *game online* terpopuler pada saat 2017. *Game Mobile Legend* ini sebenarnya dibuat pada akhir 2016 namun baru naik daun pada awal januari 2017 hingga sekarang ini. *Game Mobile Legend* ini

merupakan *game* dengan genre *action strategy*. Disini pemain memiliki visi melawan musuh dengan menggunakan beragam *hero*, mulai dari *hero* bertipe *marksman*, *tank*, *mage*, *support*, dan *fighter*. *Game mobile legend* ini juga memiliki beberapa mode pertandingan didalam permainannya yaitu *classic mode*, *ranked mode*, *human vs ai mode*, dan *custom mode*. Dalam memainkan *game* ini pengguna bisa menghabiskan waktu minimal 20 menit hingga 30 menit dalam satu kali pertandingan.

Kemudian yang membuat *game* ini selalu bertambah peminatnya yaitu pihak *game* selalu memperbaharui tampilan mereka dan menambahkan *hero-hero* yang baru, yang mana membuat pengguna tidak akan merasa bosan bahkan malah sebaliknya, pengguna *game* ini akan sering memainkan *game* ini untuk mendapatkan *hero-hero* yang mereka inginkan.

Umumnya *game mobile legend* menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game mobile legend* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemainnya. Bahkan beberapa turnamen *game mobile legend* juga sudah diadakan baik itu di Indonesia maupun di luar negeri.

Game online Mobile Legend juga memiliki dampak positif dan juga dampak negatif, dampak positifnya yaitu memberikan sebuah efek kesenangan dan juga kepuasan tersendiri ketika memenangkan permainan sehingga mampu mengobati kejenuhan. Namun berbeda halnya jika tidak bias dikelola dengan baik, penggunaann *game Mobile Legend* secara berlebihan dan tanpa istirahat akan memberikan efek kecanduan pada pemain. Ditambah lagi ketika yang mengalami

kecanduan ialah siswa atau peserta didik maka dapat menyebabkan gangguan belajar atau permasalahan akademik lainnya.

Maka dari itu, pihak *developer game mobile legend* juga memberi pesan kepada seluruh pemain sebelum mulainya permainan yang berbunyi “Mainkan Mobile Legend Bang Bang secukupnya dan jangan lupa untuk beristirahat!” untuk menghindari pengguna yang bermain secara berlebihan.

B. Landasan Teori

1. Teori Belajar Sosial

Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (behavioristik). Teori pembelajaran sosial ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1986). Teori ini lebih banyak penekanan pada efek-efek dari isyarat-isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental internal

Teori belajar sosial menurut Bandura (1997: 279), menjelaskan tingkah laku manusia dari segi interaksi timbal-balik yang berkesinambungan antara faktor kognitif, tingkah laku, dan faktor lingkungan.

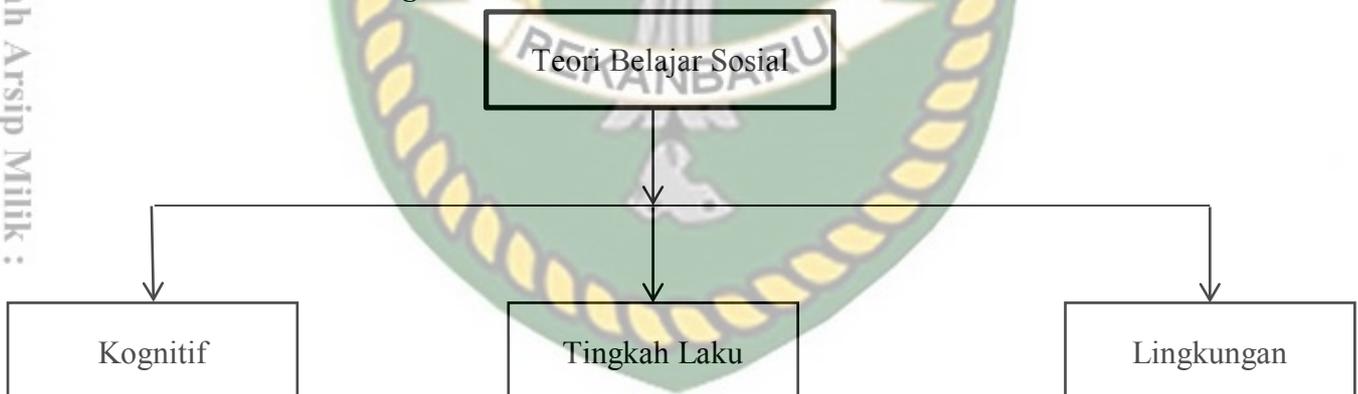
Bandura (1997: 278), berpendapat bahwa prinsip-prinsip belajar cukup untuk menerangkan dan memprediksikan tingkah laku serta perubahan tingkah laku. Ia mengingatkan bahwa manusia berfikir, bernalar, membayangkan, merencanakan, mengharapkan, menginterpretasikan, meyakini, menilai, dan membandingkan. Manusia mampu mengatur dirinya sendiri hingga ia mampu mengontrol lingkungannya selain dibentuk oleh lingkungannya itu.

Bandura mengembangkan model *determinisme timbal balik* yang terdiri atas tiga faktor utama: perilaku, orang/kognitif, dan lingkungan.(John, W. Santrock 2011: 266)

2. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir atau kerangka teoris berguna untuk menjelaskan hubungan gejala yang menjadikan suatu kumpulan teori yang menjelaskan hubungan dalam masalah tertentu, kerangka teoris disusun melalui literature ini merupakan logika yang digunakan untuk menjelaskan apa saja masalah yang telah dirumuskan dengan demikian dapat dijelaskan (Silalahi: 2006). Berdasarkan uraian diatas, penulis menjabarkan kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-laki Dalam *Bermain Game Online Mobile Legend*.



Sumber : Olahan Penulis,2021

Bandura mengembangkan model *determinisme timbal balik* yang terdiri atas tiga faktor utama yaitu, perilaku, orang/kognitif, dan lingkungan. Seperti pada Gambar 2.1, faktor ini dapat berinteraksi untuk memengaruhi pembelajaran:

faktor lingkungan memengaruhi perilaku, perilaku memengaruhi lingkungan, orang (kognitif) memengaruhi perilaku, dan sebagainya.

Kognitif merupakan kegiatan mengamati individu atau orang lain untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, keyakinan, dan sikap-sikap. Kognitif lebih mengacu pada kemampuan mental individu seperti berfikir, bernalar, dan ingatan tiap individu. Perilaku ialah lanjutan terhadap kemahiran seseorang untuk memahami sebuah ilmu serta keterangan, memahami sebuah contoh nan diikuti serta menetapkan perbuatan sehingga cocok terhadap niat nan diharapkan. Perilaku lebih mengacu pada tindakan dan reaksi individu terhadap ransangan yang ada di lingkungan. Lingkungan yakni seorang individu dapat mengamati atau memperoleh pengetahuan atau informasi yang berasal dari lingkungan tempat tinggal, teman bermain, dan keluarga. Sehingga antara kognitif, lingkungan, dan perilaku saling berhubungan satu sama lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang benar dan lengkap pada penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif (*qualitative research*) berupa menghasilkan kata-kata lisan dan tulisan dari orang yang dapat kita amati yang diarahkan pada latar.

