

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN
PERILAKU BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DI
SDN 1 SIRAH PULAU PADANG



SKRIPSI SARJANA S1

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S.Pd)

RAHMAT FADLI

NIM : 622018023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

2022

Hal : Pengantar Skripsi

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Palembang
-di Palembang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami menyatakan skripsi saudara

Nama : Rahmat Fadli

Nim : 622018023

Yang berjudul "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 1 SIRAH PULAU PADANG". Sudah dapat di ajukan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

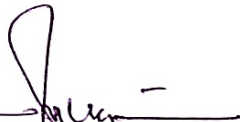
Demikian atas segala perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

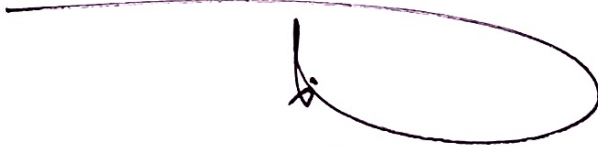
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 1 Maret 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Jamaluddin S. Ag., M.Pd.I
NBM/NIDN 880017/0214037301


Dr. Saipuddin Zahri, S.H., M.H.
NBM/NIDN 612145/0211096503

SURAT PENGESAHAN

“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU
BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 1 SIRAH PULAU PADANG
KECAMATAN SIRAH PULAU PADANG”

Yang ditulis oleh Saudara Rahmat Fadli, Nim 622018023

Telah dimunaqosahkan dan dipertahankan

Di depan panitia penguji skripsi pada tanggal 12 Maret 2022

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

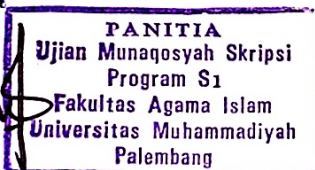
Palembang, 12 Maret 2022

Universitas Muhammadiyah Palembang

Fakultas Agama Islam

Ketua

Dr. Rulitawati, S.Ag., M.Pd.I.
NBM/NIDN 895938/0206057201



Sekretaris

Helyadi, S.H., M.H.
NBM/NIDN 995861/0218036801

Penguji 1

Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag., M.Hum
NBM/NIDN 731454/0215126904

Penguji 2

Titin Yenni, S.Ag., M.Pd.
NBM/NIDN 995866/0215127001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Agama Islam



Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag., M.Hum
NBM/NIDN 731454/0215126904

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat Fadli

Nim : 622018023

Fakultas / Prodi : Agama Islam / S-1 Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah asli hasil karya atau laporan penelitian yang saya lakukan sendiri dan bukan merupakan plagiasi dari hasil karya orang lain, kecuali yang ditulis diacu dalam penelitian ini dan tertulis dalam acuan daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang, 23 Februari 2022

 
Rahmat Fadli
NIM.622018023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

لَقَدْ جَاءَكُمْ رَسُولٌ مِّنْ أَنْفُسِكُمْ عَزِيزٌ عَلَيْهِ مَا عَنِتُّمْ حَرِيصٌ عَلَيْكُمْ بِالْمُؤْمِنِينَ رَءُوفٌ رَّحِيمٌ

“Sungguh telah datang kepadamu seorang Rasul dari kaummu sendiri, berat terasa olehnya penderitaanmu, sangat menginginkan bagimu, amat belas kasihan lagi penyayang terhadap orang-orang mukmin” - Q.s At-Taubah :128

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbbil ‘alamin, Allahumma Sholli ‘ala Muhammad wa ‘ala ali muhammad. Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua ku Bapak Agusta dan Ibu Asnah, sebagai orang tua yang luar biasa dan motivator utama saya dalam semua aktivitas
2. Saudara dan Saudari ku, kakanda Muhammad Iqbal dan Ayunda Mutia Yunisa sebagai saudara dan saudari motivator kedua setelah kedua orang tua
3. Keluarga besar dari bapak A.Gani (Alm). Serta keluarga besar dari bapak Sukamdi (Alm)
4. Sahabat Alumni dari SD N 1 Sirah Pulau Padang, SMPN 1 Sirah Pulau Padang, SMAN 1 Sirah Pulau Padang, serta Sahabat Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang
5. Ayunda Dwi Wahyu, dan Support System lainnya Bella Rahmadina, Tia Maryati, Gebriella Zahira Salsabila, Novi Indriani, Rio Romadhon, M.Rifqi, M.Elvin Mauluddin

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah memberikan akal dan pikiran kepada kita semua sehingga kita senantiasa memikirkan masalah apa dan bagaimana mengatasinya yang terjadi di sekitar kita dari waktu ke waktu. Sholawat dan salam selalu kita sama-sama bershawat atas baginda agung Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wasallam rasul bagi umat manusia yang telah memperjuangkan Islam ajaran agama yang lurus murni dari Tuhan semesta alam untuk kita gunakan sebagai pedoman hidup manusia

