

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Game online* adalah tempat yang bertujuan agar pengguna *game* memiliki perasaan senang dalam melakukan permainan tersebut.<sup>1</sup> Adanya *game online* memang sangat menghibur siswa ketika memiliki waktu luang, atau sekedar melepas stres dan juga memiliki jaringan internet yang cukup. *Game online* sudah banyak menyebar di kalangan siswa dalam lingkup perkotaan maupun pedesaan, permainannya pun menarik dikemas dengan bentuk permainan pertarungan, olahraga, serta balapan mulai dari usia muda hingga dewasa. *Game online* setiap tahun selalu berkembang sehingga memiliki banyak jenis. Masing-masing jenis *game online* memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri dengan segala kemudahan terutama dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, *handphone*, konsol *game* serta laptop. Masing-masing jenis *game* mempunyai penggemar sendiri, dan jenis-jenis *game* ini terdapat kelebihan dan kekurangan.<sup>2</sup>

*Game* yang dimainkan siswa pada zaman dahulu memiliki berbagai macam kesenangan. *Game* atau permainan sebelum adanya teknologi informasi canggih atau *handphone* dapat mengubah permainan yang biasanya

---

<sup>1</sup> Salsabilla Senja Safitri, "Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta", *Jurnal Edumaspul*, 4 (1), 2020, 366.

<sup>2</sup> Naufal Mamduh, "Jenis-jenis Game Populer, Kelebihan dan Kekurangannya", *Telset.id*, <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/> diakses tanggal 12 Desember 2022.

dimainkan oleh siswa pada zaman dahulu seperti petak umpet, permainan ular tangga, dan permainan lainnya yang dapat membuat seorang siswa bersifat aktif dalam berbagai kegiatan.<sup>3</sup> Selain itu, *game* tersebut tidak dapat menimbulkan kecanduan pada siswa, sedangkan *game* pada zaman sekarang ini, dapat mempengaruhi konsentrasi siswa hingga menimbulkan kecanduan pemainnya.<sup>4</sup>

Semakin canggihnya teknologi dan terjangkaunya teknologi informasi membuat seseorang mudah untuk membeli dan menggunakannya dengan tujuan yang baik yaitu memudahkan manusia beraktifitas sehari-hari, namun seiring berkembangnya waktu semua barang memiliki dampak positif dan negatif dalam penggunaannya.<sup>5</sup> Teknologi informasi canggih mendukung penciptaan *game online* pada zaman ini.

Apabila penggunaan *game* berlebihan dapat membahayakan jika tidak dibatasi bahkan dapat merusak mata.<sup>6</sup> Sehingga dapat mengganggu aktivitas-aktivitas penting lain. Semenjak adanya *handphone*, permainan dilakukan di dalam aplikasi *handphone*. Hal ini memudahkan seseorang dalam bermain tanpa harus membuang tenaga atau keluar dari rumah cukup di dalam rumah saja kita bisa merasakan kesenangan dalam sebuah permainan.

---

<sup>3</sup> Febriany, "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online", *Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah* Vol. 2 No.1, Juni 2020, 1-2.

<sup>4</sup> Riska Wulan Rama Dani et.al,"Feomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember), *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa* 2014, 4.

<sup>5</sup> Nurul Ismi et.al, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang", *Journal of Civic Education* Volume 3 No. 1, 2020, 5-6.

<sup>6</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere* Vol. 01 No. 01 April 2017, 36

Kebiasaan bermain *game online* yang terlalu sering hingga berjam-jam mengakibatkan tertundanya aktivitas atau kegiatan. Karena menyesuaikan peraturan *game online* siswa juga mengajak teman-temannya bermain bersama. Permainan *game online* pada saat ini cukup sering dimainkan oleh kalangan siswa terutama saat liburan tiba jika mereka tidak bisa membagi waktu dalam melakukan aktifitas sehari-hari sebagai seorang siswa yang cenderung bermain *game online* apabila mereka sendirian atau banyak teman-teman yang menggunakan *game online* sebagai sarana kesenangan mereka.