Molenong (dalam Ningsih, 2007:4) penelitian kualitatif adalah mengamati seseorang dalam lingkungan dan berinteraksi, menafsirkan pendapat mereka yang ditujukan untuk menganalisis peristiwa, sikap, sosial, aktivitas, dan kepercayaan seseorang individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2006:60).

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

1. Wawancara. Yang dilakukan penulis secara langsung kepada narasumber untuk memperoleh data sesuai masalah yang diteliti. Pada dasarnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh suatu informasi secara mendalam mengenai sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan suatu proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh melalui teknik yang lain sebelumnya. (Sujarweni, 2014).

2. Observasi. Merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan guna menyajikan gambaran *real* suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu dengan melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Hasil dari observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu. (Sujawerni, 2014). Observasi dalam penelitian ini dilakukan di lokasi penelitian Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru.
3. Dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen juga dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2011:240). Dokumentasi juga penting untuk pembuktian bahwa telah melaksanakan penelitian. Bentuk dokumentasi yang dilakukan penulis saat penelitian adalah dokumentasi berupa gambar.

C. Lokasi penelitian

Untuk memperoleh data keterangan yang diperlukan dalam penelitian ini maka penelitian yang diambil oleh penulis adalah studi kasus pada sekolah menengah pertama (SMP) X di Pekanbaru.

D. Subjek Penelitian

Penulis menyadari bahwa penelitian ini sangat diperlukan informan dan *key* informan yang memahami permasalahan yang akan penulis identifikasi. Subjek dalam penelitian ini menjadi informan yang akan memberikan informasi

yang diperlukan selama proses penelitian. Adapun yang menjadi keyinforman dan informan dalam penelitian kecenderungan perubahan perilaku nakal pada anak laki-laki dalam bermain *game online Mobile Legend* adalah :

Tabel 3.1 Subjek Penelitian Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain *Game Online Mobile Legend*.

No.	Subjek	Jumlah Subjek
1	Pihak sekolah	1
2	Dinas Sosial UPT Pelayanan Sosial Marsudi Putra “Tengku Yuk”	1
3	Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru	1
4	Jumlah	3

Sumber : Data Olahan Penulis,2021

E. Jenis Dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan informasi yang didapatkan secara langsung oleh narasumber yang pertama yaitu objek penelitian. Data primer ini didapatkan dari orang yang dianggap paling tau atau mengenal seperti korban pelaku dan sebagainya. Pada penelitian ini data primer didapatkan dari hasil narasumber yang diwawancara secara mendalam oleh penulis berdasarkan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber, baik itu *key informan* maupun *informan*.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pendapat para ahli beserta informasi yang terhubung dengan pokok masalah sebagai data awal untuk mendukung data primer. Di penelitian ini, data sekunder yang penulis gunakan

berupa laporan jurnal, buku, dan sebagainya yang berkaitan dengan tema penelitian penulis.

F. Teknik Analisis Data

Analisis menurut Muhadjri (1992) dalam Moleong (2014), merupakan proses pencarian, penyusunan yang baik secara sistematis catatan pertemuan penelitian melalui pengamatan wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang apa saja yang akan dikaji. Setelah semua data penelitian dikumpulkan, maka data dianalisis berdasarkan jenis dan sumbernya.

Adapun teknik penganalisaan yang digunakan sesuai dengan metode kualitatif, yakni teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah analisis terhadap informasi yang diperoleh berdasarkan kemampuan penulis dalam menghubungkan fakta data yang diperoleh di lapangan. Teknik analisis data kualitatif digunakan dengan cara menampilkan hasil data wawancara dan melakukan analisis serta menarik kesimpulan terhadap informasi yang ditemukan, sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang objek yang diteliti dan kemudian akan ditarik kesimpulan.

G. Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan dan penelitian ini penulis mulai pada bulan Agustus 2021 dan diakhiri pada bulan Oktober 2021, Sesuai dengan jadwal penelitian yang telah direncanakan.

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian Tentang Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain Game Online Mobile Legend

No	Jenis Kegiatan	Bulan Dan Minggu Tahun 2021-2022																					
		Februari				Maret				November				Desember				Januari			Februari		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3
1	Persiapan Dan Penyusunan Usulan Penelitian	X	X	X	X	X																	
2	Bimbingan Usulan Penelitian	X	X	X	X	X																	
3	Seminar Usulan Penelitian					X																	
4	Perbaikan Usulan Penelitian						X	X															
5	Penelitian Lapangan								X	X	X	X	X	X	X								
6	Pengolahan Dan Analisis Data												X	X	X	X							

dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Jadwal dan Waktu Kegiatan Penelitian, dan Rencana Sistematika Laporan Kegiatan.

BAB IV: DESKRIPTIF LOKASI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang gambaran lokasi penelitian yang menjadi objek peneliti.

BAB V: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian di bab tersebut mulai membahas tentang hasil riset yang sudah diolah dan dianalisa sesuai dengan masalah yang peneliti ajukan.

BAB VI: PENUTUP

Pada bab ini hasil dalam penelitian di jelaskan secara ringkas dan merupakan inti dari semua kegiatan yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV

DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Ringkas Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang beralamat di Jl. dr. Sutomo No. 65, Suka Mulia, Kec. Sail, Kota Pekanbaru Prov. Riau, Indonesia. Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru merupakan salah satu sekolah terakreditasi di Pekanbaru, sama pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran mulai dari kelas VII sampai kelas IX.

Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru didirikan pada 7 Januari 1985 dengan status kepemilikan yayasan. Saat ini tercatat Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru memiliki 16 orang tenaga didik (guru), 195 orang siswa dengan perbandingan 107 orang siswa laki-laki dan 88 orang siswa perempuan.

Visi Sekolah

“TERWUJUDNYA PESERTA DIDIK YANG DISIPLIN, BERKARAKTER KEBANGSAAN, BERBUDAYA, TERAMPIL, DAN BERPRESTASI BERDASARKAN IMAN DAN TAQWA”.

Misi Sekolah

1. Meningkatkan prestasi yang dilandasi semangat keteladanan dan keimanan.
2. Meningkatkan kualitas dan kuantitas kependidikan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan.

