ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Persepsi Peserta Didik tentang Penggunaan Game Online pada Psikologi Sosial di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung" ini ditulis oleh **Nurul Andawiyah**, NIM. 17205153186, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung yang di bimbing oleh Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I.

Kata kunci : Game Online, Pola Pikir, Motivasi, Perilaku Sosial

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah fenomena perkembangan teknologi yang ada di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung yang semakin canggih dengan beragamnya media sosial yang ditawarkan khususnya game online, yang bisa dibuat dan dimiliki oleh siapa saja tak terkecuali peserta didik usia sekolah dasar. Dalam menghadapi hal tersebut seorang guru sebagai wali di sekolah berupaya untuk semaksimal mungkin bisa memberikan himbauan kepada peserta didik yang belum memiliki account game online untuk tidak menggunakannya terlebih dahulu tanpa ada pengawasan dari orang tua. Bagi yang sudah terlanjur memiliki account game online diharapkan tidak digunakan secara berlebihan.

Fokus penelitian ini adalah : (1) bagaimana persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung? (2) bagaimana persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung? (3) bagaimanakah persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku social dengan teman sebaya peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk memaparkan persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (2) untuk memaparkan persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (3) untuk memaparkan persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku sosial dengan teman sebaya peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sumber data yang utama dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dari kepala madrasah, guru kelas dan peserta didik. Prosedur pengumpulan data meliputi : metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Teknik analisis data yag digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif meliputi : reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Penelitian ini juga melakukan pengecekan keabsahan data dengan triangulasi sumber dan teori.

Setelah penulis mengadakan penelitian dengan beberapa metode di atas memperoleh hasil bahwa (1) Dalam menanggapi masalah persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir sebagian peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung setuju kalau *game online* menjadi salah satu faktor yang membuatnya tidak bisa fokus belajar. Sedangkan sebagian peserta didik lainnya tidak setuju dengan alasan bahwa *game online* bisa membuatnya semakin giat belajar dengan memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru dari *game online*. (2) Terkait dengan persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi, *game online* bukan sesuatu hal yang penting karena mayoritas peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung masih memiliki motivasi belajar dari orang tuanya. (3) Terkait persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku sosial dengan teman sebaya, mayoritas peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung menganggap tidak terlalu penting untuk memiliki *account game online* dalam bersosialisasi dengan teman sebaya karena mereka menganggap bahwa teman bisa didapat darimana saja bukan dari game online saja.

ABSTRACT

Thesis with the title "Students Perception about Using Online Games in Social Psychology at *MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung*" was written by Nurul Andawiyah, NIM. 17205153186, Department of Madrasah *Ibtidaiyah* Teacher Education (PGMI), Tarbiyah Faculty and Teacher Training (FTIK) State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung which was guided by Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I.

Keywords: Online Games, Mindset, Motivation, Social Behavior

This research depend on the phenomenon of increasingly sophisticated technological at MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung developments with the variety of social media offered, especially online games, which can be made and owned by anyone, including elementary school age students. In dealing with this, a teacher as a guardian in the school strives to give as much as possible the appeal to students who do not have an online game account to not use it first without any supervision from their parents. For those who already have an online game account, they are expected not to be overused.

The focus of this study are: (1) how are students' perceptions about using online games on mindset at *MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?* (2) how do students perceive the use of online games on student motivation at *MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?* (3) how are students' perceptions about using online games on social behavior with peers of students in *MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?*

The objectives of this study are (1) to describe the perceptions of students about the use of online games on mindset at *MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.* (2) to explain students' perceptions about the use of online games on student motivation at *MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.* (3) to explain students' perceptions about the use of online games on social behavior with peers of students in *MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.*

The method in this study is a qualitative method. The main data sources in this study are the results of interviews from the principal, class teachers and students. Data collection procedures include: observation methods, interview methods, and documentation methods. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis including: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This study also checks the validity of the data by source triangulation and theory.