Pada era Globalisasi dan perkembangan dunia teknologi sekarang ini amat sangat cepat dan bervariasi. Kita kenal juga Game online yang semakin banyak digandrungi mulai dari anak-anak hingga dewasa. Pada kesempatan ini saya ingin mengangkat sebuah judul untuk skripsi saya pada jenjang Strata 1 Pendidikan agama Islam yang saya beri judul "*Dampak Game Online dalam Perubahan Psikologi Perilaku Anak Usia Remaja di Sosial dan Keluarga*". Diharapkan dengan dilakukan penelitian ini orang tua akan lebih bijak untuk mengatur penggunaan gadget pada anak-anak remaja

Saya menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak menemui kesulitan-kesulitan, namun berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Orang tua yang selalu tulus mendoakan, memberikan kasih sayang, cinta dan perhatian serta segala pengorbanan yang telah dilakukan kepadaku hingga

aku dapat menjadi seperti sekarang ini. Serta keluarga yang selalu mendukung dan mendoakanku.

2. Dr. Abid Djazuli, S.E.,M.M Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memimpin dan memberikan banyak perubahan yang positif terhadap kampus dan mahasiswa
3. Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag.,M.Hum Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang
4. Azwar Hadi, S. Ag., M. Pd. I., dan Dra. Yუსlaini, M. Pd., Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan arahan kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Palembang
5. Dr.Jamalludin, S.Ag., M.Pd.i. pembimbing ke I, yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Dr.Saipuddin Zahri, S.H., M.H. pembimbing ke II, yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dalam proses penulisan skripsi ini.
7. Azwar Hadi, S.Ag.,M.Pd.I pembimbing akademik, yang banyak memberikan motivasi dan arahan selama peneliti mengikuti proses perkuliahan hingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen, Staff dan Karyawan Fakultas Agama Islam yang telah memberikan ilmu dan pelayanan secara maksimal selama peneliti mengikuti perkuliahan di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

9. Kepala Sekolah SDN 1 Sirah Pulau Padang beserta perangkatnya yang telah banyak membantu peneliti memperoleh data dalam proses penyelesaian skripsi ini dengan memberikan izin penelitian di desa tersebut.
10. Masyarakat Desa Terate yang sudah bersedia menjadi narasumber dan membantu peneliti mengumpulkan data-data.
11. Teman-teman seperjuangan Tarbiyah Angkatan 2018, yang sudah saling support dan tolong menolong dalam penyelesaian skripsi ini.

Demikian hasil penelitian yang saya teliti dan tulis didalam skripsi ini, semoga dapat bermanfaat bagi agama, masyarakat, nusa dan bangsa. Fastabiqul khairat.

Wasallamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Penulis

Rahmat Fadli

ABSTRAK

Penelitian yang berlatar belakang dari problematika pada perubahan perilaku belajar yang terjadi pada anak usia sekolah dari dampak bermain game. Pada penelitian ini akan dibahas sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat antara lain; Apakah game online menjadi penyebab perubahan perilaku belajar anak usia sekolah? Adakah dampak atau pengaruh game online dalam mempengaruhi perubahan perilaku belajar anak usia sekolah? Dan sejauh mana game online berpengaruh dalam perubahan perilaku belajar?

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan jumlah responden 11% dari jumlah populasi yaitu 30 responden, dengan pengumpulan data dari kuisioner atau angket dan dianalisis oleh 4 (empat) metode analisis, antara lain ; metode persentase, metode korelasi, metode regresi linear sederhana, dan metode uji hipotesis.

Dari proses analisis maka hasil penelitian ini mengarah pada hipotesis Ha. Yang berbunyi “Terdapat pengaruh nyata dan signifikan dari game online terhadap perubahan psikologi perilaku anak usia remaja di SDN 1 Sirah Pulau Padang, Kecamatan Sirah pulau padang, Kabupaten Ogan Komering ilir, Sumatera selatan”

Kata kunci: *Game Online*, Perilaku belajar, anak usia sekolah, psikologi belajar, psikologi anak

DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional	7
1. Definisi Dampak.....	7
2. Game Online.....	8
3. Perilaku Belajar	9
4. Anak Usia Sekolah	9
G. Metode Penelitian	10
1. Pendekatan Penelitian	10
2. Populasi dan Sampel.....	11
3. Teknik Pengumpulan Data	12
4. Jenis dan Sumber Data	16
5. Teknik Analisis Data	17
6. Hipotesis	21
H. Sistematika Penulisan	22

BAB II LANDASAN TEORI	24
A. Gawai dan game online	24
1. Pengertian Gawai dan Game Online	24
2. Alasan Penggunaan Smartphone dan Internet	26
B. Perubahan Psikologi Perilaku Belajar	28
1. Pengertian Psikologi	28
2. Ruang lingkup psikologi	29
3. Perilaku Belajar	32
C. Kerangka Pemikiran	38
BAB III DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN	40
A. Sejarah SDN 1 Sirah Pulau Padang Kecamatan Sirah Pulau Padang	40
B. Letak Geografis Sekolah	41
C. Lokasi Sekolah	41
D. Struktur Organisasi	42
E. Sarana dan Prasarana	42
F. Visi dan Misi	43
BAB IV PENELITIAN DAN HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi data	46
1. Persiapan Penelitian	47
2. Hasil Uji Coba Instrumen (Try-Out)	49
B. Analisis Data	52
1. Analisis Deskriptif Presentase	52
2. Analisis Korelasi	55
3. Analisis Regresi Linear Sederhana	56
4. Analisis Statistik Uji Hipotesis (uji-T)	58
C. Pembahasan Hasil Penelitian	59
1. Relevansi Penerapan Teori	59

2. Sisi Pengumpulan Data.....	62
3. Keterangan Tujuan Penelitian	63
BAB V PENUTUP.....	65
A. KESIMPULAN	65
B. SARAN.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Kisi-kisi angket	15
Table 2.1 Materi Wawancara	16
Table 3.1 Sitematika Penulisan	23
Table 4.4 Responden	47
Table 5.4 Validasi Variabel X (Game Online)	50
Table 6.4 Validasi Variabel Y (Perilaku Belajar)	51
Table 7.4 Tabel Skor Variabel X	52
Table 8.4 Distribusi Frekuensi Variabel X	53
Table 9.4 Skor Variabel Y	54
Table 10.4 Distribusi Frekuensi Variabel Y	55
Table 11.4 Tabel Correlation	55
Table 12.4 Variabel Entered/Removed	56
Table 13.4 Summary	57
Table 14.4 Anova	57
Table 15.4 Uji-T Coefficients	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi dan perkembangan ilmu komunikasi terus berkembang dan akan terus berkembang bahkan salah satu pemuka teknologi mengatakan bahwa perkembangan teknologi akan terus berkembang dan tidak akan ada masa perkembangan teknologi terhentikan. Hal ini mengerucut pada kebutuhan manusia akan teknologi mulai yang kita ketahui perkembangan industri 1.0 hingga revolusi industri 4.0¹ seperti sekarang. Dan benar adanya selain pada revolusi industri kini dunia teknologi juga memasuki rana sosial masyarakat yaitu revolusi Society 5.0 yang mana semua aktivitas manusia dapat dilakukan hanya lewat genggaman atau berbasis internet.²

Dalam Studi berjudul "*Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia*" (Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia) pada 2014 yang dilakukan Kominfo dan UNICEF mendapatkan hasil setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di

¹ Venti eka, *Strategi Indonesia menghadapi industri 4.0*, Jakarta Pusat : Badan Keahlian DPR RI, 2018. Hal.20

² Robertus W, *Menuju society 5.0 – Pengembangan pendidikan yang berpusat pada manusia dan teknologi*, Bandung : Universitas Katolik Parahyangan.2020

daerah perdesaan (dan kurang sejahtera) di daerah perkotaan hanya 13 persen dari anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara daerah perdesaan, menyumbang jumlah 87 persen.

Penggunaan teknologi yang meroket dipengaruhi oleh beberapa faktor, dimulai dengan sosial media, online shop, komunikasi, hingga game atau permainan. Game atau permainan sudah menjadi hal lumrah dikalangan masyarakat terlebih pada anak usia remaja. Perkembangan game juga sama pesatnya bersama dengan perkembangan teknologi. Pada awalnya game hanya bisa dimainkan perorang atau dalam lingkungan terbatas, sekarang bahkan semua orang diseluruh dunia dapat bermain bersama kapan pun dimanapun dengan hanya mengandalkan internet.

Pihak pengembang game sudah membatasi pergerakan penggunanya dengan menggunakan batasan usia didalamnya. Bahkan beberapa game memasang peringatan didalam gamenya jika pengguna memulai permainan terlalu lama. Hal ini adalah usaha pengembang dan peraturan pemerintah setempat untuk membatasi aktivitas masyarakat dalam penggunaan internet sehingga akan menimbulkan dampak-dampak negatif bagi pengguna

Anak usia remaja menjadi sasaran utama para pengembang game online, tak sedikit juga usia dewasa turut menjadi target pasar. Akan tetapi timbul masalah dalam pengaturan usia seperti ini, dimana sebagian besar orang tua diindonesia tidak memperhatikan batasan usia yang telah ditetapkan sehingga mengganggu dan berdampak negatif bagi anaknya.