3. Menciptakan pelayanan belajar yang efektif dan efisien.
4. Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan.
5. Meningkatkan disiplin peserta didik yang sesuai dengan peraturan sekolah yang berlaku serta menjadikan siswa berkarakter kebangsaan.
6. Menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien.
7. Melakukan pembinaan imtaq dan iptek secara seimbang.
8. Menumbuhkembangkan kreatifitas siswa dalam berbagai kegiatan.
9. Memfasilitasi pengembangan diri melalui kegiatan bimbingan konseling dan ekstrakurikuler.
10. Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih berminat mengikuti bimbingan belajar dan kegiatan ekstrakurikuler sekolah.
11. Meningkatkan minat orang tua peserta didik untuk ikut dalam pembangunan mutu pendidikan sekolah.

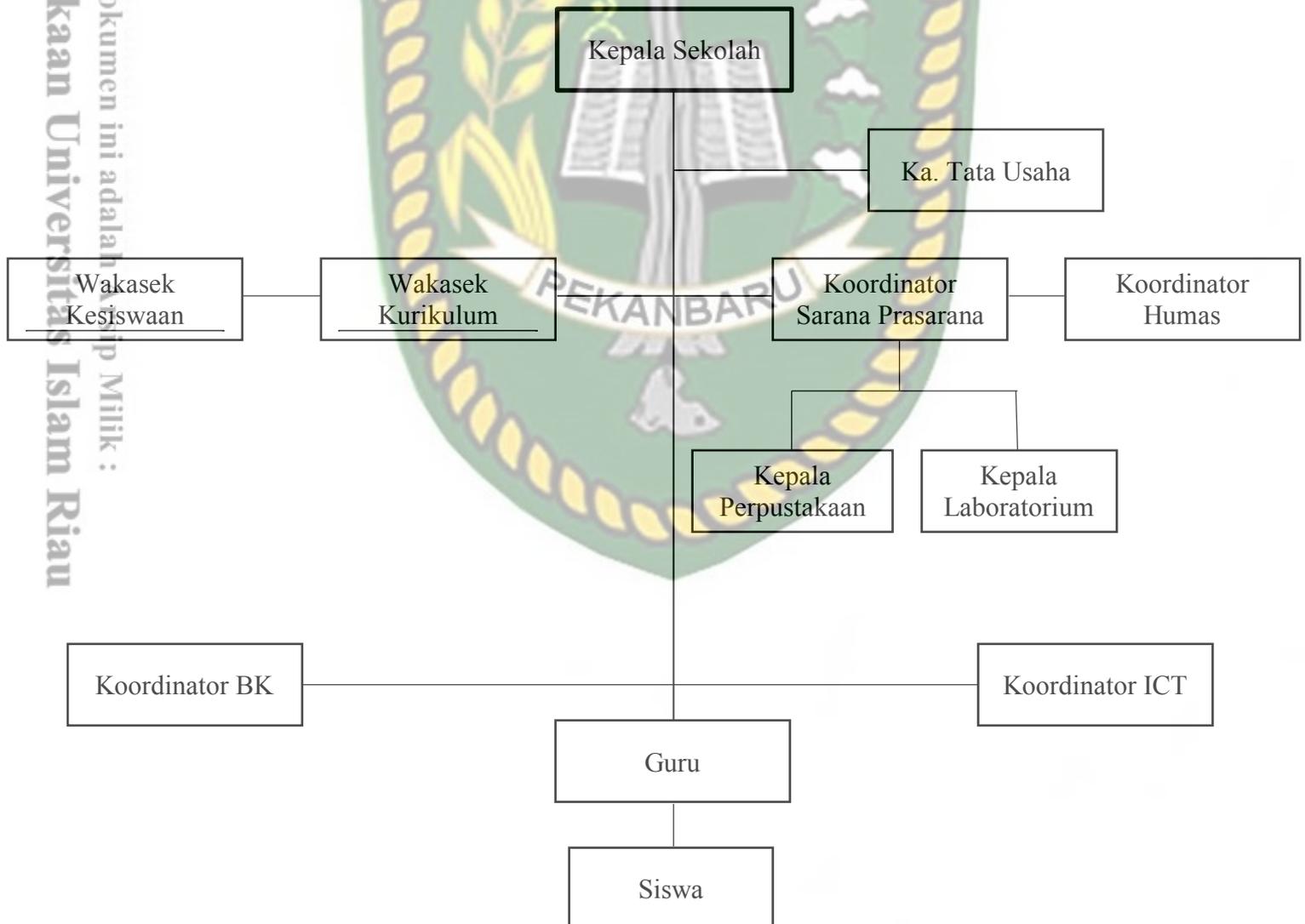
Tujuan Sekolah

1. Mempertahankan presentase kelulusan siswa dengan perolehan nilai rata-rata Ujian Nasional naik di setiap tahunnya.
2. Dikembangkan perangkat pembelajaran untuk semua mata pelajaran.
3. Meningkatkan fasilitas, standar proses pembelajaran dan standar penilaian dengan pemanfaatan teknologi informasi berbasis ICT.
4. Terciptanya kondisi belajar yang kondusif, kreatif, dan inovatif.
5. Memiliki kegiatan ekstrakurikuler yang maju dan berprestasi disegala bidang.

6. Terwujudnya disiplin yang tinggi dengan nilai-nilai pancasila dari seluruh warga sekolah.
7. Terwujudnya manajemen sekolah yang transparan dan partisipatif, melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok kepentingan yang terkait.
8. Terwujudnya lingkungan sekolah yang bersih, indah, resik, dan asri.

B. Struktur Organisasi

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah Menengah Pertama (SMP) X PEKANBARU



BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Identitas Informan

Didalam studi kualitatif, *informan* memiliki peran penting sebagai pangkal untuk mendapatkan sebuah informasi yang diperlukan. Sebelum penulis membahas lebih dalam tentang masalah yang diteliti dalam penelitian ini mengenai kecenderungan perubahan perilaku nakal pada anak laki-laki dalam bermain *Game Online Mobile Legend* (Studi Pada Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama X Kota Pekanbaru), adapun jadwal wawancara Penulis terhadap *keyinforman* serta *informan* nan penulis interviu ialah antara lain yaitu :

Tabel 5.1 Jadwal Wawancara Terhadap Informan dan Key Informan

No.	Subjek Penelitian	Key Informan	Informan	Waktu Wawancara
1.	Kepala Dinas Sosial Pekanbaru Bidang Rehabilitasi	-	✓	21/Agustus/2021
2.	Kasi SMP Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru	-	✓	25/September/2021
3.	Guru Bimbingan Konseling Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru	✓	-	12/Oktober/2021
4.	5 orang siswa SMP X kota Pekanbaru	✓	-	02/Maret/2022

Sumber: Data Modifikasi Penulis Wawancara 2021

B. Temuan Data Dilapangan

Anak Yang Bermain *Game Online Mobile Legend*

1. Fenomena penggunaan gadget

Dimasa pandemi *Covid-19* saat ini yang mana kita tau bahwa segala aspek serba terbatas, mulai dari tempat-tempat hiburan, jalan raya, dan tidak terkecuali sekolah-sekolah. Berawal sejak tahun 2020 awal hingga saat ini sekolah menerapkan sistem belajar *online*. Dimana proses belajar mengajar antara murid dan guru dilakukan melalui sebuah aplikasi *Google Meet* atau *Zoom* dengan menggunakan *handphone* atau juga bisa menggunakan *Personal Computer (PC)*.

Melalui perkembangan teknologi seperti aplikasi tersebut guru-guru dapat melakukan proses belajar mengajar dengan fitur *Video Cam* sehingga terlihat murid-murid yang berada di *Room* tersebut. Tidak hanya mahir menggunakan aplikasi belajar tersebut, murid-murid saat ini juga mahir menggunakan *Social Media* dan *Game Online* di *Handphone* mereka.

Perkembangan juga dapat membantu tingkat kreativitas setiap individu siswa/siswi, terutama dalam perkembangan teknologi seperti saat ini. Namun bukan hanya hal-hal positif yang terdapat dalam perkembangan teknologi tersebut, hal negatif dalam penggunaan teknologi juga kerap mempengaruhi murid-murid.

Seperti dalam wawancara terhadap guru BK, ibu Dona S.Pd mengenai fenomena penggunaan *Gadget*, sebagai berikut :

“Di zaman modern seperti sekarang ini sepertinya gadget menjadi suatu kebutuhan kita sehari-hari ya, yang mana kegunaannya untuk memudahkan pekerjaan kita, bahkan untuk belajar dimasa pandemi ini kita juga menggunakan gadget itu. Anak-anak zaman sekarang pun juga sudah pinter menggunakan gadget bahkan lebih pinter dari orang tua nya, seperti untuk media sosial bahkan bermain game online.

Mereka lebih cenderung meniru artis-artis seperti yang ada di sosial media, mulai dari gaya pakaian, kegiatan yang dilakukan dan perilakunya, kalau hal yang ditiru dari artis-artis itu hal-hal positif ibuk rasa tidak masalah, tapi kalau sudah hal negatif seperti berkata kasar, bertindak arogan, dan hal-hal negatif lainnya ibuk rasa itu sudah tidak pantaslah untuk dicontoh.

Perihal bermain game online itu menurut ibuk boleh-boleh saja asalkan tidak selalu bermain, maksudnya harus ingat waktu juga. Tapi kalau anak-anak itu sudah bermain dari pagi sampai tengah malam ini sudah suatu kecanduan, nah kalau sudah kecanduan nantinya bisa menimbulkan perilaku-perilaku terutama perilaku menyimpang, sehingga diperlukan pengawasan ekstra dari orang tua wali murid dan juga dari guru disekolah. Bahkan ada juga pelanggaran anak yang sampai bermain gadget saat jam pelajaran padahal sekolah tidak membolehkan anak-anak membawa handphone.”

Berdasarkan hasil wawancara penulis, menunjukkan bahwa guru BK Ibu Dona, S.Pd mengatakan siswa-siswa saat ini mahir dalam penggunaan

Gadget seperti penggunaan *media sosial*, yang mana anak-anak tersebut cenderung meniru idola mereka yang ada di sosial media mulai dari kegiatannya dan juga perilakunya, bahkan juga dalam hal bermain *game online* pun, sehingga diperlukan adanya pengawasan lebih dari orang tua wali murid dan juga guru.

Begitu juga hasil wawancara dengan Kepala Seksi SMP Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru, Ibu Erna Susilawati, S. Pd. Sebagai berikut :

“Fenomena penggunaan gadget khususnya terhadap anak-anak sekolah saya rasa mereka lebih cepat memahami dalam penggunaannya, yang kita tau sekarang saja anak sekolah sudah punya handphone masing-masing bahkan handphonenya lebih canggih dari handphone orang tuanya. Anak-anak sekarang juga bisa menggunakan media sosial apalagi dalam hal bermain game online. Anak saya saja bisa dibilang mungkin lebih paham dianya menggunakan gadget dari pada saya. Sehingga diperlukannya pengawasan dan pantauan dari orang tua.”

Berdasarkan hasil wawancara penulis bahwa Kepala Seksi SMP Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru mengatakan anak-anak saat ini sangat cepat memahami penggunaan *gadget* karena mereka memiliki *handphone* sendiri yang bahkan lebih canggih dari *handphone* orang tua mereka. Mereka juga dapat menggunakan *media sosial* apalagi untuk bermain *game* online sehingga peran orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak-anak tersebut.

Begitu juga hasil wawancara penulis dengan Kepala Dinas Sosial Bidang rehabilitasi Pekanbaru, Ibuk Wan Adiba, SE. Sebagai berikut :

“Untuk fenomena penggunaan gadget menurut saya pribadi pastinya sekarang sangat besar pengaruhnya dimana semua kalangan mulai dari orang dewasa bahkan anak-anak sekolahan juga menggunakannya. Akan tetapi perlu adek ketahui untuk perihal penggunaan gadget terhadap anak di dinas sosial ini saya rasa sampai saat ini belum ada, sebab anak-anak didikan kami disini tidak diperbolehkan menggunakan handphone kecuali untuk menelfon serta mengabari keluarga mereka.

Anak-anak binaan kami disini pun berasal dari anak-anak luar daerah, misalnya daerah Bengkalis nah itupun bukan daerah bengkalis kotanya, kami masuk lagi ke pelosok-pelosok mencari anak-anak yang bermasalah dan mengganggu masyarakat lingkungan mereka, sedangkan untuk permasalahan game online sendiri itu berada di kota.”

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Kepala Dinas Sosial Bidang Rehabilitasi, mengatakan bahwa untuk fenomena penggunaan *gadget* tentunya sangat berpengaruh besar dimana semua kalangan saat ini sudah menggunakan *gadget*, tetapi tidak dengan anak-anak yang berada dalam lingkungan dinas sosial tersebut yang dimana anak-anak tersebut merupakan mereka yang bermasalah dengan hukum atau bermasalah dalam lingkungan masyarakat sehingga dibawah mereka ke dinas sosial tersebut untuk diberikan binaan serta keterampilan sehingga ketika

kembali ke lingkungannya mereka memiliki keahlian atau *skill* yang berguna.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan AI, siswa kelas VIII-2 SMP X Pekanbaru, mengatakan bahwa awalnya mengetahui *Game Online Mobile Legend* ketika AI melihat teman-teman ditempatnya berkumpul selalu bermain *Game* tersebut yang mana sebelumnya AI sering bermain di warnet, karena penasaran akhirnya AI ikut mendownload *Game* tersebut dan memainkannya sampai sekarang.

