

**DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
SISWA PUTRA KELAS XII DI SMA AL MUSLIM**

Karya Tulis Ilmiah

Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan



Oleh :

Fachrian Maulidy

NIS : 161710018

SMA AL-MUSLIM

Jalan Raya Setu, Kampung Bahagia, Tlp: 88335907 Fax. 8831167, 88362227

TAMBUN – BEKASI

2018-2019

KARYA TULIS ILMIAH

**DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP SISWA PUTRA KELAS
XII DI SMA AL MUSLIM**

Yang di persiapkan dan disusun oleh

FACHRIAN MAULIDY

NIS : 161710018

Telah disetujui dan dipertahankan di depan Dewan Penguji (Penyanggah)

pada tanggal

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

Penyanggah,

Pembimbing,

Miftahul Fitroh, S. Pdi

Siti Mugi Rahayu, M. Pd.

Tambun,

Kepala SMA Al Muslim,

Dra. Reni Nurhidayati.

LEMBAR PERSETUJUAN KARYA TULIS

Dampak negatif game online terhadap siswa putra kelas 12 di SMA Al-Muslim

Bidang Penelitian : Pendidikan
Nama peneliti : Fachrian Maulidy
NIS : 161710018
Email : rianmaulidy@gmail.com
Alamat Rumah : Tridaya Indah 4, Blok AA6 no. 3 RT.02 RW.12
Tambun Selatan, Bekasi
Tlp. : 082213832232

Menyatakan bahwa substansi ini, yang berjudul “Dampak negatif bermain game online terhadap siswa putra kelas 12 di SMA Al-Muslim” telah di revisi dan disetujui / disahkan oleh pembimbing guru pembimbing

Disahkan Pada Tanggal :

Pembimbing,

Peneliti,

Siti Mugi Rahayu, M. Pd.

Fachrian Maulidy

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa karya tulis yang telah saya susun sebagai syarat kelulusan serta syarat untuk memperoleh nomor peserta Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) dari SMA Al-Muslim Tambun seluruhnya merupakan hasil karya tulis saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tugas akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian karya tulis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi-sanksi dari SMA Al-Muslim Tambun sesuai peraturan yang berlaku di SMA Al-Muslim Tambun.

MOTTO:

Whatever you are, be a good one.

-Abraham Lincoln

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia dan rahmat-Nya yang berlimpah kepada penulis serta salam kita panjatkan kepada nabi kita nabi Muhammad SAW, karena hanya dengan ridhanya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini hingga selesai.

Penyusun karya tulis ini, merupakan salah satu persyaratan untuk kelulusan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah dari awal berdirinya Sekolah Menengah Atas (SMA) Al- Muslim. Kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan karya tulis ini, penulis mengucapkan terima kasih untuk semua saran, kritik dan dukungannya yang telah diberikan kepada peneliti, terutama :

Allah SWT, yang telah memberikan karunianya kepada penulis, dan selalu memberikan kekuatan kepada penulis sehingga penulis tetap bersemangat dalam menyelesaikan karya tulis ini, dan juga selalu menjaga hati penulis untuk tetap berpegang teguh dalam ajaran islam.

Ibu Dra. Reni Nurhidayati, selaku kepala sekolah SMA Al Muslim Tambun Selatan yang dalam kesibukkannya beliau tetap memberikan saran, arahan, penjelasan dan dukungan untuk memberikan semangat dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Ibu Siti Mugi Rahayu, M. Pd , selaku pembimbing karya tulis ini yang selalu memberikan dan menyediakan waktu untuk memberikan penjelasan, arahan, saran untuk penulis supaya untuk tidak malas-malasan dan menunda-nunda waktu untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan karya tulis ini, terimakasih atas dukungannya.

Orang Tua dan keluarga, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan saran dan selalu memberikan do'a yang tulus dan sangat berharga bagi penulis serta terus memberikan kasih sayang dan acuan untuk bersemangat, thanks mom and dad.

Ibu Ainun Jariah, S. Pdi selaku wali kelas, yang telah memberikan perhatian, didikan, kasih sayang, motivasi, selalu mengingatkan untuk menyelesaikan karya tulis ini, dan dukungan serta do'a sehingga membangkitkan semangat penulis.