Perubahan perilaku adalah bagian dari kegiatan psikologis pada manusia yang akan terus berubah seiring dengan kebiasaan, kecemasan, masalah hingga ketakutan seseorang. Dalam hal ini perubahan psikologi akan dilihat dari sisi dampak dari sebuah kebiasaan yang *Overtime* dalam bermain game online. Hal ini di latar belakang oleh beberapa kasus perubahan perilaku yang terjadi belakangan ini, baik dari sisi keluarga, pergaulan, dan sosial dan masyarakat.

Pada salah satu situs berita ternama, menulis sebuah berita yang berkenaan dengan perilaku yang kurang pantas dilakukan oleh bocah di Bontang, Kalimantan Timur, disebutkan di artikel bahwa “Sejumlah bocah yang terlihat sedang menjalankan ibadah salat berjemaah menempelkan kepala di lantai, kemudian tangan dirapatkan di dada, lalu kedua kaki diangkat tinggi. Gerakan ini ada yang menyebut mengikuti salah satu gerakan di game online Free Fire....”³

Dari salah satu kutipan berita seperti diatas membuat tudingan sementara bahwa pada usia sekolah rentan mengalami perubahan perilaku bahkan dengan hanya melihat dari sebuah media elektronik yang dalam hal ini game online. Tentu, masih banyak kasus yang tersebar di media sosial, seperti ; Mencuri kotak amal untuk top Up Game⁴ , ABG jual motor ayahnya untuk ketemu pacar dalam game⁵, serta di beberapa sosial media diadapati beberapa video yang

³ Tim Detik, *Viral Bocah Sujud Sholat Freestyle....*, Diakses dari Detik.com, Pada tanggal 26 September 2021 Pukul 21.33

⁴ Galih Permadi, *Demi Bisa Top Up Game online.....*, Diakses dari jateng.tribunnews.com, Pada Tanggal 27 September 2021. Pukul 14.11

⁵ Mutia Angraini, *Bocah ini nekat jual motor bapaknya....*, Diakses dari Merdeka.com, pada tanggal 27 September 2021. Pukul 14.13

menampilkan bahasa kasar yang seakan menjadi bahasa sehari-hari para remaja anak sekolah akan dampak dari komunikasi yang kurang baik di dalam game.

Kelalaian orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak-anak dirasa turut menjadi penyebab terjadinya perubahan perilaku anak. Sebagaimana viral belakangan ini seorang pria marahi kasir minimarket karena melayani anaknya top Up game berjumlah 800 ribu rupiah.⁶ Dari kutipan berita tersebut menunjukkan adanya kontrol yang kurang ketat pada orang tua untuk anaknya berselancar di dunia internet.

Setelah mengetahui adanya perubahan perilaku yang terjadi pada anak akibat kebebasan bermain dalam game online, penelitian ini akan membahas dan mencari tau apakah hal ini juga akan berdampak dengan perilaku belajar seorang anak apabila telah mengalami candu game online dalam dirinya.

B. Identifikasi masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi dan internet yang semakin pesat juga berpengaruh pada sifat dan perilaku pengguna, terlebih lagi pada anak-anak usia dini hingga remaja.
2. Game atau permainan menjadi hal yang paling berdampak pada perubahan perilaku dan sifat anak usia dini hingga remaja pada

⁶ Like Adelia, *Pria Marahi Kasir Indomaret...*, Diakses dari jateng.tribunnews.com, Pada tanggal 27 September 2021, Pukul 14.22

penggunaan gawai/smartphone

3. Kontrol orang tua yang kurang memperhatikan tingkat eksplorasi anak didunia internet diindonesia dinilai amat kurang
4. Kontrol orang tua kepada penggunaan teknologi internet pada anaknya amat berpengaruh akan dampak yang akan diterima si anak
5. Perilaku belajar anak dirasa mengalami penurunan, terlebih pada pembelajaran yang bersifat teoritis

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya penjabaran yang akan teruraikan mengenai judul skripsi ini, penulis membatasi penelitian dengan melakukan pembatasan penelitian yaitu tentang “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Belajar Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sirah Pulau Padang Kecamatan Sirah Pulau Padang”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan apa yang telah diuraikan di latar belakang serta berdasarkan batasan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan secara singkat rumusan masalah yang akan di bahas, antara lain :

1. Apakah game online menjadi penyebab perubahan perilaku belajar anak usia sekolah?
2. Adakah dampak atau pengaruh game online dalam mempengaruhi perubahan perilaku belajar anak usia sekolah?