Sama halnya dengan teman sekelas AI, AL siswa kelas VIII-2, mengatakan bahwa pertama kali tau *Game* tersebut dari kawan-kawan kelasnya yang setiap pulang sekolah selalu berkumpul untuk bermain bareng selagi menunggu dijemput, karena ramai yang bermain akhirnya AL memutuskan juga ikut memainkannya dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan GE, siswa kelas VIII-3, mengatakan bahwa pertama kali mengetahui *Game* tersebut berawal dari ketidaksengajaan karena iseng-iseng membuka aplikasi *Play Store* hingga akhirnya GE memainkannya dan ternyata teman-temannya juga banyak yang memainkan *Game* tersebut hingga sekarang ini.

Begitu juga hasil wawancara penulis dengan KL, siswa kelas VIII-1 SMP Kartika, sama halnya dengan siswa lain, awal mulainya KL tau dengan *Game* tersebut karena melihat temannya memainkan *Game* tersebut bahkan hingga teman-teman dilingkungan rumahnya juga memainkan *Game* tersebut hingga akhirnya KL juga ikut memainkannya.

2. Dampak penggunaan gadget

Penggunaan *Gadget* tentunya memiliki manfaat yang bermacam-macam seperti, untuk mengakses *internet*, mengirim pesan, menggunakan *media sosial*, bahkan untuk bermain *game online* sekalipun. Akan tetapi dampak penggunaan *Gadget* khususnya dalam bermain *Game online Mobile Legend* dapat menyebabkan kecenderungan perubahan perilaku terhadap anak. Seperti dalam wawancara penulis terhadap guru BK Ibu Dona. S.Pd sebagai berikut:

“Dampaknya ya seperti yang tadi ibuk sampaikan berupa kecanduan, yang mana kecanduan ini berawal dari ajakan teman sekolah ataupun teman di lingkungan tempat tinggal. Nah jika sudah menjadi kecanduan anak-anak itu bakal larut dalam gadget atau gamenya tersebut yang pastinya game itu sendiri memiliki tujuan untuk menang kan, ketika anak-anak tersebut diganggu dalam bermain gamenya entah itu disuruh orang tua atau yang lain, anak tersebut akan bersikap acuh tak acuh, pada akhirnya akan menimbulkan perilaku-perilaku menyimpang.

Perilaku-perilaku menyimpang lainnya yang sering dialami anak-anak yang ibuk temui seperti menurunnya niat belajar sehingga tugas yang diberikan guru jadi tidak dikerjakan pada akhirnya berpengaruh pada nilai-nilai mereka , cabut sekolah, tidur dikelas karena bermain game online sampai larut malam, bahkan juga sering berkata kasar dalam bergaul kepada temannya. Kadang kala ini juga disebabkan karena

kurang kontrol dari orang tua/wali murid. Orang tua itu mungkin sibuk bekerja aja sementara ia memberi semua media seperti handphone atau laptop kepada anak-anaknya tanpa adanya kontrol yang ketat.”

Menurut Ibuk Dona selaku guru BK menyatakan bahwa dampak yang terjadi akibat penggunaan *gadget* berupa kecanduan yang mana kecanduan ini berawal dari ajakan teman entah itu teman lingkungan rumah atau juga sekolah, serta jika sudah kecanduan anak-anak dapat menimbulkan perilaku-perilaku menyimpang yang mana penyebab lainnya karena kurangnya pengawasan dalam penggunaan *gadget* oleh orang tua atau wali murid itu sendiri.

Adapun didikan yang diberikan oleh guru BK terhadap siswa pelanggar aturan sekolah atau siswa nakal berupa tindakan tetap melakukan pengayoman dan pengarahan terhadap siswa tersebut dengan lebih memperhatikan mereka.

Secara *kognitif* anak tersebut mengamati orang lain untuk memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan, keyakinan, dan sikap-sikap. Secara Lingkungan anak dapat mengamati atau memperoleh pengetahuan serta informasi yang berasal dari lingkungan tempat tinggal, teman bermain, dan keluarga. Sedangkan secara perilaku, anak dapat memahami sebuah pengertian maupun keterangan, memahami sebuah contoh nan diikuti dan menentukan tindakan yang sesuai tujuan.

Adapun berikut beberapa jenis pelanggaran yang dilakukan siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru, berdasarkan pernyataan guru BK sebagai berikut :

Tabel 5.2 Jenis Pelanggaran siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama X Pekanbaru.

NO.	Nama (Inisial)	Pelanggaran	Tanggal
1.	CP	-Mengirim pesan berbau pornografi kepada temannya melalui <i>whatsapp</i> . -Ketahuan bermain <i>game</i> saat jam pelajaran.	-15/09/2021 -06/20/20
2.	MP	-Menyebarkan video porno melalui <i>whatsapp</i> .	12/02/2020
3.	TN	-Upload video tidak pantas menurut agama, dan masyarakat.	31/03/21
4.	AP	-Mengirim chat tidak pantas.	30/09/21
5.	MD	-Membawa <i>Handphone</i> ke sekolah(sebelum kelas <i>online</i> berlaku).	10/03/20

Sumber: Data Modifikasi Penulis

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Seksi SMP Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru tentang dampak penggunaan *Gadget*, mengatakan bahwa :

“Soal dampak dari gadget dan game online saat ini seperti lupa waktu, lalai dengan tugas-tugas sekolah, bahkan untuk makan saja sampai tidak ingat. Seperti anak saya sendiri saja kalau sudah main game online

itu memang dari pagi sampai siang, ya paling-paling jedanya untuk makan, itu kalau dari saya sendiri ya tapi kalau untuk melihat secara luas saya tidak bisa memastikan karena situasi pandemi saat ini yang mengharuskan anak-anak untuk belajar dirumah.

Tapi yang pasti dampak dari game ini berupa kecanduan. Saya sendiri juga sudah memberi edukasi kalau ini dampak nya bakal begini. Saya juga sudah banyak melihat anak-anak kecanduan game online yang jari-jarinya tangannya itu suka gerak-gerak sendiri gitu loh.”

Menurut Ibuk Erna Susilawati, S.Pd. dampak penggunaan *Gadget* saat ini sangat parah khususnya pada anak-anak, namun dampak yang pasti berupa kecanduan yang mana jari-jari tangan mereka sering bergerak sendiri akibat terlalu seringnya bermain *Game Online*.

Hasil wawancara dengan Ibuk Wan Adiba, SE. selaku Kepala Dinas Sosial Kota Pekanbaru Bidang Rehabilitasi tentang dampak penggunaan *Gadget*, mengatakan bahwa :

“Menurut saya sendiri dampak yang dialami dari penggunaan gadget khususnya dalam game online secara berlebihan ya seperti perubahan perilaku pada anak-anak seperti lupa waktu, sering menghabiskan waktu untuk menutup diri dan berinteraksi dengan dunia maya saja sehingga melupakan kewajiban belajarnya, bahkan berani mencuri biar bisa bermain game online itu.”

Menurut Kepala Dinas Sosial Bidang Rehabilitasi, dampak yang dialami dalam penggunaan *gadget* khususnya dalam bermain *game online*

berupa perubahan perilaku-perilaku kearah menyimpang berupa menghabiskan waktu untuk menutup diri dan hanya berinteraksi dengan dunia maya saja hingga berani mencuri agar dapat bermain *game online* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan AI, siswa kelas VIII-2 dampak yang terlihat seperti mengambil uang orang tua untuk keperluan *topup Game* tersebut, juga AI mengaku sering mendengar teman-temannya sering berkata kasar yang disebabkan karena saat bermain *Game* tersebut kebiasaan berkata kasar kepada lawan mainnya.

Hasil wawancara lain dengan AL siswa kelas VIII-2, dampak yang diakibatkan seperti terlambatnya pulang kerumah karena berkumpul dulu dengan teman sepulang sekolah untuk bermain *Game Mobile Legend*, serta menggunakan uang buku paket untuk keperluan *Game* tersebut

Hasil wawancara dengan GE, siswa kelas VIII-3 menunjukkan dampak yang diakibatkan berupa lupa akan waktu yang mana ketika dirumah GE hanya bermain *Game* tersebut tanpa memperdulikan pekerjaan rumah lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan KL siswa kelas VIII-1 memperlihatkan dampak dari *Game Mobile Legend* seperti saat pelajaran *Online* diberlakukan, KL sering kali tidak mengikuti pelajaran karena saat malamnya dia bergadang untuk bermain *Game* tersebut sehingga pada paginya tidak terbangun atau kesiangan.

Hasil wawancara penulis dengan AS, siswa kelas IX-1 memperlihatkan dampak yang dialami AS akibat dari *Game Mobile Legend* tersebut ialah meminta uang kepada orang tua untuk keperluan *Game* akan tetapi alasan yang digunakan untuk keperluan lain, serta melupakan pr atau pekerjaan rumah yang diberikan guru disekolah.

Anak Yang Tidak Bermain *Game Online Mobile Legend*

Adapun fenomena serta dampak dalam penggunaan *gadget* dan *Game Online Mobile Legend* bagi anak yang tidak bermain, menurut Ibuk Dona sebagai berikut :

“kalau untuk anak yang tidak bermain game online bisa kita ambil contoh mereka yang berprestasi dikelas ya. Anak-anak tersebut bukannya tidak menggunakan gadget atau bermain game online, akan tetapi mereka dapat membagi waktu kapan waktunya untuk belajar dan kapan waktunya menggunakan gadget. Hal seperti ini yang harusnya dicontoh dimana tiap-tiap anak dapat membagi waktunya dan yang pasti harus dikontrol juga oleh orang tua wali murid.”

Menurut Ibuk Dona selaku guru BK, anak-anak yang berprestasi dikelas pun juga turut menggunakan *gadget* serta beberapa juga bermain *game online*, akan tetapi bedanya mereka dapat mengontrol waktu antara kapan harusnya belajar dan kapan menggunakan *gadget*.

Hambatan Dalam Mendidik Siswa

1. Guru Bimbingan Konseling (BK)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK), Ibu Dona tentang hambatan dalam mendidik siswa, mengatakan bahwa :

“Karena sekarang ini sedang dalam kondisi pandemi, yang mana anak-anak tidak dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka sehingga ibuk sendiri tidak dapat mengontrol secara penuh tiap-tiap anak. Berbeda dengan tahun-tahun sebelum pandemi, ibuk secara rutin paling tidak seminggu sekali memberikan materi-materi di ruangan serbaguna berupa video tentang bahayanya pergaulan bebas, bahayanya narkoba, bahkan juga pengaruh akibat game online, sehingga ibuk pun bisa memantau anak-anak. Namun sejak berlakunya belajar online ini kegiatan-kegiatan seperti itu tidak terlaksanakan lagi. Menurut ibuk sendiri yang dapat memantau kegiatan-kegiatan mereka dimasa pandemi sekarang ini ya orang tua dari masing-masing anak tersebut.”

Menurut Ibu Dona selaku guru Bimbingan Konseling, hambatan yang dialami dalam mendidik siswa-siswa adalah karena kurangnya waktu tatap muka secara langsung antara guru dan murid yang mana pada saat ini melakukan kegiatan belajar mengajar secara *online* menggunakan *aplikasi zoom* sehingga terbatasnya pantauan dan juga interaksi guru dan murid.

2. Kepala Seksi SMP Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan KASI Smp Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru tentang hambatan dalam mendidik siswa, mengatakan bahwa :

“Kendala nya karena saya sendiri sangat jarang turun langsung ke sekolah-sekolah untuk hal menemui siswa-siswa makanya saya tidak dapat mengetahui secara pasti apa saja kendala-kendala dalam mendidik siswa terkait penggunaan gadget dan game online game online.

Tentunya guru BK serta orang tua siswa yang lebih mengetahui hal itu, akan tetapi kita tau saat ini sedang masa pandemi yang mana sekolah juga menerapkan sistem belajar online sehingga saya rasa guru-guru pun tidak dapat mengontrol penuh siswa-siswa nya, nah balik lagi yang dapat mengawasi siswa-siswa tersebut secara penuh ya adalah orang tuanya sendiri.”

Dari hasil yang didapat melalui wawancara dengan KASI Smp Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru dapat disimpulkan bahwa hambatan yang dialami yaitu karena Kasi Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru sangat jarang turun langsung kelapangan untuk menemui siswa-siswa dan dikarenakan pandemi yang mengharuskan diadakannya sekolah *online* sehingga tidak memungkinkan untuk dapat menemui langsung siswa-siswa disekolah.

3. Kepala Dinas Sosial Kota Pekanbaru Bidang Rehabilitasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Dinas Sosial Kota Pekanbaru Bidang Rehabilitas tentang hambatan dalam mendidik siswa, menyatakan bahwa :

“Hambatannya ya mungkin karena anak-anak yang ada dalam pengawasan kami disini belum ada yang disebabkan karena gadget atau

juga game online sehingga kami juga belum dapat memastikan apa saja pembinaan yang nantinya dapat kami berikan kepada mereka.”

Dari hasil yang didapat melalui wawancara dengan Kepala Dinas Sosial Bidang rehabilitasi dapat disimpulkan bahwa hambatan yang dialami yaitu karena anak-anak dalam naungan Dinas Sosial tersebut belum ada yang disebabkan karena pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* sehingga belum dapat dipastikan pembinaan apa yang akan diberikan kedepannya.

C. Analisis

Penelitian ini berfokus kepada bagaimana kecenderungan perubahan perilaku nakal pada anak laki-laki dalam bermain *Game Online Mobile Legend*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori belajar sosial Bandura. Perspektif teori ini cukup relevan untuk diterapkan dalam permasalahan penelitian ini karena adanya suatu proses belajar yang terjadi dalam penggunaan *Gadget* ini yang mana dalam prosesnya mereka melihat serta mempelajarinya.

Teori belajar sosial menjelaskan tiga poin penting dalam kecenderungan perubahan perilaku anak, yaitu :

1. Perilaku

Perilaku diartikan sebagai efek terhadap keahlian seseorang untuk memahami sebuah keterampilan serta keterangan, memahami sebuah contoh nan diikuti serta menetapkan perilaku sehingga cocok terhadap niat nan diharapkan. Perilaku sendiri lebih mengacu pada tindakan dan reaksi individu terhadap ransangan yang ada di lingkungan.

Seperti dalam hasil wawancara dengan guru BK Sekolah Menengah Pertama X, Ibuk Dona yang mana disampaikan “*Mereka lebih cenderung meniru artis-artis seperti yang ada di sosial media, mulai dari gaya pakaian, kegiatan yang dilakukan dan perilakunya.*” Dijelaskan bahwa dari fenomena dan dampak penggunaan *gadget* ini siswa lebih cenderung mencontoh atau meniru *artis-artis* yang ada di sosial media, mulai dari kegiatan yang dilakukan serta perilakunya.

Siswa-siswa tersebut lebih cenderung meniru serta mencontoh kegiatan dan perilaku-perilaku yang dilakukan oleh model atau artis-artis di media sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka.

2. Lingkungan

Individu dapat mengamati serta memperoleh pengetahuan, informasi, dan perilaku-perilaku yang berasal dari lingkungan tempat tinggal, teman bermain, dan keluarga. Berdasarkan pernyataan narasumber yang penulis dapati dilapangan dijelaskan bahwa “*Dampaknya ya seperti yang tadi ibuk sampaikan berupa kecanduan, yang mana kecanduan ini berawal dari ajakan teman sekolah ataupun teman di lingkungan tempat tinggal.*”

kecanduan *gadget* dan *game online* yang dialami oleh anak-anak tersebut berawal mula dari ajakan lingkungan teman sepermainan mereka yang itu teman dalam lingkungan tempat tinggal ataupun lingkungan sekolah, sehingga ketika sudah menjadi suatu kecanduan maka tentunya akan menimbulkan perilaku-perilaku menyimpang.

Penyebab lain munculnya perilaku-perilaku menyimpang tersebut sering juga terjadi karena kurangnya pengawasan serta kontrol dari orang tua dalam

mengawasi penggunaan *gadget* dan *game online* anak-anak mereka yang mana dijelaskan oleh narasumber ibuk Dona, *“kadang kala ini juga disebabkan karena kurang kontrol dari orang tua/wali murid. Orang tua itu mungkin sibuk bekerja aja sementara ia memberi semua media seperti handphone atau laptop kepada anak-anaknya tanpa adanya kontrol yang ketat”*.

3. Kognitif

Kognitif sendiri berupa mengamati suatu individu atau orang lain untuk memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan, keyakinan-keyakinan, dan sikap-sikap. Kognitif sendiri lebih mengacu pada kemampuan mental individu seperti berpikir, bernalar, dan ingatan.

Seperti yang dijelaskan oleh narasumber terkait fenomena penggunaan *gadget* dan *game online* disebutkan sebagai berikut: *“jika sudah menjadi kecanduan anak-anak itu bakal larut dalam gadget atau gamenya tersebut yang pastinya game itu sendiri memiliki tujuan untuk menang kan, ketika anak-anak tersebut diganggu dalam bermain gamenya itu entah itu disuruh oleh orang tua atau yang lainnya, anak tersebut akan bersikap acuh tak acuh yang pada akhirnya akan menimbulkan perilaku-perilaku menyimpang.”*

Disebabkan karena munculnya suatu kecanduan yang mana membuat anak-anak tersebut menjadi larut dalam *game online* tersebut sehingga yang ada dalam pikiran mereka hanya bagaimana agar bisa menang dalam permainan hingga akhirnya mereka menghiraukan perintah dan juga kewajiban mereka sebagai pelajar.

Selain itu dikarenakan dampak kecanduan dari penggunaan *gadget* dan *game onlie* tersebut, niat belajar mereka menjadi menurun sehingga tugas-tugas sekolah yang diberikan tidak diselesaikan, seperti dalam pernyataan wawancara dengan narasumber, *“Perilaku-perilaku menyimpang lainnya yang sering dialami anak-anak yang ibuk temui seperti menurunnya niat belajar sehingga tugas yang diberikan guru jadi tidak dikerjakan pada akhirnya berpengaruh pada nilai-nilai mereka.”*



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

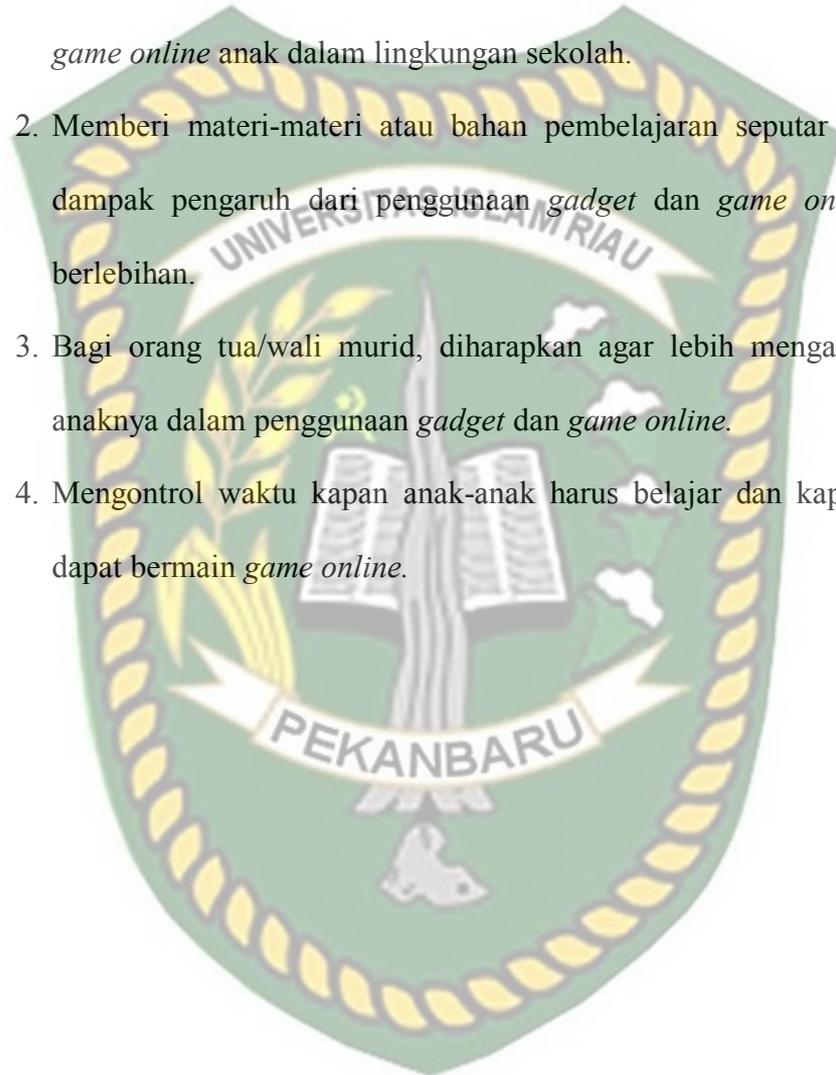
Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang telah penulis lakukan tentang Kecenderungan Perubahan Perilaku Nakal Pada Anak Laki-Laki Dalam Bermain *Game Online Mobile Legend*, berdasarkan hasil penelitian melalui Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