Bapak Miftahul Fitroh, S. Pdi selaku penyanggah yang telah memberikan arahan dalam karya tulis ini.

Untuk narasumber, yang sudah ikhlas dalam mengisi angket survey yang diberikan penulis.

Teman-teman Raizes Vicastha, yang turut membantu, memotivasi, menghibur dan memberikan dukungan untuk tetap semangat dalam mengerjakan karya tulis ini sampai selesai, khususnya untuk **rekan – rekan kelas XII IPS**.

Demikian yang dapat saya sampaikan, kritik dan saran sifatnya membangun dari para pembaca yang sangat diharapkan untuk perbaikan karya tulis di masa yang akan datang. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun orang lain, dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Tambun, Oktober 2018

Penulis,

Fachrian Maulidy

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
KARYA TULIS ILMIAH	ii
LEMBAR PERSETUJUAN KARYA TULIS	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO:	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	3
C. PEMBATAHAN MASALAH	Error! Bookmark not defined.
D. PERUMUSAN MASALAH	Error! Bookmark not defined.
E. TUJUAN PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
F. MANFAAT PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
BAB 2	5
KAJIAN PUSTAKA	5
1. PENGERTIAN DAMPAK NEGATIF	5
2. PENGERTIAN GAME	5
3. PENGERTIAN ONLINE	Error! Bookmark not defined.
4. HIPOTESIS	Error! Bookmark not defined.
BAB 3	7
METODOLOGI PENELITIAN	7

A. METODE PENELITIAN	7
B. DEFINISI OPERASIONAL	8
C. POPULASI DAN SAMPEL	8
D. INSTRUMEN DAN BAHAN PENELITIAN	8
E. CARA PENELITIAN.....	9
F. TEMPAT DAN WAKTU	10
G. ANALISIS DATA	10
BAB 4	12
HASIL PENELITIAN	12
A. PENYAJIAN DATA	12
B. PEMBAHASAN	32
BAB 5	33
PENUTUP	33
A. KESIMPULAN.....	33
B. SARAN	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN ANGKET	35
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	37

DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP SISWA PUTRA KELAS XII DI SMA AL MUSLIM

Fachrian Maulidy

XII IPS, SMA Al-Muslim

NIS : 161710018

ABSTRAK

Game atau permainan adalah jenis hiburan yang disukai oleh hampir semua orang,. Selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, game juga dapat digunakan untuk membantu pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan masalah di dalam sebuah game. Dahulu, game dimainkan secara tradisional seperti kartu, catur, petak umpet, dan lain-lain, seiring dengan berkembangnya teknologi permainan tersebut di kembangkan ke dalam teknologi yang lebih modern. Sekarang banyak game baru yang memanfaatkan teknologi modern dalam pembuatannya dan penggunaannya. Zaman sekarang, game tradisional sudah jarang ditemui dan dimainkan oleh anak-anak, karena sudah terdapat permainan dalam dunia teknologi yang menurut orang-orang lebih mudah dan aman untuk dilakukan, yaitu game online. Game online atau permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

Tujuan dari survei ini adalah memaparkan data dari objek penelitian, dan menginterpretasikan dan menganalisisnya dengan cara yang sistematis. Survei yang dilakukan dalam melakukan penelitian biasanya dengan melakukan wawancara dan menyebarkan kuisioner. Survei yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuisioner.

Berdasarkan data, sebagian besar responden berumur 17 tahun (65%). (65%) responden bermain game di handphone. Responden bermain game untuk mengisi waktu luang (40%), (60%) responden aktif bermain game, dan (55%) persen responden senang saat bermain game. (70%) responden bermain game setiap ada waktu luang. (65%) responden mempunyai komunitas. (70%) responden tidak punya alat khusus untuk bermain game. (50%) responden bermain game berjenis FPS. (85%) responden bermain game dirumah. (60%) berkata orang tua-nya mengizinkan bermain game tetapi tergantung waktunya.(35%) responden bermain game >4 jam. Responden mengatakan bahwa game tidak baik untuk pelajar (65%), dan (65%) responden berasumsi bahwa waktu bermain game tidak mengganggu waktu belajar.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Game atau permainan adalah jenis hiburan yang disukai oleh hampir semua orang, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, game juga dapat digunakan untuk membantu pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan masalah di dalam sebuah game. Dahulu, game dimainkan secara tradisional seperti kartu, catur, petak umpet, dan lain-lain, seiring dengan berkembangnya teknologi permainan tersebut di kembangkan ke dalam teknologi yang lebih modern. Sekarang banyak game baru yang memanfaatkan teknologi modern dalam pembuatannya dan penggunaannya. Zaman sekarang, game tradisional sudah jarang ditemui dan di mainkan oleh anak-anak, karena sudah terdapat permainan dalam dunia teknologi yang menurut orang-orang lebih mudah dan aman untuk dilakukan, yaitu game online. Game online atau permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Game online sangat digemari oleh orang-orang, mulai dari anak-anak sampai orang tua. Walaupun menurut orang-orang game online lebih efisien dan lebih aman, nyatanya tidak. Game online mempunyai banyak dampak negatif yang sangat berbahaya.