After the authors conducted a study with several methods above obtained the results that (1) In responding to the problem of students' perceptions about the use of online games on the mindset of some students at MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung agreed that online gaming was one of the factors that made it unable focus on studying. While some other students do not agree with the reason that online games can make it more active learning by gaining new knowledge from online games. (2) Related to students perceptions about using online games on motivation, online games are not something that is important because the majority of students at MI Nurul Islam Mirigambar

Sumbergempol Tulungagung still have the motivation to learn from their parents. (3) Regarding students' perceptions of using online games on social behavior with peers, the majority of students at MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung consider it not too important to have an online game account in socializing with peers because they consider that friends can be obtained from where just not from online games.

الملخص

أطروحة بعنوان "تصور الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت في علم النفس الاجتماعي في مدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونجمن تأليفة نور الأندوية، .17205153186NIM، قسم التعليم المدرسي لمدرسة إبتدائية(PGMI)، كلية التربيّة والعلوم التربويّة(FTIK)، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونجالذي كان يسترشد به الدكتور الحاج. بينتي معونة الماجستيرة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب عبر الانترنت ، عقلية ، والدافع ، وسلوك اجتماعي

هذا الموسع البحثي وراء ظاهرة التطورات التكنولوجية المتطورة بشكل متزايد مع مجموعة متنوعة من وسائل الإعلام الاجتماعية المقدمة ، وخاصة الألعاب عبر الإنترنت ، والتي يمكن أن يصنعها ويملكها أي شخص ، بما في ذلك طلاب سن المدرسة الابتدائية. في التعامل مع هذا ، يسعى المعلم كوصي في المدرسة إلى إعطاء أكبر قدر ممكن من النداء للطلاب الذين ليس لديهم حساب الألعاب عبر الإنترنت لعدم استخدامه أولاً دون أي إشراف من آبائهم. بالنسبة لأولئك الذين لديهم بالفعل حساب الألعاب عبر الإنترنت ، من المتوقع أن لا يتم الإفراط في استخدامها.

مسائل البحث هذه الدراسة على ما يلي: (1) كيف تصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت في التفكير فيمدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج؟ (2) كيف يرى الطلاب استخدام الألعاب عبر الإنترنت في تحفيز الطلاب فيمدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج؟ (3) كيف هي تصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت على السلوك الاجتماعي مع أقرانهم من الطلاب فيمدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج؟

أهداف هذه الدراسة هي (1) لوصف تصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت في التفكير فيمدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج (2) لشرح تصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب في مدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج(3)لشرح تصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت على السلوك الاجتماعي مع أقرانهم من الطلاب في مدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج.الطريقة في هذه الدراسة هي طريقة

نوعية. تتمثل مصادر البيانات الرئيسية في هذه الدراسة في نتائج المقابلات التي أجراها المدير ومعلمو الصف والطلاب. تشمل إجراءات جمع البيانات: طرق المراقبة وطرق المقابلة وطرق التوثيق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي النوعي بما في ذلك: الحد من البيانات ، وعرض البيانات ، واستخلاص النتائج. هذه الدراسة أيضا بالتحقق من صحة البيانات عن طريق التثليث المصدر والنظرية.

بعد أن أجرى المؤلفون دراسة مع عدة طرق أعلاه ، حصلوا على النتائج التي (1) في الاستجابة لمشكلة تصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت في عقلية بعض الطلاب في مدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج، وافقوا على أن اللعب عبر الإنترنت كان أحد العوامل التي جعلته غير قادر التركيز على التعلم. في حين أن بعض الطلاب الآخرين لا يتفقون مع السبب في أن الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن تجعلها أكثر نشاطًا من خلال اكتساب معرفة جديدة من الألعاب عبر الإنترنت. (2) فيما يتعلق بتصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت في التحفيز ، فإن الألعاب عبر الإنترنت ليست شيئًا مهمًا لأن غالبية الطلاب في مدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج لا يزال لديهم الدافع للتعلم من آبائهم. (3) فيما يتعلق بتصورات الطلاب حول استخدام الألعاب عبر الإنترنت في السلوك الاجتماعي مع أقرانهم ، فإن غالبية الطلاب في مدرسة الإبتدائية نور الإسلام ميري جمبار سومبر جمبول تولونج أجونج يعتبرون أنه ليس من المهم للغاية أن يكون لديهم حساب لعبة على الإنترنت في التواصل الاجتماعي مع أقرانهم لأنهم يعتبرون أنه يمكن الحصول على أصدقاء من المكان الذي يوجد فيه ليس فقط من الألعاب عبر الإنترنت.