Kecendrungan perubahan perilaku nakal anak laki-laki khususnya dalam penggunaan *gadget* dan *game online* berawal karena ajakan oleh teman dilingkungan tempat tinggal maupun lingkungan sekolah yang kemudian menimbulkan suatu kecanduan yang mana ketika sudah menjadi kecanduan anak-anak tersebut dapat menimbulkan perilaku-perilaku menyimpang berupa, seringnya bolos saat jam pelajaran bahkan bolos sekolah sehingga tidak dapat mengikuti pelajaran secara maksimal dan seringnya mengeluarkan kata-kata kasar dalam bergaul sesama teman.

Hal ini juga disebabkan karena kurangnya pengawasan dan kontrol yang dilakukan oleh orang tua atau wali murid dalam mengontrol anak-anak mereka, yang mana orang tua hanya memfasilitasi anak-anaknya berupa *gadget* tanpa adanya kontrol yang ketat sehingga anak-anak dapat bebas menggunakan *gadget* mereka sesuka hati.

B. Saran

1. Bagi guru dan pihak sekolah, diharapkan untuk lebih memberi pengawasan atau kontrol khususnya dalam hal penggunaan *gadget* dan *game online* anak dalam lingkungan sekolah.
2. Memberi materi-materi atau bahan pembelajaran seputar bahayanya dampak pengaruh dari penggunaan *gadget* dan *game online* secara berlebihan.
3. Bagi orang tua/wali murid, diharapkan agar lebih mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* dan *game online*.
4. Mengontrol waktu kapan anak-anak harus belajar dan kapan mereka dapat bermain *game online*.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiyani, Nur Obella Zaraz. 2015. *Pengaruh Perilaku Individu Terhadap Hidup Sehat, Majority*, Volume, 4, halaman 110-113, Lampung, Faculty Of Medicine Lampung University.
- Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, (11 halaman), diakses, Minggu, 24 Januari 2021, Jam 14.01, [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal%20\(11-13-13-04-32-26\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal%20(11-13-13-04-32-26).pdf).
- Amanda, Agustina Rika. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, (15 halaman), diakses, Rabu, 13 Januari 2021, Jam 20.53, [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20\(08-22-16-08-44-21\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20(08-22-16-08-44-21).pdf).
- Daeng, Maria Trivena Intan, dkk. 2017. *Pengaruh Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fisipol Unsat Manado*, Volume VI, No.1, halaman 1-15, Manado, Unsrat Manado.
- Dinata, Okto. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial*, Jurnal Fisip, Volume, 4, No.2, (halaman 3-4). Riau, Universitas Riau.
- Ishari, Sholeh, dkk. 2013. *Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Unit Pelaksana Teknis Rehabilitas Sosial Anak Nakal Dan Korban Napza Surabaya*, Volume 03, No.1, halaman 319-320, Surabaya, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Ismi, Nurul dan Akmal. 2020. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*, (10 halaman), diakses, Rabu, 13 Januari 2021, jam 20.52, <http://jce.ppj.unp.ac.id/index.php/jce/article/download/304/113>
- Istiqomah, Kholifah. 2016. *Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang, Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Kurniawan, Edy Drajat. 2012. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, (8 halaman), diakses, Rabu, 13 Januari 2021, jam 20.39, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071%20diunduh%201%20Mei%202018>.
- Mokalu, V. Juniver, dkk. 2016. *Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Toure Kecamatan Tompasa*, (9 halaman), diakses, Kamis, 25 Januari 2021, jam 21.10, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/download/10929/10518>.
- Putranto, Dhady Picta. 2010. *Peran Balai Pemasarakatan dalam Pembimbingan Terhadap Anak Nakal Di Balai Pemasarakatan Surakarta, Skripsi*. Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta.

- Pribadi, Dony.2018. *Perlindungan Terhadap Anak Berhadapan Dengan Hukum*, Volume 3, No. 1, Halaman 14-25, Surabaya, Universitas Airlangga Surabaya.
- Rachim, L. Ryan dan Nashori, Fuad H. 2007. *Nilai Budaya Jawa Dan Perilaku Nakal Remaja Jawa*, (14 halaman), diakses, Rabu, 13 Januari 2021, jam 20.56, <http://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous/article/viewFile/1653/1176>
- Ramadani, Febri Iqbal M. 2018. *Penarikan Diri Dalam Game Online*, Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Santrock, W. John. 2019. *Psikologi Pendidikan*, Edisi 5, Jakarta, Salemba Humanika.
- Saputra, Pengki. 2019. *Kemampuan Kontrol diri Remaja Pecandu Game Mobile Legend Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*, Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Suplig, Andrew Maurice. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*, (24 halaman), diakses, Senin, 22 Februari 2021, jam 00.31, <https://repository.sttjaffray.ac.id/media/269458-pengaruh-kecanduan-game-online-siswa-sma-20ff5ff2.pdf>.
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Journal Curere, Volume 01, halaman 28-33, FKIP Universitas Quality.
- Tahnia, Windy. 2020. *Tinjauan Kriminologi Terhadap Penjual Koran Dengan Berseragam sekolah*, Skripsi. Riau: Universitas Islam Riau.
- Utami, Tri Dian. 2018. *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume, 1, halaman 41-46, Riau, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Riau.
- Wanto, Eris. 2016. *Analisi Kriminologi Pemerksaan Terhadap Anak Dibawah Umur (Studi Kasus Di Polres Kuantan Singingi)*, Skripsi. Universitas Islam Riau.