Ketika dihadapkan oleh *game online* dan berbagai fasilitas dirumah yang memungkinkan seperti tersedianya *handphone*, *Wi-Fi*, aplikasi *game online*, dan paket data tentunya mempermudah siswa atau mendukung siswa bermain *game online*. Beberapa waktu lalu, peneliti mengamati siswa SDN Nambakan mengalami penurunan kebiasaan membaca al-Qur'an setelah adanya berbagai permainan *game online*. Setelah pulang sekolah, kegiatan anak-anak yang dulu lebih suka bermain di luar ruangan berupa kegiatan fisik motorik lebih banyak berubah menjadi senang bermain *game*. Bahkan para siswa tidak segan untuk mengadakan kegiatan bermain bersama saat libur telah tiba.<sup>7</sup>

Membaca al-Qur'an merupakan ibadah yang berlaku bagi umat Islam. Kebiasaan membaca al-Qur'an merupakan ibadah dilakukan berulang kali secara tidak sadar melalui penanaman moral atau berdasarkan keinginan diri sehingga dapat mendorong seseorang untuk senantiasa membaca al-Qur'an.

---

<sup>7</sup> Observasi, di SDN Nambakan Ringinrejo Kediri, 1 Februari 2023.

Bagi yang membacanya mendapatkan pahala. Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam. Al-Qur'an ada dimuka bumi ini menjadi suatu bukti nyata bahwa agama Islam adalah agama yang rahmatan lil alamin. Al-Qur'an merupakan firman Allah yang telah tertanam dalam diri Nabi Muhammad SAW sebagai jalan penunjuk kepada setiap insan manusia dan bersifat universal, supaya berlaku sesuai dengan aturan yang telah ditentukan oleh Allah. Bagi siapapun yang berpedoman hidup pada al-Qur'an atau ketetapan yang telah tertera dalam al-Qur'an dapat menjadikan seseorang diangkat derajatnya oleh Allah sehingga menjadi mulia di sisinya. Al-Qur'an menuntun pembacanya kepada petunjuk yang mendalam dan lebih tinggi. Didalam al-Qur'an juga terdapat peringatan terhadap manusia agar tidak senantiasa memandang rendah ajaran yang telah ada dalam al-Qur'an, sebagai penunjuk jalan hidup supaya seseorang tidak melenceng dari aturan atau ketetapan Allah.

Betapa pentingnya pemahaman terhadap cara membaca al-Qur'an, Nabi Muhammad SAW memberikan anjuran bahwa pemahaman terhadap membaca al-Qur'an diterapkan pada usia dini sebab saat itu anak memiliki rasa yang tinggi dan kuat dalam mempelajari sesuatu. Saat mempelajari sesuatu seseorang mudah menangkap pesan yang menjadi perintah dan memberi pemahaman sehingga mempermudah seseorang menangkap materi-materi pembelajaran yang telah dibagikan. *Problem* dari cara membaca yang menggunakan bahasa Arab sehingga sebagian masyarakat beragama Islam di Indonesia tidak dapat menggunakan bahasa Arab.

Belajar membaca al-Qur'an yaitu belajar mengatakan suatu huruf bertuliskan Arab melalui suara. Meskipun terlihat mudah, belajar membaca al-Qur'an menurut siswa yang berada pada awal pembelajaran merupakan kegiatan yang cukup membutuhkan konsentrasi sebab didalamnya mengandalkan panca indra seperti mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, mulut untuk menyuarakan huruf serta melibatkan otak untuk berpikir. Pengucapan dan pikiran bekerjasama secara teratur dan bersamaan bertujuan untuk menimbulkan kegiatan membaca. Apalagi yang dibaca adalah huruf-huruf Arab yang saling terhubung memiliki perbedaan dengan bahasa yang dipakai sehari-hari dan bahasa resmi yaitu bahasa Indonesia.<sup>8</sup> Belakangan ini kegiatan belajar siswa pun kurang maksimal apalagi aktivitas membaca al-Qur'an yang bukan menjadi prioritas siswa. Padahal aktivitas membaca al-Qur'an juga penting dalam berpedoman hidup sehari-hari. Salah satu penyebab dari kurang maksimalnya kegiatan ini adalah *game online* yang juga digemari oleh siswa. Seseorang harus membagi waktu agar kegiatan dapat tertata rapi terutama kegiatan membaca al-Qur'an. Fenomena yang menimbulkan rasa prihatin saat ini rasa cinta terhadap al-Qur'an semakin menurun.<sup>9</sup>

Keberadaan teknologi informasi tidak dapat di hindari sebab, kemajuan teknologi masa kini yang secara universal diikuti dan diterima oleh khalayak umum. Pengenalan terhadap *handphone* saat siswa masih usia anak-anak membuat mereka terbiasa dengan *handphone*. Adanya *game online* juga

---

<sup>8</sup> Suherman, "Pengaruh Kemampuan Membaca Al Qur'an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Politeknik Negeri Medan". *Jurnal Ansiru PAI*, Vol.1 No.2, Juli-Desember 2017, 3.

<sup>9</sup> Observasi, di Desa Nambakan, 17 November 2022

merupakan salah satu bentuk pengaruh yang tidak dapat terlepas dari pengaruh *handphone* itu sendiri. Sehingga berdampak pada kebiasaan membaca al-Qur'an dirumah semakin kurang diperhatikan. Siswa ketika membaca al-Qur'an cenderung memikirkan realitas yang dibuat oleh *game online* sehingga siswa ingin mengakhiri kegiatan membaca al-Qur'an. Realitas semu yang ada menjadikan siswa lambat laun meninggalkan kebiasaan membaca al-Qur'an yang disebabkan oleh kurangnya konsentrasi saat membaca al-Qur'an hingga siswa kehilangan minat membaca al-Qur'an diluar kegiatan belajar. Kebiasaan membaca al-Qur'an diluar kegiatan belajar juga jarang ditanamkan dilingkungan maka pentingnya pemahaman terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an juga harus diperhatikan.

Seiring dengan pengaruh *game online* yang marak tersebar di *handphone* siswa membuat siswa lebih sering bermain *game online* dibandingkan permainan yang lain, bahkan banyak aktivitas lain menjadi bukan prioritas lagi. Siswa rela membayar biaya kuota dan meninggalkan waktu belajar setiap malam hari juga setelah pulang sekolah serta saat liburan hanya demi bisa bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan, bermain *game online* selain juga membaca al-Qur'an. Siswa yang membaca al-Qur'an di luar kegiatan Taman Pendidikan Al-Qur'an semakin jarang dilakukan. Sebab, besarnya minat bermain *game online* maka semakin berkurang rasa ingin membaca al-Qur'an. Siswa yang bermain *game online*, akan cenderung menunda keinginan untuk membaca al-Qur'an. Hal

itu, menjadi ketertarikan peneliti untuk memahami dan menganalisis keterkaitan pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Nembakan.

Belum adanya pembiasaan membaca al-Qur'an diluar kegiatan belajar siswa dalam sekolah dasar juga menjadi salah satu faktor terlupakannya kegiatan membaca al-Qur'an.<sup>10</sup> Peneliti memiliki beberapa unsur ketertarikan pada fokus kajian dengan pertanyaan besarnya yaitu apakah intensitas bermain *game* itu mempengaruhi kebiasaan ibadah religi terutama dalam membaca al-Qur'an.

## **B. Rumusan Masalah**

Berawal dari latar belakang di atas dari pertanyaan besar yang telah tercantum maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nembakan ?
2. Bagaimana kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nembakan ?
3. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nembakan ?

---

<sup>10</sup> Observasi, di Desa Nembakan Ringinrejo Kediri, 22 Oktober 2022.