Game online sangat berpengaruh kepada orang-orang yang masih didalam jenjang pendidikan, khususnya yang duduk di bangku SMA. Pada saat seseorang duduk di bangku SMA, disitu adalah dimana orang-orang mudah terpengaruh dengan hal-hal yang baru dan ramai dibicarakan di kalangan sebaya-nya. Game online sangat digemari oleh anak-anak yang duduk di bangku SMA, karena selain

bisa bermain bersama teman dari jarak yang jauh, kita juga bisa mencari teman baru lewat game tersebut. Walaupun game online mempunyai banyak manfaat yang baik untuk anak-anak yang duduk di bangku SMA, tetapi game bisa membahayakan mereka untuk kedepannya.

Sekolah adalah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa/murid di bawah pengawasan guru. Sebagian besar negara memiliki sistem pendidikan formal, yang umumnya wajib. Di dalam sekolah, murid harus focus dalam pembelajaran agar semua yang diajarkan dapat dimengerti oleh otak. Di SMA Al-Muslim, setiap murid harus menitipkan *handphone* nya kepada wali kelas, agar tidak dimainkan saat proses belajar mengajar berlangsung, tetapi, masih banyak anak murid yang tidak menitipkan *handphone* nya, dan itu akan memungkinkan murid tersebut memainkan *handphone* pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Hal itu akan membuat murid tersebut tidak fokus dan kehilangan konsentrasi terhadap pelajaran, karena pikirannya hanya tertuju dengan permainan tersebut. Selain membuat kehilangan konsentrasi, game online juga membuat ketagihan, karena pada dasarnya, saat seseorang bermain game online, mereka akan selalu bertemu dengan orang yang baru, ketagihan akan game online sangat tidak baik untuk seseorang, karena itu akan merusak saraf-saraf yang ada pada otak, yang membuat kinerja otak melambat. Murid SMA yang sudah menginjak tahun terakhir, atau kelas 12 biasanya akan mendapat banyak jam pelajaran yang kosong, seharusnya jam-jam tersebut digunakan untuk belajar untuk UN, SBMPTN, dan lain-lain, tetapi, waktu luang tersebut biasanya digunakan untuk bermain game online bersama teman-teman sekelas.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Jenis game online yang diminati siswa SMA Al-Muslim
2. Faktor yang membuat siswa SMA Al-Muslim tertarik pada game online
3. Apa saja yang di butuhkan untuk bermain game online?

C. PEMBATAAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis menetapkan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah dampak negative bermain game online terhadap siswa kelas XII SMA Al Muslim

D. PERUMUSAN MASALAH

Dalam perumusan masalah ini, penulis ingin menyampaikan dan meneliti tentang Game Online terhadap kelas XII SMA Almuslim. Oleh karena itu penulis merumuskan masalah yaitu “ Faktor apa saja yang membuat anda tertarik untuk bermain game online?”

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk mengetahui dampak negative game online terhadap siswa kelas XII SMA Almuslim
2. Tujuan Khusus
 - a. Untuk mengetahui alasan mengapa bermain game online

- b. Untuk mengetahui sejauh mana mengenal game online
- c. Untuk mengetahui pengaruh game online

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

- a. Untuk mengetahui dampak negative game online terhadap siswa kelas XII SMA Almuslim

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui alasan mengapa bermain game online
- b. Untuk mengetahui sejauh mana mengenal game online
- c. Untuk mengetahui pengaruh game online

F. MANFAAT PENELITIAN

Menambah refrensi terkait karya tulis yang berjudul dampak negative game online terhadap siswa kelas XII SMA Almuslim dan dapat mengetahui sejauh mana siswa kelas XII SMA Almuslim mengetahui dan mengenal tentang dunia game online, dan juga ingin mengetahui sejauh mana siswa kelas XII SMA Al muslim mengetahui apakah masih banyak siswa putra kelas XII di SMA Al-Muslim yang lebih mementingkan bermain game daripada pelara

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

1. PENGERTIAN DAMPAK NEGATIF

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), definisi dari dampak adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif), ataupun benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum sistem yang mengalami benturan itu. Sementara, di KBBI, kata negatif berarti tidak pasti, tidak tentu, tanpa pernyataan, kurang baik, menyimpang dari ukuran umum. Berarti negatif bisa dikatakan sebagai hal yang buruk karena menyimpang dari umumnya.

2. PENGERTIAN GAME

Dalam buku yang berjudul Membuat Game Edukasi: Construct 2, Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja, maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja. Sedangkan, menurut para ahli, definisi game adalah sebagai berikut:

- Menurut John C Beck & Mitchell Wade, Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

- Menurut Ivan C. Sibero, Game merupakan aplikasi banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.
- Menurut Fauzi A, Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.
- Menurut Samuel Henry, Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.
- Menurut Andy Susilo, Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

3. PENGERTIAN ONLINE

Dalam buku Toko Online Modern dengan Opencart, Online adalah sebuah keadaan di saat seseorang terhubung ke dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Sedangkan menurut saya, Online adalah istilah dimana saat kita terhubung dengan satu orang atau lebih di dunia internet.

4. HIPOTESIS

Menurut peneliti, hipotesis dari kartul ini adalah masih banyak siswa bermain game online dan menjadikan game online sebagai prioritas utama.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Penelitian menurut Soerjono Soekanto adalah kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisis dan konstruksi yang dilakukan secara metodologis, sistematis, dan konsisten. Dapat diambil kesimpulan dari pembahasan tersebut, bahwa sistem dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan metodologi ilmiah. Pada sisi lain dalam kegiatan untuk menemukan hal-hal yang baru merupakan prinsip-prinsip tertentu atau solusi (pemecahan masalah) tersebut penelitian. Jadi metode penelitian adalah cara kerja untuk dapat memahami objek penelitian. Metodologi penelitian adalah cara atau strategi menyeluruh untuk menemukan atau memperoleh data yang diperlukan. Metode penelitian harus dibedakan dari teknik pengumpulan data yang merupakan teknik yang lebih spesifik untuk memperoleh data.

Penelitian ini bertempat di SMA Al-Muslim Bekasi. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah **metode survey**, serta model penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif.

Pengolahan data yang dilakukan peneliti adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah survey. Survey adalah metode pengumpulan data primer dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden individu.

B. DEFINISI OPERASIONAL

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel tunggal. Variabel tunggal adalah variabel yang hanya mengungkapkan satu variabel untuk dideskripsikan unsur atau faktor didalam setiap gejala yang termasuk variabel tunggal dan tidak terikat. Variabel tunggal dalam judul karya tulis ini adalah “ Dampak Negatif Game Online”

C. POPULASI DAN SAMPEL

Populasi adalah seluruh objek yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian sebagai kumpulan dari semua elemen (dalam batasan) yang sedang dipelajari dan dari padanya akan diambil suatu kesimpulan mengenai sekumpulan objek yang jelas dan lengkap. Populasi yang diambil oleh peneliti adalah seluruh siswa yang terdaftar menjadi siswa SMA Al-Muslim tahun 2018/2019 sejumlah kelas XII sebanyak 70 siswa.

Sampel penelitian menurut Suharsimi (1998:115) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik sampel acak sederhana. Sampel acak sederhana adalah penulis mengambil kesempatan yang sama untuk dipilih bagi setiap individu dalam keseluruhan populasi. Untuk mempermudah penelitian maka peneliti mengambil sampel sebanyak 50 responden

D. INSTRUMEN DAN BAHAN PENELITIAN

Instrumen yang digunakan oleh penulis adalah kuisisioner atau yang biasa disebut angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Teknik ini digunakan karena dalam

pengumpulan data diperoleh efisiensi dan jangka waktu penyelesaian secara singkat.

Teknik ini tepat sebagai alat untuk memperoleh sejumlah data dari siswa kelas XII SMA Al-Muslim yang berjumlah banyak dan masalah yang beragam serta mencegah terjadinya jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.

Dalam penelitian ini angket langsung diberikan kepada responden yang berupa lembaran pertanyaan sebanyak 20 soal yang harus dijawab responden.

E. CARA PENELITIAN

Pertama yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan sampel adalah mencari populasi dari siswa kelas XII SMA Al-Muslim, berjumlah 70. Dari 70 orang, peneliti hanya mengambil 20.

Untuk memperoleh sampel tersebut peneliti menggunakan cara teknik acak sederhana. Pertama peneliti mengumpulkan seluruh data siswa putra kelas XII SMA Al-Muslim yang sudah memiliki nomor disetiap nama. Selanjutnya, nomor-nomor tersebut ditulis secara urut didalam kertas. Setelah itu kertas-kertas tersebut dimasukkan kedalam gelas yang ditutupi menggunakan plastik dan diikat serta dilubangi agar kertas tersebut mudah keluar dengan satu persatu, lalu dikocok. Nomor urutan yang keluar itulah yang menjadi responden.

Selanjutnya, peneliti membuat kuesioner atau angket yang jawabannya berupa pilihan ganda dan peneliti menyebarkan angket ke siswa putra kelas XII SMA Al-Muslim sesuai dengan sampel yang diambil. Dalam penyebaran angket, peneliti menyebarkan dengan metode acak. Setelah itu, peneliti kembali mengambil angket yang telah diisi oleh responden.

F. TEMPAT DAN WAKTU

Peneliti melakukan penelitian yang bertempat di SMA Al-Muslim, Tambun. Waktu yang dilaksanakan mulai dari tanggal 21 september sampai 24 september 2018

G. ANALISIS DATA

1. Mean atau rata-rata hitung adalah nilai yang diperoleh dari jumlah sekelompok data dibagi dengan banyaknya data. Rata-rata disimbolkan dengan \bar{x} .

a. Rata-Rata untuk Data Tunggal

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean

n = Banyaknya data

x_i = Nilai data ke-i

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i x_i}{\sum_{i=1}^n f_i} \text{ atau } \bar{x} = \bar{x}_s + \frac{\sum_{i=1}^n f_i d_i}{\sum_{i=1}^n f_i}$$

Keterangan:

X_i = Nilai tengah data ke-i

f_i = frekuensi data ke-i

X_s = Rataan sementara (dipilih pada interval dengan frekuensi terbesar)

d_i = Simpangan ke-I (selisih nilai X_i dengan X_s)

Median untuk Data Tunggal

a. Jika banyaknya data n ganjil maka median

$$Me = X_{\frac{n+1}{2}}$$

b. Jika banyaknya n genap maka

$$Me = \frac{X_{\frac{n}{2}} + X_{\frac{n}{2}+1}}{2}$$

Median untuk data bergolong

$$Me = Tb + p \left[\frac{\frac{n}{2} - F}{f} \right]$$

Keterangan:

Me: Median

Tb: Tepi bawah kelas median

P: panjang kelas

N: Banyak data

F: frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f: frekuensi kelas median

3. Modus adalah data yang paling sering muncul atau memiliki frekuensi tertinggi.

Modus dilambangkan dengan

BAB 4

HASIL PENELITIAN

A. PENYAJIAN DATA

1. Berapakah usia anda?

Kategori	F	FK	F%	FK%
16	4	4	20%	20%
17	13	17	65%	85%
18	3	20	15%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 13

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner “17”

Mean : $(4+13+3) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata kuisisioner ini adalah “17”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “17”

2. Jurusan apa yang anda ambil?

Kategori	F	FK	F%	FK%
IPA	15	15	75%	75%
IPS	5	20	25%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 15

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini adalah “IPA”

Mean : $(15+5) : 2 = 10$

Jadi, rata-rata kuisioner ini adalah “IPA”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “IPA”

3. Apakah anda bermain game online?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Iya	20	20	100%	100%
Tidak	0	20	0%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 20

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini "Iya"

Mean : $(20+0) : 2 = 10$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini "Iya"

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban "Iya"

4. Sudah berapa lama anda bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Sejak SD	11	11	55%	55%
Sejak SMP	8	19	40%	95%
Sejak SMA	1	20	5%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 11

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini “Sejak SD”

Mean : $(11+8+1) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata pada kuisioner ini “Sejak SD”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Sejak SD”

5. Di perangkat apa ada bermain game online?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Komputer/Laptop	5	5	25%	25%
Handphone	13	18	65%	90%
Konsol	2	20	10%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 13

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Handphone”

Mean : $(5+13+2) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata pada kuisisioner ini “Handphone”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Handphone”

6. Apa alasan anda bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Hobi	4	4	20%	20%
Mengisi waktu luang	8	12	20%	40%
Menenangkan pikiran	4	16	20%	60%
Diajak teman	4	20	40%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 8

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini “Mengisi waktu luang”

Mean : $(4+8+4+4) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisioner ini “Mengisi waktu luang”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Mengisi waktu luang”

7. Apakah anda aktif bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Sangat aktif	2	2	10%	10%
Aktif	12	14	60%	70%
Kurang aktif	6	20	30%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 12

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Aktif”

Mean : $(2+12+6) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini “Aktif”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Aktif”

8. Apakah anda senang saat bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Senang	11	11	55%	55%
Biasa saja	7	18	35%	90%
Tidak	2	20	10%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 11

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Senang”

Mean : $(11+7+2) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini “Senang”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Senang”

9. Kapan anda biasanya bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Hari libur	4	4	20%	20%
Pulang sekolah	2	6	10%	30%
Setiap ada waktu luang	14	20	70%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 14

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Setiap ada waktu luang”

Mean : $(4+2+14) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini “Setiap ada waktu luang”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Setiap ada waktu luang”

10. Apakah anda termasuk pemain yang handal dalam game yang anda mainkan?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Iya	16	16	80%	80%
Tidak	4	20	20%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 16

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini “Iya”

Mean : $(16+4) : 2 = 10$

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini “Iya”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Iya”

11. Apakah anda mempunyai komunitas atau *club* dengan teman-teman anda?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Punya	13	13	65%	65%
Tidak punya	7	20	35%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 13

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini adalah “Punya”

Mean : $(13+7) : 2 = 10$

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini adalah “Punya”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Punya”

12. Apakah anda punya alat khusus untuk bermain game? (alat-alat gaming)

Kategori	F	FK	F%	FK%
Punya	14	14	70%	70%
Tidak punya	6	20	30%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 14

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini adalah “Punya”

Mean : $(14+6) : 2 = 10$

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Punya”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Punya”

13. Apakah anda pernah ikut *tournament* atau perlombaangame yang anda mainkan?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Pernah	13	13	65%	65%
Tidak pernah	7	20	35%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 13

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Pernah”

Mean : $(13+7) : 2 = 10$

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Pernah”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Pernah”

14. Game jenis apa yang anda mainkan?

Kategori	F	FK	F%	FK%
MMORPG	5	5	25%	25%
MOBA	5	10	25%	50%
FPS	10	20	50%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 10

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini adalah “FPS”

Mean : $(5+5+10) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini adalah “FPS”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “FPS”

15. Dimanakah Anda biasanya bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Rumah	17	17	85%	85%
Sekolah	1	18	5%	90%
Warnet	2	20	10%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 17

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini adalah “Rumah”

Mean : $(17+1+2) : 3 = 7$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini adalah “Rumah”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Rumah”

16. Apakah orang tua anda mengizinkan anda bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Mengizinkan	12	12	60%	60%
Tergantung waktunya	8	20	40%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 12

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini adalah “Mengizinkan”

Mean : $(12+8) : 2 = 10$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini :”Mengizinkan”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Mengizinkan”

17. Apakah orang tua anda mendukung anda dalam bermain game?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Sangat mendukung	1	1	5%	5%
Mendukung	4	5	20%	25%
Kurang mendukung	12	17	60%	85%
Tidak mendukung	3	20	15%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 12

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Kurang mendukung”

Mean : $(1+4+12+3) : 4 = 5$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini “Kurang mendukung”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Kurang mendukung”

18. Berapakah lama anda biasanya bermain game online saat hari libur selama sehari?

Kategori	F	FK	F%	FK%
< 2 jam	4	4	20%	20%
2 jam	5	9	25%	45%
4 jam	4	13	20%	65%
> 4 jam	7	20	35%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 7

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “ > 4 jam”

Mean : $(4+5+4+7) : 4 = 5$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini “ >4 jam “

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ >4 jam

19. Apakah menurut anda bermain game tidak baik untuk pelajar?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Iya	13	13	65%	65%
Tidak	7	20	35%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 13

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisisioner ini “Iya”

Mean : $(13+7) : 2 = 10$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisisioner ini “Iya”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Iya”

20. Apakah waktu bermain game anda mengganggu waktu belajar anda?

Kategori	F	FK	F%	FK%
Iya	13	13	65%	65%
Tidak	7	20	35%	100%
Jumlah	20	20	100%	100%

Modus : 13

Jadi, mayoritas yang mengisi kuisioner ini “Iya”

Mean : $(13+7) : 2 = 10$

Jadi, rata-rata yang mengisi kuisioner ini “Iya”

Median : $20 : 2 = 10$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “Iya”

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diperoleh data, bahwa 65% responden berumur 17, 75% responden adalah berjurusan IPA, 100% responden bermain game online, 55% responden sudah bermain game online sejak SD, 65% responden bermain game online di perangkat handphone, 40% responden beralasan bahwa bermain game untuk mengisi waktu luang, 60% responden aktif bermain game, 55% persen responden senang saat bermain game, 70% responden bermain game setiap ada waktu luang, 80% responden adalah pemain yang handal dalam game yang dimainkan, 65% responden mempunyai komunitas dengan teman-teman-nya, 70% responden tidak punya alat khusus (alat-alat gaming) untuk bermain game, 65% responden tidak pernah mengikuti *tournament* atau perlombaan game yang di mainkan, 50% responden bermain game berjenis FPS (First Person Shooter), 85% responden biasanya bermain game di rumah, 60% responden beralasan bahwa orang tua-nya mengizinkan bermain game tetapi tergantung waktunya, 60% responden beralasan bahwa orang tua-nya kurang mendukung dalam bermain game, 35% responden bermain game >4 jam, 65% responden mengatakan bahwa game tidak baik untuk pelajar, 65% responden berasumsi bahwa waktu bermain game tidak mengganggu waktu belajar.

BAB 5

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil pengolahan angket sebagaimana diuraikan diatas, disimpulkan bahwa sebanyak 65% siswa putra kelas 12 masih bermain game online dan menjadikan game online sebagai prioritas utama dan mengesampingkan belajar. Jadi, menurut penulis jawaban dari siswa putra kelas 12 SMA Al-Muslim mengenai game online yang menjadi prioritas utama melebihi presentasi yang sebagaimana telah diharapkan penulis.

B. SARAN

1. Diharapkan kepada para siswa khusus-nya siswa putra kelas 12 di SMA Al-Muslim untuk mengurangi bermain game online.
2. Para siswa lebih menjadikan pelajaran dan agama sebagai prioritas utama, melebihi bermain game online.
3. Diharapkan para siswa putra kelas 12 untuk rehat sejenak bermain game online dan lebih fokus kepada pelajaran, karena kelas 12 akan menghadapi banyak ujian dalam waktu yang berdekatan.

DAFTAR PUSTAKA

Ridoi, Mokhammad, 2018, Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, Jakarta, Ikatan Guru Indonesia

<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>

Sarwandi, 2016, Toko Online Modern dengan Opencart, Jakarta, PT Elex Media Komputindo

<https://kbbi.web.id/dampak>

<https://kbbi.web.id/negatif>

<http://awangalbatavia.blogspot.com/2017/04/definisi-game-menurut-para-ahli.html>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Fachrian Maulidy
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 03 Juni 2001
Jennis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Alamat : Tridaya Indah IV Blok AA6
no.3 RT.02 RW.12 Tambun
Selatan, Bekasi

Riwayat Pendidikan : TK Al-Muslim

SD Al-Muslim

SMP Al-Muslim

SMA Al-Muslim