COMPULSIVE GAMING TERHADAP PENYESUAIAN SISWA PADA LINGKUNGAN DI MI ULUMUL QUR'AN SEI GAMPA ASAHI

Oleh:

TAHRATUL AULIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN

BANJARMASIN

2020

COMPULSIVE GAMING TERHADAP PENYESUAIAN SISWA PADA LINGKUNGAN DI MI ULUMUL QUR'AN SEI GAMPA ASAHI

Skripsi
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh
Tahratul Aulia
NIM. 1601291015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
BANJARMASIN
2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Tahratul Aulia
NIM	: 1601291015
Tempat/Tgl. Lahir	: Sei Gampa Asahi, 11 September 1997
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian besar, maka skripsi/makalah dan gelar yang diperoleh karena- nya batal demi hukum.

Banjarmasin, 14 Agustus 2020

Yang Membuat Pernyataan,

Tanda tangan



Tahratul Aulia

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Ditulis oleh : Tahratul Aulia

NIM : 1601291015

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S-1)

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Akademik : 2020/2021

Tempat dan tanggal lahir: Sei Gampa Asahi, 11 September 1997

Alamat : Jln. Bridgen H. Hasan Basri Desa Sungai Pantai Rt. 08 Kec. Rantau Bedauh Kab. Batola

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan sidang tim penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Marabahan, 09 Oktober 2020

Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi	Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan
Dr. Ani Cahyadi Maseri, S.Ag, M.Pd	Trining Puji Astutik, S.Si, S.Pd, M.Pd
NIP. 197608302006041002	NIP/NUP. 201701030

Mengetahui:
Ketua Jurusan PGMI
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin

Dra. Raihanatul Jannah, M.Pd
NIP. 196912011994032005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Nama Tahratul Aulia, NIM. 1601291015, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari :

Tanggal :

Dinyatakan :

Nilai :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Antasari Banjarmasin,

Prof. Dr. H. Juairiah, M.Pd
NIP. 196001061986032004

TIM PENGUJI :

Nama	Tanda Tangan
1. (Ketua)	
2. (Anggota)	
3. (Anggota)	

ABSTRAK

Tahratul Aulia, 2020. *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Konten dan Metodologi: Dr. Ani Cahyadi Maseri, S.Ag, M.Pd, dan Bahasa dan Teknik Penulisan:Trining Puji Astutik, S.Si, S.Pd, M.Pd

Kata Kunci: *Compulsive Gaming*, Penyesuaian Siswa, Lingkungan

Compulsive Gaming merupakan suatu gejala psikologis yang ditandai dengan ketertarikan yang kuat atau bisa disebut dengan candu terhadap *game online*. Seorang anak yang mengalami *Compulsive Gaming* ia akan sulit berkonsentrasi, tidak mampu bersosialisasi dengan baik dan hanya terobsesi pada game yang biasa ia mainkan saja. *Compulsive Gaming* memiliki dampak negatif terhadap penyesuaian diri siswa terhadap lingkungan. Tujuan penelitan ini untuk mengetahui (i) *compulsive gaming* terhadap penyesuaian diri siswa pada lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei. Gampa Asahi dan (ii) faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 5 orang anak yang terindikasi mengalami *compulsive gaming*, serta 5 orangtua atau keluarga anak. Satu orang guru wali kelas V sebagai informan. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah *compulsive gaming* terhadap penyesuaian siswa pada lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data di lapangan yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun pengolahan data dilakukan dengan editing, reduksi data dan interpretasi data, sedangkan analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi berdampak pada kesulitan anak dalam membagi waktu antara bermain *game online* dengan belajar dan membantu orangtua, anak menjadi sulit fokus dan terlalu banyak waktu yang digunakan oleh anak untuk bermain *game online* dibandingkan bersosialisasi dengan teman-temannya. Cara menanganinya adalah dengan memberikan pengetahuan pada anak tentang dampak negatif *game online*, perlu adanya pengawasan orangtua terhadap penggunaan *handphone*, dan perlu kreativitas bagi orangtua untuk menciptakan kegiatan yang menarik agar anak tidak fokus dengan *game online* saja. Adapun faktor yang mempengaruhinya terdiri dari ketertarikan anak kepada *game online*, fitur *game online* dan kurangnya pengawasan orangtua.

MOTTO

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا

(QS. At-Tahrim ayat 6)

“Wahai orang-orang yang beriman jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka.”

KATA PERSEMBAHAN

بسم الله الر حمن الر حيم

Alhamdulillahirabbil Aalamiin. Ribuan kata syukur terucap dengan bertasbih kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berkat izin dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan

Shalawat dan salam tercurah kepada kekasih-Nya

Suri tauladan kita, baginda Rasulullah Saw.

Kupersembahkan karya tulis ini kepada:

Ayahku dan Ibuku tercinta, beliau berdua adalah semangatku, terima kasih tak terhingga senantiasa terucapkan kepada keduanya, berkat dukungan, nasihat, dan do'a dari kalian sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini. Kepada Kakakku, Abangku dan Adikku, terimakasih selalu menjadi penyemangatku.

Terimakasih pula pada Suamiku tercinta Z. Maulana Putra S. Pd. Seluruh keluargaku kalian adalah semangat hidupku. Tanpa kalian aku bukan siapa-siapa.

Teruntuk para dosen yang sudah membimbing hingga sampai titik ini, Terimakasih atas semua yang telah kalian berikan dan kalian ajarkan.

Terimakasih kepada seluruh dewan guru MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi, dan siswa kelas V serta keluarga yang sudah mau membantu dan bekerjasama hingga data skripsi ini terkumpul dan layak untuk diujikan.

Terimakasih pula kepada teman-teman PGMI 16 E, teman-teman musyrifah, para sahabatku , Fatimah, Zakiah, Mariyam, Syifa, Nanda, Kak Ridha, Nurimah, Hayati, Laiyin, selaku para dewan musyrifah asrama 3 UIN Antasari tahun 2017/2019.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

اَلْحَمْدُ لله رَبِّ الْعَالَمِيْنَ . وَالصَّلاَةُ وَالسَّلاَمُ عَلَى اَشْرَفِ الْاَنْبِيَآءِ وَالْمُرْسَلِيْن سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ وَمَنِ اتَّبَعَ هُدَه اِلَى يَوْمِ الدِّيْنَ. اَمَّابَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. H. Juairiah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari.
2. Ibu Raihanatul Jannah selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Ani Cahyadi Maseri, S.Ag, M.Pd selaku Pembimbing skripsi bidang Konten dan Metode Penelitian dan Ibu Trining Puji Astutik, S.Si, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing skripsi bidang Bahasa dan Teknik Penulisan.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

5. Seluruh dewan guru di MI Ulumul Qur'an Sei. Gampa Asahai, orangtua siswa dan masyarakat Sei Gampa Asahi.
6. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penulisan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah swt. dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Aamiin.

Marabahan, 14 Agustus 2020



Tahratul Aulia
NIM. 1601291015

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
ABSTRAK v
MOTTO vi
KATA PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA xii
DAFTAR TABEL xix
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Definisi Operasional 9
C. Fokus Penelitian 11
D. Pemilihan Judul 11
E. Tujuan Penelitian 12
F. Manfaat Penelitian 12
G. Kajian Penelitian Terdahulu 13
H. Sistematika Penulisan 13
BAB II 17
LANDASAN TEORI 17
A. Compulsive gaming 17
B. Game online 23

C. Penyesuaian Diri pada Lingkungan 30
D. Anak Usia Sekolah Dasar 34
BAB III 41
METODE PENELITIAN 41
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 41
B. Lokasi Penelitian 42
C. Subjek dan Objek Penelitian 42
D. Data dan Sumber Data 42
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Teknik Pengolahan Data 46
G. Analisis Data 47
H. Prosedur Penelitian 49
BAB IV 51
LAPORAN HASIL PENELITIAN 51
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 51
B. Penyajian Data 54
C. Analisis Data 69
BAB V 78
PENUTUP 78
A. Kesimpulan 78
B. Saran-Saran 79
DAFTAR PUSTAKA 80

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988, sebagai berikut:

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba’	B	Be
ت	Ta’	T	Te
ث	Ṡa’	Ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żа	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	‘el
م	Mim	M	‘em
ن	Nun	N	‘en
و	Waw	W	we
ه	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ى	Ya’	Y	Ye

2. Konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap

متعقدين	Ditulis	*muta'aqqidin*
عدة	Ditulis	*'iddah*

3. Ta'marbutah

a) Apabila dimatikan ditulis h.

هبة	Ditulis	*Hibbah*
جزية	Ditulis	*Jizyah*

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagai- nya, kecuali apabila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرمة الأولياء	Ditulis	*Karāmah al auliyā'*

b) Apabila ta' marbutah hidup atau dengan harakat, fatha, kasrah dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	*Zakātul-fiṭri*

4. Vokal Pendek

ـِ	Kasrah	Ditulis	*I*
ـَ	fatḥah	Ditulis	*a*
ـُ	ḍammah	Ditulis	u

5. Vokal Panjang

1	Fathah + alif - جاهلية	ditulis	ā - *jāhiliyyah*
2	Fathah + ya'mati - يسعى	ditulis	ā - *yas'ā*
3	Kasrah + ya'mati - كريم	ditulis	ī - *karīm*
4	Dammah + wawu mati - فروض	ditulis	ū - *furūḍ*

6. Vokal Rangkap

1	Fatḥah + ya' mati - بينكم	ditulis	ai - *Bainakum*
2	Fathah + wawu mati - قول	ditulis	au - *Qaulun*

7. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	Ditulis	*a'antum*
أعدت	Ditulis	*u'iddat*
لئن شكرتم	Ditulis	*la'in syakartum*

8. Kata sandang alif + lam

a) Apabila diikuti huruf Qomariyyah ditulis dengan menggunakan huruf "al".

القرآن	Ditulis	*al-Qur'ān*
القياس	Ditulis	*al-Qiyās*

b) Apabila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf "al"nya.

السماء	Ditulis	*as-Samā*
الشمس	Ditulis	*asy-Syams*

9. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	*Żawī al-furūḍ atau Żawil furūḍ*
أهل السنة	Ditulis	*ahl as-sunnah atau ahlussunnah*

DAFTAR TABEL

Tabel I Matriks Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....45
Tabel II Daftar Nama Guru MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi 53
Tabel III Daftar Siswa MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi 53
Tabel IV Data Subjek Pecandu *Game Online* 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 DAFTAR TERJEMAH 82
Lampiran 2 PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU WALI KELAS V..... 83
Lampiran 3 PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KELUARGA RESPONDEN 84
Lampiran 4 PEDOMAN WAWANCARA DENGAN ANAK PECANDU GAME ONLINE 86
Lampiran 5 PEDOMAN OBSERVASI 88
Lampiran 6 PEDOMAN DOKUMENTASI 89
Lampiran 7 HASIL DOKUMENTASI 90
Lampiran 8 Hasil Dokumentasi Sekolah..... 93
Lampiran 9 CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI 95
Lampiran 10 SURAT PERMOHONAN RISET 99
Lampiran 11 SURAT SELESAI RISET 103
Lampiran 12 RIWAYAT HIDUP 104
Lampiran 13 SK DOSEN PEMBIMBING 105
Lampiran 14 SURAT SELESAI SEMINAR PROPOSAL..... 106
Lampiran 15 SERTIFIKAT HASIL UJIAN KOMPREHENSIF 107