### **C. Tujuan Penelitian**

Sebagai jawaban atas rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktifitas bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan
2. Untuk mengetahui kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa di Sekolah Dasar Negeri Nambakan
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan

### **D. Manfaat Penelitian**

Berbagai penelitian tentunya memiliki berbagai macam manfaat bagi pembaca baik itu manfaat teoritis maupun manfaat praktis terutama dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi seluruh pembaca juga dapat berfungsi sebagai pedoman pembaharuan atas penelitian mendatang.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengambil keputusan yang nantinya akan digunakan untuk menerapkan cara mendidik siswa supaya dapat mengatur waktu dalam

kehidupan sehari-hari terutama mengajarkan siswa senantiasa membiasakan diri membaca al-Qur'an.

**b. Manfaat bagi siswa**

Sebagai bahan evaluasi siswa agar lebih berhati-hati dalam bermain *game online* agar tidak terjerumus kedalam dampak negatif *game online* yang dapat berdampak pada diri sendiri maupun orang lain.

**c. Manfaat bagi penulis**

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi pertimbangan penulis agar lebih bijak dalam menyikapi aktivitas bermain *game online* yang dilakukan oleh pengguna *game online* dilingkungan sekitar.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis yaitu pernyataan yang dibuat sebagai jawaban bersifat sementara atas rumusan masalah dalam penelitian. Disebut sementara, sebab jawaban yang ada masih berdasarkan pada teori yang berkaitan, sebelum adanya pengumpulan data berdasarkan fakta-fakta yang sesuai dengan lapangan. Hipotesis juga disebut sebagai jawaban berdasarkan teori terhadap rumusan masalah penelitian, belum dipastikan kebenarannya.<sup>11</sup> Berdasarkan pengertian tentang hipotesis tersebut hipotesisnya adalah sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008)

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan.

$H_a$ : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan.

#### **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi dalam penelitian ini adalah kebiasaan membaca al-Qur'an diduga sering tidaknya atau intensitas dalam bermain *game online* menjadi salah satu faktor terganggunya kebiasaan membaca al-Qur'an yang bahkan parahnya lambat laun ditinggalkan. Sebelum *game online* populer, siswa memiliki kebiasaan membaca al-Qur'an. Bahkan para siswa belajar membaca al-Qur'an atau membaca al-Qur'an bersama teman-teman setelah maghrib secara rutin. Saat *game online* populer mereka cenderung terfokus dengan *game online* dan juga salah satu akibat dari kurangnya pengendalian diri bermain *game* dengan cara mengurungkan niatnya membaca al-Qur'an.

#### **G. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

Variabel penelitian ini ada 2 yaitu variabel X yaitu intensitas bermain *game online* dan variabel Y yaitu kebiasaan membaca al-Qur'an. Aspek atau dimensi intensitas bermain *game online* adalah aspek perhatian, penghayatan,

frekuensi dan durasi atau lama waktu. Sedangkan variabel Y yaitu aspek kontinuitas, konsistensi, kesungguhan, perencanaan.

## H. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu seperti dibawah ini sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Muslim berbentuk skripsi berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobongan" skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2019, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang penting antara *game online* dengan akhlak remaja. Hal ini dapat ditunjukkan apabila semakin sering remaja bermain *game online* maka semakin tinggi dampaknya terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobongan.<sup>12</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Muslim memiliki dua variabel serta menggunakan metode uji regresi linier sederhana. Perbedaan penelitian Muslim membahas tentang akhlak serta menggunakan subjek seorang remaja. Penelitian ini menggambarkan bagaimana kebiasaan membaca al-Qur'an menggunakan subjek siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani berbentuk skripsi dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng I Kota Makassar", Universitas Muhammadiyah Makassar

---

<sup>12</sup> Muslim, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobongan", (Skripsi: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2019),116.

tahun 2018 menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa *game online* memiliki hubungan yang berdampak baik serta penting bagi keinginan belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar pada tahun ajaran 2018/ 2019 dalam penelitian semakin tinggi.<sup>13</sup> Persamaan penelitian Nurfadilah Ramdani membahas tentang *game online* juga sama-sama menggunakan dua variabel. Perbedaan penelitian Nurfadilah Ramdani yaitu menggunakan metode uji korelasi *pearson product moment*. Penelitian ini menggunakan metode uji regresi linier sederhana.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ngali berbentuk skripsi dengan judul "Religiusitas Remaja Yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah" skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta tahun 2020 menggunakan metode penelitian kuantitatif. Kesimpulan dari penelitian tersebut menurut data yang telah dianalisis menunjukkan bahwa variabel kereligiousan subyek yaitu termasuk kedalam kategori baik. Data menunjukkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, ini menjelaskan *Game Mobile Legends* berpengaruh terhadap aktivitas religi atau keagamaan remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* di Desa Sriwedari kecamatan Muntilan<sup>14</sup>. Persamaan penelitian Muhammad Ngali membahas tentang *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian Muhammad Ngali membahas tentang religiusitas sebagai variabel X *game online* sebagai variabel Y menggunakan subjek remaja

---

<sup>13</sup> Nurfadilah Ramdani, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng I Kota Makassar", (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar 2018), 77.

<sup>14</sup> Muhammad Ngali, "Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah", (Skripsi: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020), 71.

dengan mencari seberapa besar kecanduan *game online* serta analisis data menggunakan hasil analisis distribusi pengalaman responden. Sedangkan dalam penelitian ini *game online* sebagai variabel X kebiasaan membaca al-Qur'an sebagai variabel Y menggunakan subjek siswa serta menggunakan hasil analisis berdasarkan uji regresi linier sederhana.

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul haris, Daniar chandra anggraini, dan Dina mardiana berbentuk jurnal dengan judul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang" jurnal visi ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang tahun 2021 menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian data dianalisis menggunakan pearson product moment antara intensitas bermain *game online* (variabel X) dengan ketaatan beribadah (variabel Y) menunjukkan angka  $-0,206 < 0,279$  (rhitung < rtabel). Angka tersebut dapat diartikan tidak terdapat pengaruh kuat antara variabel X dengan variabel Y. Tetapi kualitas ketaatan ibadah akan menurun ketika bermain *game online*.<sup>15</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, Dina Mardiana adalah membahas tentang game online dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian kausal yaitu ingin mengetahui terdapat tidaknya hubungan sebab akibat 2 variabel juga cara mengambil sampel menggunakan metode slovin di kenal sebagai metode *purposive sampling*. Sedangkan, perbedaan dalam penelitian Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, Dina Mardiana membahas

---

<sup>15</sup> Abdul Haris et. al, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang", Jurnal Visi Ilmu Pendidikan Vol 13, No 2, (2021). 105.

tentang ketaatan beribadah dan menggunakan metode uji korelasi *pearson product moment*. Penelitian ini, membahas kebiasaan membaca al-Qur'an serta menggunakan metode uji regresi linier sederhana.

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha berbentuk skripsi dengan judul "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda" dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2022 menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian analisis hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar peserta didik di madrasah Ta'allamul Huda, dihitung melalui t hitung berjumlah sebanyak 15,134 dengan nilai *sig* 0,000 lebih kurang dari 0,05 angka tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* dengan motivasi belajar. Juga dianalisis menggunakan korelasi (R) menunjukkan angka 0,429 dan nilai koefisien determinasi (R square) sebanyak 0,184 jika diartikan variabel *game online* atau variabel X berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar atau variabel Y sebanyak 18,4% sisanya sebanyak 81,6% dipengaruhi oleh penyebab lain.<sup>16</sup> Persamaan penelitian Amalia Nur Fariha membahas tentang game online juga mencari seberapa besar pengaruhnya menggunakan metode uji regresi linier sederhana. Perbedaan pada penelitian Amalia Nur Fariha ingin mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar siswa MI Ta'allamul Huda. Sedangkan penelitian ini membahas tentang seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game online* siswa SDN Nambakan.

---

<sup>16</sup> Amalia Nur Fariha, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda", (Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), 52.

## I. Definisi Operasional

### a) Intensitas

Definisi operasional dalam Yuni Regina, menurut pendapat Kartono, mengenai pengertian intensitas adalah kecenderungan untuk melakukan suatu perilaku dengan mendorong energi untuk menggerakkan seluruh indra.<sup>17</sup>

### b) Bermain *game online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berarti beraktivitas untuk menyenangkan hati. *Game online* yaitu permainan yang dapat terhubung dengan banyak pemain, dimana alat komunikasi elektronik untuk bermain tersebut terhubung dengan jaringan internet. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa banyak seseorang bermain *game online*.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Yuni Regina Suci Prima, Pierewan Adi Cilik, "Intensitas Penggunaan *Smartphone* Dengan Disiplin Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Sosiologi* (2017), 4.

<sup>18</sup> Maulidar, et.al, "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Banda Aceh", *Jurnal Tunas Bangsa* Vol. 6, No.2, Agustus 2019, 304.

**d. Kebiasaan**

Pengertian kebiasaan merujuk ada kata biasa, didalamnya terdapat makna yang diulang-ulang atau sebuah rutinitas yang dilakukan dalam waktu dan tempat yang berbeda.<sup>19</sup>

**e. Membaca**

Secara terminologi, membaca menurut pendapat Hadgon dikutip dalam jurnal Suherman, membaca ialah tahap yang dilakukan serta diterapkan oleh pembaca bertujuan agar mendapatkan pesan baik secara langsung atau tidak langsung dengan perantara media dalam bentuk kalimat atau kata.

**f. Al-Qur'an**

Secara sederhana al-Qur'an diartikan sebagai "bacaan yang sempurna" asma pilihan Allah yang benar-benar tepat, tidak ada yang dapat menandingi al-Qur'an selama manusia hidup di dunia.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Nunu Nurfirdaus, Risnawati, "Studi Tentang Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten)", *Jurnal Lensa Pendas* Vol 4 Nomor 1, Februari 2019, 38

<sup>20</sup> Suherman, 'Pengaruh', 2.

## **J. Kerangka Berpikir**

### **1. Teori Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah keterkaitan antara satu orang dengan orang lainnya, antara satu kelompok dengan kelompok lain dan hubungan antara satu orang dengan suatu kelompok. Terbentuknya ikatan sosial sebenarnya merupakan terjadinya pertukaran yang menguntungkan dalam semua aspek kehidupan secara umum. Pendapat Soerjono Soekanto dalam *Dereifel amihi*, definisi hidup bermasyarakat berasal dari hubungan yang melibatkan mereka untuk saling mengupayakan sesuatu bersama melalui respon dan tingkah laku satu sama lain sehingga orang lain mengakui respon mereka. Hal ini, dapat diartikan sebagai masyarakat merupakan hubungan yang mengedepankan keuntungan satu sama lain. Satu diantaranya berbicara yang lainnya mendengarkan, salah satu dari mereka mengajukan pertanyaan yang lainnya menjawab, salah satu diantaranya memberi perintah yang lain menaati dan lain sebagainya. Jadi dalam interaksi sosial tidak luput dari pengaruh antar individu.

Melalui interaksi, seseorang dapat menentukan nilai, makna dan penilaian terhadap orang lain yang berinteraksi dengannya. Interaksi sosial berdasarkan pendapat Soerjono Soekanto, aspek interaksi sosial adalah

- a) Kontak sosial, terdapat 3 bentuk yaitu seseorang dengan orang lain, seseorang dengan suatu kelompok, satu kelompok dengan kelompok lain. Sedangkan, kontak memiliki dua jenis yaitu secara langsung

maupun tidak langsung. Dalam interaksi sosial terdapat pengertian tentang kontak sosial satu sama lain dan mendapatkan respon seseorang maupun suatu kelompok. Kontak hakikatnya adalah tingkah laku seseorang maupun kelompok lain. kontak sosial dapat bersifat positif maupun negatif. Kontak sosial yang bersifat positif bertujuan untuk menjalin kerjasama, sedangkan kontak sosial yang negatif akan menghasilkan suatu konflik atau tidak menghasilkan interaksi sosial. Kontak sosial juga bersifat primer maupun sekunder. Kontak sosial bersifat primer terjadi pertemuan dan berhadapan muka, berbeda dengan kontak sekunder yang membutuhkan perantara.

- b) Terdapat suatu percakapan yang berarti bahwa didalamnya terdapat pemaknaan atas tingkah laku orang lain serta kesan yang ingin diungkapkan oleh orang lain. Setelah terjadinya pengungkapan kemudian respon akan ditunjukkan pada seseorang. Kontak sosial terjadi sebelum adanya komunikasi. Tafsiran atas tingkah laku orang lain juga menjadi salah satu sebab dari komunikasi dimana penafsiran akan menghasilkan perilaku sebagai reaksi yang disampaikan oleh orang lain. Komunikasi adalah suatu awal terjalinnya relasi dalam kerjasama atau relasi dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pada sudut pandang lain komunikasi juga dapat menjadi akibat dalam suatu konflik disebabkan oleh adanya miskomunikasi atau kedua belah pihak sama-sama ingin menang sendiri ketika berkomunikasi.

Interaksi sosial terjadi apabila terdapat respon antara satu orang dengan orang lain begitupun sebaliknya interaksi sosial tidak dapat terwujud apabila seseorang tidak mendapatkan respon dari orang lain.

Bentuk interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto dapat menghasilkan 2 proses yang disebut sebagai asosiatif dan disosiatif berarti faktor dari dalam diri dan dari luar diri.<sup>21</sup> Berikut ini merupakan proses interaksi yang terjadi sebagai berikut :

#### 1. Proses Asosiatif

Bentuk asosiatif ini cenderung pada suatu hubungan satu sama lain seperti:

- a) Kerjasama (*cooperation*), dalam hal ini, terdapat kesadaran bersama atas kepentingan yang sama hingga mencapai keputusan yang mufakat. Menurut praktiknya kerjasama dibagi menjadi 4 yaitu koalisi, *bargaining* (tawar-menawar), *joint-venture* (usaha patungan), *cooptation*(kooptasi).<sup>22</sup>
- b) Akomodasi, memiliki dua pengertian yaitu merujuk kepada tahap terjadinya suatu kejadian atau keteraturan dalam interaksi seseorang dengan orang lain atau suatu kelompok berhubungan dengan aturan yang harus ditaati dilingkungan sosial. Suatu tahap mengarah pada upaya seseorang untuk mengurangi kekacauan supaya dapat meraih keseimbangan.

---

<sup>21</sup> Dereifel Amihi, Interaksi Sosial Anggota Dewan Dalam Penyusunan Peraturan Daerah DPRD Kabupaten Halmahera Selatan Provinsi Maluku Utara, *Jurnal Administrasi Publik*, 2019, 5-6.

<sup>22</sup> Asrul Muslim, Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis, *Jurnal Diskursus Islam* Volume 1 Nomor 3, Desember 2013, 486.

## 2. Proses Disosiatif

Sedangkan proses disosiatif sebagai berikut :

### a. Kompetisi atau persaingan

Kompetisi atau persaingan dimaknai sebagai satu tahap sosial, di mana seorang atau banyak kelompok bersaing atau berkompetisi mencari *value* melalui aspek-aspek kehidupan yang berguna bagi masa depan salah satunya terdapat bagi khalayak umum melalui upaya mencari pusat perhatian khalayak umum atau dengan mengasah insting dengan tidak melibatkan konflik.

### b. Konflik

Individu atau kelompok mengetahui didalamnya terdapat perbedaan karakteristik masing-masing individu seperti ciri struktur kebudayaan, perasaan, fisik, watak atau sifat, dan sebagainya dengan orang lain. Ciri dapat menunjukkan garis perbedaan sehingga kemungkinan besar dapat menimbulkan konflik. Akomodasi adalah tahap adaptasi yang dilakukan seseorang dengan orang lain, seseorang dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain.

Tahap ini bertujuan untuk mengurangi, menjaga atau mengatasi ketegangan dan kerusuhan. Persaingan atau competition dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa terdapat tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perseorangan maupun kelompok manusia)

dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Amihi, “Interaksi Sosial”, 7.