3. Sejauh mana game online berpengaruh dalam perubahan perilaku belajar?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan internet anak usia remaja serta mengetahui kesenjangan yang terjadi diakibatkan game online terhadap perilaku belajar anak. Hal ini juga bertujuan untuk mengedukasi para orang tua agar selalu menjaga serta mengontrol penggunaan internet terutama hal-hal yang bersifat komunikasi in-game agar anak dapat membedakan dan membatasi pergaulan yang terlalu luas.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi orang tua
 - a. Mengedukasi parenting dalam mengontrol anak dalam penggunaan teknologi
 - b. Mengetahui pembentukan sifat dan karakter anak
 - c. Mengetahui ekosistem dalam permainan anak
2. Manfaat bagi anak
 - a. Pengarahan yang baik agar perubahan perilaku dan sifat dimasa pubertas dapat terkontrol
 - b. Edukasi pentingnya aktivitas non-teknologi pada aktivitas anak
 - c. Mengalihkan aktivitas game online menjadi permainan yang bersifat mengasah motorik dan karakteristik anak
 - d. Menambahkan sifat sosial bagi anak

3. Manfaat bagi masyarakat

- a. Terciptanya anak usia remaja yang aktif bergaul dalam masyarakat
- b. Terciptanya komunikasi yang baik dan rukun dalam pergaulan remaja di masyarakat

F. Definisi Operasional

1. Definisi Dampak

Secara etimologis dampak berarti pelanggaran, tubrukan atau benturan⁷. Pada mulanya istilah dampak digunakan sebagai padanan istilah dalam Bahasa Inggris yakni kata impact. Makna impact dalam Bahasa Inggris ialah tabrakan badan ; benturan. Hal ini selaras dengan pengertian dampak menurut KBBI

Dampak sebagaimana dijelaskan di kamus besar bahasa indonesia, ialah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif)⁸ sedangkan pengaruh sendiri ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perubahan⁹

Dari pengertian dampak diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dampak ialah segala sesuatu yang timbul dari setiap suatu kejadian yang

⁷ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali Press, Jakarta, 2005. Hal.429

⁸ Tim Penyusu Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ed.3.-cet.4, Jakarta :Balai Pustaka, 2007. Hal.234

⁹ Ibid. Hal.847

berpengaruh terhadap suatu perubahan dan menghasilkan pengaruh yang positif maupun pengaruh negatif

2. Game Online

Suatu saat manusia akan menemu titik jenuh di hidupnya, manusia akan mencari hal-hal yang akan mengusir rasa jenuhnya dengan bermacam-macam cara. Islam sebagai agama yang fitrah benar-benar memahami kebutuhan manusia untuk menikmati kegembiraan dan kesenangan dunia. Bahkan, Rasulullah Saw sendiri, juga pernah bergurau dengan sahabatnya¹⁰

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.¹¹

Game online sendiri merupakan sebuah permainan antar satu perangkat ke perangkat lain dengan menggunakan jaringan internet secara *real time*. Hal ini memungkinkan pengguna atau pemain dapat terhubung, berkomunikasi, serta bermain bersama dari jarak yang jauh.

¹⁰ Muhammad Khalis Mu'tasim, LAA TANSA YAA... MUSLIMIN, (Jakarta: ALIFBATA, 2007), hal. 378

¹¹ Candra Zebeh Aji, Berburu Rupiah Lewat Game Online, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1

3. Perilaku Belajar

Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan meresponi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku belajar memiliki dua penilaian kualitatif yakni baik dan buruk tergantung kepada individu yang mengalaminya, untuk meresponinya dengan baik atau bahkan acuh tak acuh. Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapapun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu.¹²

Perilaku belajar menjadi perhatian khusus pendidik terhadap siswanya, karna dengan mengetahui perilaku belajar anak, seorang pendidik dapat menilai seorang anak dengan tingkat ke-optimalan belajar yang didapat anak tersebut melalui metode belajar yang digunakan.

4. Anak Usia Sekolah

Anak sekolah menurut definisi WHO (World Health Organization) yaitu golongan anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 7-12 tahun.

Hal ini diperkuat oleh Soemanto, bahwa Usia sekolah adalah usia

¹² Wasty Soemanto, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta), Hal. 6.

produktivitas seorang anak, usia anak sekolah adalah anak yang berusia 7-12 tahun, pada usia ini kemampuan kognitif dalam memikirkan banyak faktor secara simultan mendorong kemampuan pada anak-anak usia sekolah untuk mengevaluasi diri sendiri dan teman-temannya¹³

Sedangkan menurut Gunarsa, masa anak usia sekolah adalah masa tenang atau masa latent dimana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa-masa selanjutnya. Tahap usia ini disebut juga sebagai usia kelompok dimana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar¹⁴

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu sedangkan “penelitian” adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporannya.

Menurut David H.Penny, penelitian adalah pemikiran yang sistematis mengenai berbagai jenis masalah yang pemecahannya memerlukan pengumpulan dan penafsiran fakta-fakta.

Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan

¹³ Behrman, Robert M, Kliegman, Ann M.Arvin, *Ilmu Kesehatan Anak Nelson Volume 3 Edisi 15* . Jakarta: EGC, 2000

¹⁴ Gunarsa, Singgih D. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia. 2008

untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Untuk dapat menjabarkan dengan baik tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data dalam suatu proposal dan/atau laporan penelitian diperlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep tersebut. Hal ini penting untuk memastikan bahwa jenis penelitian sampai dengan analisis data yang dituangkan dalam proposal dan laporan penelitian telah sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah yang dipersyaratkan.¹⁵

Dari pengertian diatas penulis memilih Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang direncanakan adalah metode penelitian kuantitatif.

2. Populasi dan Sempel

a. Populasi

Populasi adalah sekumpulan orang dalam suatu tempat yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan target penelitian. Sebagaimana populasi menurut sugiyono, Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas : Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan

Adapun subjek dalam penelitian innni ialah anak usia sekolah

¹⁵ Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*, Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017. Hal 1

pada SDN 1 Sirah Pulau Padang, kecamatan sirah pulau padang, Kabupaten ogan komering ilir Sumatera selatan berjumlah : 281 siswa

b. Sampel

Sebagaimana Sampel yang dikemukakan oleh arikunto (2006; 131) sampel adalah sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan di teliti. Berdasarkan pendapat tersebut

Besar kecilnya sampel yang akan digunakan didalam penelitian ini berpedoman pada pendapat suharsimi (2006:134) bahwa “apabila subjek kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika subjeknya besar atau lebih dari 100, dapat diambil antara 10-15% atau 20%.

Maka dari itu dari jumlah populasi yang ada, peneliti mengambil 11%. dari sampel dibulatkan menjadi 30 Responden

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Obsevasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran.¹⁶ Menurut Nana Sudjana observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.¹⁷ Teknik observasi adalah pengamatan dan

¹⁶ Abdurrahman Fatoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyususna Skripsi. Jakarta: Rineka Cipta,2011, Hal.104.

¹⁷ Nana Sudjana, Penelitian dan Penilaian. Bandung: Sinar Baru,1989. Hal.84.

pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sedangkan menurut Sutrisno Hadi metode observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan dnga sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian.¹⁸ Dari pengertian di atas metode observasi dapat dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan.

b. Metode Angket

Menurut Suharsimi arikunto “Metode angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden darimlaporan tentang pribadinya atau hal-hal yang dia ketahui”.¹⁹

Sugiyono mendefinisikan bahwa kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data penelitian observasi dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian

¹⁸ Gulo, Metodologi Penelitian. Jakarta: Grasindo,cet.1,2002. Hal.116

¹⁹ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010. Hal.194

setelah diisi dengan lengkap dikembalikan pada peneliti.²⁰Peneliti menggunakan kuesioner untuk memperoleh fakta atau opini tentang faktor penyebab remaja kecanduan game online.

Dari penjelasan definisi angket diatas peneliti memutuskan untuk digunakannya metode angket dalam penelitian dampak game online terhadap perubahan perilaku belajar anak usia sekolah di SDN 1 Sirah Pulau Padang Kecamatan Sirah Pulau Padang

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No.Soal	
			+	-
Game Online	Candu Game Online	1. Memiliki ketertarikan bermain game	3,4	1,2
		2. Mengatur waktu dalam bermain game	5	6,7
		3. Sikap dan perilaku saat bermain game	8,9	10, 11
		4. Durasi bermain game online	12	13, 14, 15
Perilaku Belajar Anak Anak	Perubahan Perilaku belajar	1. ketertarikan dalam literasi dan numerasi	16, 17, 18, 19	
		2. Pola belajar anak dalam mengatur waktu belajar	20	21, 22

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet. 2014. Hal.71

		3. Sikap dan perilaku belajar	25, 26	23, 24
		4. Durasi belajar di waktu luang/kosong	27	28, 29, 30

Table 1.1 Kisi-kisi angket

c. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden, dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam.²¹ Sedangkan maksud dari wawancara menurut Lincon dan Guba (1985) dalam Basrowi dan Suwandi²² ialah mengonstruksi perihal orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, dan kepedulian, merekonstruksi kebulatan-kebulatan harapan pada masa yang akan datang, memverifikasi, mengubah dan memperluas informasi dari orang lain. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui persepsi pemustaka tentang kinerja pustakawan.

²¹ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Penerbit Ghalia Indonesia : Jakarta. 2002. Hal.85

²² Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008. Hal.127

No.	Pokok materi
1.	Tentang Game Online
2.	Dampak Negatif dan Positif game online
3.	Pengaruh game online terhadap perilaku belajar
4.	Alasan memilih bermain game online dari pada melakukan hal yang lebih bermanfaat
5.	Cara orang tua mengatasi kecanduan game
6.	Faktor penyebab anak usia sekolah bermain game
7.	Durasi bermain game
8.	Pengaruh lamanya bermain game online
9.	Tanggapan atau pandangan orang lain saat melihat anak usia sekolah bermain game
10.	Biaya yang telah dikeluarkan selama/untuk bermain game

Table 2.1 Materi Wawancara

Metode wawancara hanya akan menjadi penguat dan pemberi kesimpulan dari hasil penelitian ini, dan tidak akan dijelaskan langsung didalam penelitian ini

4. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penggunaan data pada penelitian ini ialah data kuantitatif. Data didapatkan dari hasil survei, angket dan teknik pengumpulan data yang dipakai. Oleh karena-nya Data Kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan

atau berbentuk angka.

b. Sumber Data

1) Data Primer

Data primer ialah data yang didapat dari peranan utama yang dirasa dapat membuktikan secara gamblang. Jenis data yang dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber utama. Data ini didapatkan dari semua hasil teknik pengumpulan data yang digunakan, dalam hal ini seperti; Wawancara, observasi, dan Dokumentasi.

2) Data Sekunder

Data sekunder sebagai data pendukung dari kegiatan penelitian. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, tahap analisis memiliki posisi setelah semua responden atau sumber data telah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis

a. Analisis Deskriptif Presentase

Menurut Sugiyono “terdapat dua macam statistik yaitu statistik

deskriptif dan statistik inferensial.”²³ Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data setelah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat simpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis jawaban dari angket tentang perilaku sosial remaja yang kecanduan game online. Adapun rumus yang digunakan untuk deskriptif adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket : P : Persentase

f : Frekuensi

N : Jumlah Responden²⁴

b. Analisis Korelasi Product Moment

Analisis korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi pearson product moment, digunakan untuk mengetahui derajat hubungan antara variable bebas (undependent) dan variabel terikat (dependent). Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah game online dan variabel terikat (Y) adalah perilaku belajar remaja. Rumus korelasi person product moment sebagai berikut.

²³ Sugiyono, 2009, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta. Hal.207

²⁴ Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta. 2010. Hal.134

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Ket	r_{xy}	: indeks korelasi
:	$\sum x$: Jumlah skor masing-masing item (total)
	$\sum y$: jumlah skor seluruh item (total)
	$\sum x^2$: Kuadrat dari skor total X
	$\sum y^2$: Kuadrat dari skor total Y
	xy	: Jumlah skor keseluruhan X dilakukan Y
	x	: Skor item variabel bebas
	y	: Skor item terikat
	N	: Jumlah peserta didik

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka ada korelasi antara variabel X dan variabel Y (hipotesis kerja H_a diterima berbunyi “ada pengaruh yang signifikan game online terhadap perilaku sosial remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pematang Siantar Tahun 2020”

Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y, maka (hipotesis H_0) H_0 ditolak berbunyi “tidak ada pengaruh yang signifikan game online terhadap perilaku belajar anak

c. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y), dalam penelitian ini teknik yang digunakan Regresi Linier Sederhana digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online

(X) dengan perilaku sosial remaja (Y). Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian hipotesis yaitu rumus Regresi Linier Sederhana sebagai berikut:

$$y = a + b(x)$$

Ket : y : variabel Terkait
 x : Variabel bebas
 a : Konstanta
 b : Koefisien regresi y atau x ²⁵
 a : Nilai konstanta y jika $x = 0$
 b : Nilai arah sebagai penentu ramalan yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-)

Nilai a dan b dapat dicari dengan menggunakan rumus :

$$a = \frac{(\Sigma y)(\Sigma x^2) - (\Sigma x)(\Sigma xy)}{(n)(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

$$b = \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{(n)(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

Ket : n : jumlah populasi
 Σx : Jumlah total variabel bebas
 Σy : Jumlah total variabel terikat
 Σx^2 : Jumlah total nilai kuadrat variabel bebas
 Σxy : Jumlah total nilai variabel bebas dikali nilai variabel terikat²⁶

d. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono uji t adalah: “Uji t (t-test) melakukan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial, pengujian ini

²⁵ Sugiyono. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta. 2015. Hal.261

²⁶ Ibid, Hal.262

dilakukan untuk mengetahui signifikan peran secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan mengansumsikan bahwa variabel independen lain dianggap konstan”²⁷

$$t_{hitung} = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keteangan : t = jumlah total n = jumlah responden r²= jumlah kolerasi²⁸

6. Hipotesis

Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁹

Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Hipotesis akan teruji apabila semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut. Dalam upaya pembuktian peneliti dapat saja menyimpulkan dan menciptakan suatu gejala.³⁰

Dengan demikian dapat dipahami bahwa hipotesis merupakan

²⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2010. Hal.250

²⁸ Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta. Hal.257

²⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014. Hal.59

³⁰ Siyoto, Sandu dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015, Hal.56

jawaban sementara, terhadap penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan pada teori, hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka berfikir yang merupakan jawaban sementara. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

a. Hipotesis Alternatif (HA)

Terdapat pengaruh nyata dan signifikan dari game online terhadap perubahan psikologi perilaku anak usia remaja di SDN 1 Sirah Pulau Padang, Kecamatan Sirah pulau padang, Kabupaten Ogan Komering ilir, Sumatera selatan

e. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak terdapat pengaruh nyata dan signifikan dari game online terhadap perubahan psikologi perilaku anak usia remaja di SDN 1 Sirah Pulau Padang, Kecamatan Sirah pulau padang, Kabupaten Ogan Komering ilir, Sumatera selatan

H. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui secara keseluruhan isi dari dari skripsi ini maka disusunnya sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I	Pendahuluan, Yang meliputi ; latar belakang, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan manfaat Penelitian, Definisi operasional, Metode penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, dan Sistematika Penulisan
BAB II	Landasan teori, pembahasan meliputi; pengertian Gawai dan Game Online, pengertian dan penjelasan mengenai perubahan psikologi perilaku belajar, dan skema kerangka berpikir
BAB III	Deskripsi lokasi penelitian meliputi historis dan geografis, struktur pemerintahan, dan keadaan penduduk Di Desa Terusan Menang Kecamatan Sirah Pulau Padang Kabupaten Ogan Komering Ilir
BAB IV	Laporan hasil penelitian yang berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
BAB V	Penutup yang berupa kesimpulan dan saran

Table 3.1 Sistematika Penulisan

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2003). Psikologi Umum. Jakarta: Rineka Cipta. Akhsin, Nur. 2004.
- Adnan Achiruddin S, *Pengantar Psikologi*, Makassar : Aksara Timur, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008.
- Behrman, Robert M, Kliegman, Ann M.Arvin, *Ilmu Kesehatan Anak Nelson Volume 3 Edisi 15* . Jakarta: EGC, 2000
- Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012)
- Endang Saryanti, *Kajian Empiris Atas Perilaku Belajar, Efikasi Diri dan Kecerdasan Emosional yang Berpengaruh Pada Stress Kuliah Pada Mahasiswa Akuntansi Perguruan Tinggi Swasta di Surakarta Dalam Jurnal Ekonomi Bisnis dan Perbankan*, vol 19 no. 18. ISSN: 2252- 7885. Agustus 2011.
- Galih Permadi, *Demi Bisa Top Up Game online.....*, Diakses dari jateng.tribunnews.com, Pada Tanggal 27 September 2021. Pukul 14.11
- Gunarsa, Singgih D. Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia. 2008
- Henry, Samuel. *Menagapa Anak Mencandui Games (Online)*. Diakses dari [Http://samuelhendry.com](http://samuelhendry.com) Pada 29 September 2021
- Januar, Iwan, Turmudzi. Game Mania. Jakarta: Gema Insani, 2006.
- Krista Surbakti. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Medan : FKIP Universitas Quality.
- Like Adelia, *Pria Marahi Kasir Indomaret....*, Diakses dari jateng.tribunnews.com, Pada tanggal 27 September 2021, Pukul 14.22
- M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Penerbit Ghalia Indonesia : Jakarta. 2002.
- Meier, dkk, *Mengendalikan Mood Anda*, Yogyakarta: Yayasan Andi. 2000

- Mittal, Sparsh; Mattela, Venkat (2018-12-08). "A Survey of Techniques for Improving Efficiency of Mobile Web Browsing" ("Survei Teknik Meningkatkan Efisiensi Mobile Web Browsing")
- Muhammad Khalis Mu'tasim, LAA TANSA YAA... MUSLIMIN, (Jakarta: ALIFBATA, 2007)
- Mutia Anggraini, *Bocah ini nekat jual motor bapaknya...*, Diakses dari Merdeka.com, pada tanggal 27 September 2021. Pukul 14.13
- Robertus W, *Menuju society 5.0 – Pengembangan pendidikan yang berpusat pada manusia dan teknologi*, Bandung : Universitas Katolik Parahyangan.2020
- SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali Press, Jakarta, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2017
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet. 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta. 2009
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Tim Detik, *Viral Bocah Sujud Sholat Freestyle....*, Diakses dari Detik.com, Pada tanggal 26 September 2021 Pukul 21.33
- Tim Penyusu Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ed.3.-cet.4, Jakarta : Balai Pustaka, 2007.
- Venti eka, *Strategi Indonesia menghadapi industri 4.0*, Jakarta Pusat : Badan Keahlian DPR RI, 2018.
- Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*, Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017.
- Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta)