

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perilaku sosial merupakan perilaku yang alami atau natural dan timbul secara spontan dalam interaksi.¹ Sementara itu, Skinner sebagai Bapak Perilaku Sosial (Behaviorisme) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah perilaku yang dapat diamati dan determinan dari lingkungannya. Disampaikan oleh ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, perilaku sosial merupakan suatu hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih akibat adanya stimulus atau pengaruh dari lingkungan untuk bertingkah laku sesuai dengan harapan lingkungan, dimana melibatkan faktor kognisi untuk menentukan individu tersebut menerima atau menolak pengaruh dari lingkungannya.

Perilaku sosial anak dapat dilihat dalam bentuk kerja sama, menghormati atau menghargai, jujur, maupun dalam situasi pertentangan. Seorang anak akan dianggap berperilaku buruk atau menyimpang ketika perbuatan dan tingkah lakunya tidak sesuai dan melanggar norma yang ada. Pada kenyataannya sekarang ini, seseorang akan mudah melakukan pelanggaran terhadap norma yang ada. Bentuk-bentuk pelanggaran terhadap norma itulah wujud dari kemerosotan moral dan akhlak.² Selain perilaku sosial, perilaku keagamaan seseorang juga masih memerlukan bimbingan atau dukungan dari orang tuanya, karena seseorang masih dalam proses mengembangkan ide-ide yang dapat mempengaruhi penilaian realisasi nilai agama. Jika

¹ Bimo Walgito. *Teori-teori Sosial*. Yogyakarta : CV. Andi Offset. 2011. hlm. 27.

² Santrock, John W. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga, 2002, hlm. 45.

seseorang gagal menjalankan nilai agamanya dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya kepatuhan mereka terhadap segala sesuatu. Ini melibatkan melakukan ibadah, membaca Al-Qur'an, sholat lima waktu, dan berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan lainnya. Selain ketaatan beribadah, ketaatan untuk pergi ke sekolah tepat waktu juga akan terabaikan, mereka tidak mau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh bapak ibu guru, dan mereka tidak mau mengikuti kegiatan belajar di sekolah dengan tertib.³ Akibatnya, remaja atau siswa yang kecanduan *Game Online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, dan merasa gelisah saat tidak dapat bermain *Game Online free fire*. Untuk menghindari hal seperti itu, alangkah lebih baiknya para siswa lebih meningkatkan kereligiuitasnya lagi, agar dapat meningkatkan keimanan di dalam menjalankan perintah dan ajaran dari Allah SWT dan dapat menerapkan sikap-sikap atau perilaku sesuai dengan ajaran agama.

Tumbuhnya ketakwaan agama siswa, siswa akan merasa tenang ketika kebutuhan spiritualnya terpenuhi. Peningkatan religiusitas siswa dapat terwujud dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang dianut, karena agama mempertimbangkan makna hidup. Oleh karena itu, siswa berusaha menyesuaikan perilaku kesehariannya yang sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya. Seluruh agama menganjurkan pengikutnya untuk bertindak kebaikan. Oleh sebab itu, tingkat religiusitas remaja sebagai siswa dapat dilihat dalam perilaku kesehariannya melalui hubungan antara orang tua, guru, teman, maupun orang lain, dan mempengaruhi

³ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm 8.

pembelajaran yang terjadi. Keberhasilan dalam belajar ialah buah yang dicapai dari hasil latihan, pengalaman juga didukung oleh pengetahuan. Prestasi belajar terdiri dari perubahan skill atau kemampuan yang berupa keterampilan kognitif, sikap dan keterampilan belajar setelah siswa menyelesaikan kegiatan belajar. Efek negatif dari penggunaan ponsel pada anak-anak termasuk gangguan perkembangan siswa, penurunan kinerja siswa, kecenderungan untuk melakukan kejahatan, pengaruh potensial dan perilaku siswa. Siswa membatasi penggunaan ponsel yang kurang penting dan menggantinya dengan membaca buku atau hal positif lainnya.⁴ Maka dengan cara-cara positif tersebut, siswa dapat mengurangi rasa percaya dirinya dalam menggunakan gadget salah satunya dengan bermain *Game Online*.

Pada saat ini, teknologi tidak diragukan lagi telah menjadi kebutuhan hidup manusia. Kemajuan teknologi saat ini dapat membantu kehidupan manusia dalam pekerjaannya sehari-hari. Dengan penggunaan teknologi yang bijak, setiap pekerjaan akan lebih mudah dan cepat. Salah satu hasil dari peningkatan teknologi saat ini yaitu gadget. Gadget adalah perangkat lunak yang berbasis pengetahuan yang terus berkembang. Jenis gadget pada umumnya yaitu handphone, laptop, notebook, tablet dan kamera digital. Semua perangkat teknologi canggih memiliki berbagai fungsi yang membantu orang melakukan pekerjaan mereka. Saat ini, ketika gadget sudah menjadi kebutuhan yang tak terbantahkan, gadget bukan lagi barang baru. Gadget banyak digunakan di semua kalangan masyarakat, dari anak-anak

⁴ Wahyu Rikha Rofiatul Ula, "Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa" (Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara: Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021), hlm 292.

sampai orang dewasa, dimana tidak boleh menggunakan barang-barang tersebut terlebih dahulu. Salah satunya adalah penggunaan gadget oleh usia 7-12 tahun sebagai siswa sekolah dasar, dimana pada usia ini hampir semua potensi anak mengalami masa pertumbuhan maupun perkembangan yang sangat pesat dan hebat.⁵ Banyak penggunaan gadget oleh siswa digunakan untuk bermain *Game Online*, hingga membuat sebuah perubahan terhadap diri sendiri maupun lingkungannya.

Game Online merupakan gaya hidup baru bagi orang-orang dari segala usia. Secara sosiologis, orang yang menggunakan *Game Online* sebagai kecanduan lebih cenderung egois dan individual. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, mereka secara otomatis menjauh dari lingkungan mereka dan mengisolasi diri sebanyak mungkin untuk berpikir bahwa hidup mereka di dunia maya dan lingkungan sosial mereka hanya permainan mereka. Banyak dari mereka bervariasi dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dari menengah dan tinggi melalui status dan kelompok ekonomi menengah ke bawah. Masalah motivasi belajar di kalangan pelajar sebagai pelajar dewasa ini semakin rumit, termasuk siswa kecanduan bermain *Game Online* yang saat ini berkembang di masyarakat kita khususnya di Indonesia.

Motivasi belajar bisa dilihat dari jangkauan dan pemikiran siswa, mahasiswa ataupun sarjana. Situasi yang ada tidak mengubah motivasi untuk belajar banyak. Sudah menjadi trend bahwa kesadaran akan motivasi belajar terlihat tidak hanya dari segi usia dan situasi, tetapi juga dalam gaya hidup setiap individu. Paradigma kemajuan teknologi membantu dan

⁵ <https://www.kompasiana.com/lulurahmaaulia0262/61b0468675ead67a3b2eeaa2/pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-perilaku-anak>.

membangkitkan motivasi siswa untuk belajar secara mental, dan psikologis di era modernisasi saat ini. Namun, faktanya kemajuan teknologi dan keberadaan *Game Online* kembali, sehingga sebagian besar pecandu *Game Online* mengurangi motivasi mereka untuk belajar.⁶ Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan yaitu Massively Multiplayer Online First-Person Shooter games (MMOFPS), *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh: permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal. Selanjutnya Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy games (MMORTS), Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars), dan Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), *Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu

⁶ R.R. Mardiana Yulianti, Jurnal Pengabdian “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Sisiwa MTS Matlaul Anwar” Universitas Pamulang 2020. hlm 2.

kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota, dan yang terakhir Cross-platform online play, Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi *online*. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360⁷, dan lain sebagainya seperti halnya *game online Free Fire*.

Game Free Fire ialah *game* tentang petualangan aksi yang canggih, di mana pemain bisa memilih karakter, senjata, lokasi yang diinginkan sesuai dengan tingkatan permainan dan sekaligus dapat dimainkan karena terhubung di internet, sehingga memunculkan emosi (kepuasan, kegembiraan, bahkan kebosanan, kesedihan, dll). *Free fire* merupakan jenis *Game Online action adventure*, dimana *game* ini menetapkan pihak ketiga sebagai pemainnya.⁸ *Game Free Fire* menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan game Battle Royale pada umumnya. Para pemain akan di terjunkan dari pesawat secara bersama pemain lainnya, dan memilih sendiri tempat pendaratan yang diinginkan. Setelahnya, pemain harus mengambil senjata dan segala persediaan yang tersebar di penjuru map untuk bertahan hidup. Kemungkinan bertahan hidup akan semakin kuat dengan semakin banyak pemain membunuh penyintas lainnya. Pemain akan memenangkan

⁷ J. E. Sahetapy, *Viktimologi Sebuah Bunga Rampai*, And Pustaka Sinar Harapan, Teori Kriminologi (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2000), Hlm 7.

⁸ Isti Winarni, "Pengaruh Penggunaan *Game Online Free fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salatiga", (Skripsi, Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga, 2020).

pertandingan dengan menjadi orang yang terakhir bertahan. Selain itu dari segi durasi *game Free Fire* ini terasa lebih cepat berakhir dibanding *game* genre lainnya. Selain karena luas map yang relatif lebih sempit, penyempitan zona juga berlangsung dengan sangat cepat. Pemain hanya diberikan waktu kurang lebih 4 menit sebelum muncul zona merah. Selanjutnya, penyempitan zona makin cepat dan membuat pemain harus berhati-hati. Darah pemain juga akan berkurang lebih cepat di banding *game-game battle royale* lainnya.

Alur permainan *Game Online Free fire Battle grounds* adalah semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib menggunakan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata, dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lainnya dan bertahan hidup. Ditengah permainan ada pesawat lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, senjata khusus seperti AWM, Groza, M249 atau senapan mesin. Menemukan airdrop juga tidak sulit, kotak ini akan memancarkan cahaya kuning dengan garis vertikal atau lurus ke langit. Cahaya akan hilang jika elemen dalam *airdrop* telah diambil.

Pada waktu tertentu zona bahaya akan muncul, lingkaran zona akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Di daerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam *mode squad*, seorang pemain dapat berkomunikasi dengan teman squad dari fitur yang disediakan *game Free Fire Battlegrounds* yaitu *voice chat* dan dapat mengetik kata yang akan muncul ketika bermain. Seseorang yang terknock dalam mode squad dapat meminta tolong teman agar merevive pemain yang terknock agar dapat

bermain kembali, jika bermain dalam mode solo pemain yang terknock akan langsung mati dan permainan berakhir. Area pertarungan akan mengecil secara perlahan, dan hanya yang dapat memanfaatkan lokasi yang ada yang akan menjadi pemenang. *Free Fire Battle grounds*, adalah *game* survival terbaik dengan grafis yang memukau dan kontrol yang mudah. Kunci dari permainan ini adalah bertahan hidup dan diharuskan membunuh musuh yang ada dengan jumlahnya mencapai 50 orang. Untuk para pemain diharuskan memiliki senjata dan peralatan perang lainnya untuk mendapat kemenangan (*Booyah*).⁹

Dapat dikatakan bahwa para pengguna *Game Online Free Fire*, terdapat pada siswa kelas 4-6 Madrasah Ibtida'iyah Roudlotun Nasyi'in 1. Kemudian, di Madrasah diduga berpengaruh pada perilaku siswa. Dapat dilihat melalui perubahan perilaku terutama pada masalah keagamaan seperti meninggalkan sholat, atau tidak mengikuti kajian Al-Qur'an, mereka lebih mengutamakan *game* tersebut.¹⁰ Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti perilaku sosial keagamaan siswa pengguna *Game Online Free Fire* di Madrasah Ibtida'iyah Roudlotun Nasyiin 1 Kabupaten Mojokerto, dan pada penelitian ini menggunakan teori James S Coleman yaitu Teori pilihan Rasional sebagai pisau analisis, karena menurut Coleman menyatakan bahwa suatu tindakan bisa dianggap dan dijelaskan, serta tindakan itu sebagai tindakan yang rasional. Jadi, tindakan-tindakan rasional individu memiliki suatu daya tarik yang unik sebagai dasar bagi teori sosial.

⁹ www.ff-garena.com (Diakses tgl 28 Agustus 2019).

¹⁰ Wawancara Bu Farida, 27 Maret 2022.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan konteks penelitian dan hasil observasi di lapangan, maka diperoleh kajian penelitian yang menyajikan Perilaku Sosial Keagamaan Siswa Pengguna *Game Online Free Fire* di Madrasah Ibtida'iyah Roudlotun Nasyi'in 1 Kabupaten Mojokerto. Masalah-masalah berikut dapat muncul dari fokus berikut ini:

1. Bagaimana bentuk perilaku sosial keagamaan pada siswa MI Roudlotun Nasyi'in 1 dalam penggunaan *Game Online Free Fire*?
2. Bagaimana dampak siswa MI Roudlotun Nasyi'in 1 dalam bermain *Game Online Free Fire*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perilaku sosial pada siswa di MI Roudlotun Nasyiin 1 dalam menggunakan *Game Online Free fire*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis dampak pengguna *Game Online Free Fire* pada siswa MI Roudlotun Nasyiin 1.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi peneliti sendiri maupun masyarakat luas pada umumnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan bagi semua siswa, guru, wali murid, dan lain sebagainya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian terdahulu.
- c. Hasil Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi mata kuliah sosiologi keluarga.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan oleh wali murid dan siswa sehingga dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi kecanduan *game online*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat Memberi motivasi kepada semua wali murid dan siswa agar tidak kecanduan *game online*.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya penelitian untuk mencari perbandingan dan mencari referensi baru untuk dijadikan penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian sebelumnya membantu peneliti untuk menentukan posisi penelitian dan menunjukkan orisinalitas penelitian. Dalam penelitian yang

berjudul **Perilaku Sosial Keagamaan Siswa Pengguna *Game Online Free Fire* di Madrasah Ibtida'iyah Roudlotun Nasyi'in 1 Kabupaten Mojokerto** ini penulis juga menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan juga sebagai acuan penyelesaiannya. Penelitian terdahulu telah memudahkan penulis dalam penentuan langkah-langkah sistematis untuk penyusunan teori dan konsep. Pada bagian ini, peneliti akan memasukkan berbagai jenis hasil dari penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian yang perlu dilakukan, dan kemudian membuat ringkasan penelitian yang diterbitkan maupun yang tidak dipublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, jurnal, artikel). Dengan melakukan cara ini, maka dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian dilakukan. Studi yang percaya atau menautkan ke penelitian ini meliputi:¹¹

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No .	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan Penelitian
1.	Pajri Marlita, Dwi Anita Alfiani, Moh. Masnun (Prosiding Semai Seminar Nasional PGMI 2021).	Analisis Dampak <i>Free fire</i> terhadap Perilaku Sosial pada Anak SD di masa Pandemi Covid-19.	Perilaku sosial pada anak SD yang ada di RT 02-03 RW 03 Desa Cikalahang, ialah tentang <i>Game Online free fire</i> , karena di masa pandemi Covid-19 anak lebih sering bermain <i>Game Online</i> dari pada dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh bapak dan ibu guru di sekolah. Penelitian ini dianalisis menggunakan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.	Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini antara lain yaitu konteks penelitian, subjek penelitian, sedangkan perbedaannya yaitu, pada penelitian yang akan diteliti ini tidak hanya

¹¹ Ahmad Farizi Hendra, "Peran Komite, Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Al Hidayah Desa Bondoyodo Kecamatan Sukodono Lumajang Tahun Ajaran 2014/2015" (Skripsi, IAIN Jember, Jember, 2014), hlm 14.,

				membahas tentang game <i>free fire</i> saja, dan tidak dilakukan pada masa covid-19.
2.	Fahmie Anwar Hartanto (Skripsi, Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto 2020).	Perilaku sosial pada siswa kelas V MIN 3 Purbalingga yang senang bermain <i>Game Online</i> .	Senang bermain <i>Game Online</i> akan membentuk perilaku sosial negatif dan positif pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Purbalingga. Bentuk perilaku sosial negatif tersebut yaitu sikap, kerja sama bermain <i>Game Online</i> , egois, persaingan, suka membangkang kepada orang tua, guru di sekolah, dan munculnya permasalahan antar teman. Bentuk perilaku positifnya yaitu meningkatkan kerja otak dengan bermain <i>Game Online</i> .	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah konteks penelitian, teknik pengumpulan data. Sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian yang akan diteliti tidak hanya pada kelas V saja, lokasi dan waktu penelitiannya juga berbeda.
3.	Isti Winarni (Skripsi, Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga 2020	Pengaruh penggunaan <i>Game Online free fire</i> terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020	Mengumpulkan data untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dan mengolahnya dengan teknik statistik, dengan menggunakan rumus pearson product moment dan regresi linier sederhana melalui penghitungan SPSS. Pengaruh penggunaan gameonline <i>free fire</i> terhadap perilaku sosial, dan dengan menggunakan teori Behavioral Sociology.	Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah subjek penelitian, teknik pengumpulan datanya, teknik analisis data. Sedangkan perbedaannya tidak menggunakan teknik statistik dan tidak menggunakan penghitungan

				SPSS.
4.	M. Aminudin (Skripsi, Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islamm Negeri (IAIN) Bengkulu 2016.	Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa MI Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah.	Pengaruh game terhadap kehidupan sosial, fisik, dan psikologi dari ara pemainn game tersebut secara langsung maupun tidak mempengaruhi aktifitas kehidupan siswa. baik itu pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif. Penelitian ini menggunakan teori agresif.	Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini antara lain subjek penelitiannya, konteks penelitian. Sedangkan perbedaannya yaitu pada lokasi dan waktu penelitian, pendekatan penelitian.
5.	Firman Baihaki (Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi 2021).	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi	Dampak <i>Game Online</i> pada remaja desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang kecanduan <i>Game Online</i> , adanya tempat berkumpul mabar atau main game bareng , adanya tekanan teman, gamenya variatif, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, sehingga berdampak buruk bagi perilaku keagamaan remaja tersebut. Penelitian ini berlandaskan pada filsafat postpositivisme.	Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini antara lain subjek penelitiannya, konteks penelitian. Sedangkan perbedaannya yaitu pada lokasi dan waktu penelitian, pendekatan penelitian.
6.	Rimo Fajar Priambodo (Skripsi, Kementrian Riset	Persepsi Milenial Surabaya Terhadap <i>Game Online</i>	Sudut pandang dari anak milenial Surabaya, tentang <i>Game Online</i> adalah sama yang pada intinya <i>Game Online</i>	Persamaan pada penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode yang

	<p>Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Prograam Studi Ilkoom Surabaya 2019).</p>	<p>(Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Milenial Surabaya Terhadap Game Arena ofvalor).</p>	<p>menjadi sarana hiburan dan melatih kerja sama. <i>Game Online</i> yang beredar tentu sangat beresiko untuk memberi dampak buruk kepada orang-orang terutama kaum milenial.</p>	<p>digunakan adalah metode kualitatif, konteks penelitian. Sedangkan perbedaannya ialah pada subjek penelitian, lokasi peelitian dan waktu penelitian.</p>
7.	<p>Hafid Arosyid (Skripsi, Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2019).</p>	<p>Pengaruh <i>Game Online</i> dan Instagram dalam Interaksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS</p>	<p>Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif dengan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif menggunakan konsep yang disampaikan Miles dan Huberman. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester II, IV dan VI.</p>	<p>Persamaannya adalah menggunakan kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian yang akan digunakan yaitu tidak membahas tentang Instagram, dan subyek penelitiannya bukan di Mahasiswa PGSD, tetapi peneliti akan membahas tentang <i>Game Online</i> dan subyek yang akan digunakan yaitu salah satu MI di Kabupaten Mojokerto.</p>

8.	Mimi Ulfa (Skripsi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau).	Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center, Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.	Kecanduan pada <i>Game Online</i> memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikan atau berpengaruh positif. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis. Pada intinya signifikan yaitu ada pengaruh antara kecanduan <i>Game Online</i> terhadap perilaku remaja.	Persamaannya adalah konteks penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah Penelitian yang akan dilakukan tidak menggunakan metode kuantitatif, melainkan menggunakan metode kualitatif.
9.	Shonnya Dyah Pramesty (Skripsi, Jurusan PAI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo 2019).	Pengaruh Adiktif (kecanduan) <i>Game Online</i> dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponsorogo Tahun Akademik 2018/2019.	Pengaruh adiktif atau kecanduan <i>Game Online</i> tentang perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan presentase pengaruh besar, sedangkan lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk ke dalam model. Terdapat pengaruh prestasi belajar akidah akhlak tentang perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.	Persamaan pada penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode yang digunakan adalah metode kualitatif, konteks penelitian. Sedangkan perbedaannya ialah subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian.
10.	Faiq Khoridatul Izza (Skripsi, Program Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari	Dampak dari <i>Game Online</i> terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari yaitu menurunnya semangat dalam melaksanakan shalat 5 waktu, tidak mau mengaji, suka berbohong kepada orang tua, berkata	Persamaan pada penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode yang digunakan adalah metode kualitatif, konteks penelitian. Sedangkan

	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2019).		yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan disekitar tempat tinggalnya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori C.Y. Glock dan Rodney Strak tentang perilaku keagamaan.	perbedaannya ialah subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian.
--	--	--	---	--

Perbedaan 10 penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan yaitu ada pada variabel, objek penelitian, konteks penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, lokasi penelitian, dan juga teori yang akan digunakan, yang lebih spesifik yaitu siswa di Madrasah Ibtidaiyah Roudlotun Nasyi'in 1 banyak yang meninggalkan sholat ataupun tidak mengikuti kajian Al Qur'an, minimnya interaksi dengan lingkungan, untuk mengisi waktu luang, membangkang kepada orang tua, dan perilaku sosial keagamaan lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya.