ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

Gambaran Perilaku Remaja yang Bermain Chip Domino di Desa Penantian, Kecamatan Kelam Tengah, Kabupaten Kaur

Agel Saleh Tra
Affliation: Bimbingan Dan Konseling Islam, Ushuluddin, Adab Dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu[1],

Correspondence Author:
Author name: Telp: 0821-7762-5587
E-mail: agelsealeh@gmail.com

Kata kunci:
Remaja, game online, Dampak Game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku remaja yang bermain game chif domino di Desa Penantian. Batasan penelitian dibatasi dengan tiga aspek (Aspek kognitif, afektif, Psikomotorik). Manfaat Penelitian Peneltian ini terbagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan praktis. Teori Moleong digunakan sebagai bahan kajian ini. Metode penelitian deskritif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu Melalui Observasi, wancara, dokumentasi. Teknik pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling. Jumlah informan penelitian yang diambil yaitu 5 orang. Lokasi penelitian di Desa Penantian, Kecematan Kelam Tengah, Kabupaten Kaur. Penemuan penelitian menunjukkan bahwa gambaran perilaku remaja yang bermain game chif domino itu, Pada aspek Kognitif menunjukkan bahwa pengetahuan, pemahaman serta kemahiran mereka dalam bermain chif domino ini sudah sangat detail terlait dengan semua tools, ada dua orang dari lima orang informan itu detail sekali dan tiga orang masih perlu tutorial. Kemudian pada aspek afektif ketika bermain mereka sering menunjukkan perubahan aspek emosi yang berdinamika misalnya ada juga dari dua orang itu cenderung agresif, marah-marah, mereka kesal berlebihan ketika tidak menang, walaupun pengaruhnya memberikan pengaruhnya memberikan gemaberi ketika bermain namun hanya sesaat. Pada aspek psikomotorik mereka menunjukkan perilaku mereka yang suka bolos, ada yang menggadaikan barang, mencuri,akademik yang kurang.

Keywords:
Teenagers, online games, Gaming Impact

Abstract

This research aims to find out the behavior of teenagers who play the chif domino game in Penantian Village. The research boundaries are limited to three aspects (cognitive, affective, psychomotor aspects). Benefits of Research This research is divided into 2, namely theoretical and practical benefits. Moleong theory is used as material for this study. Qualitative descriptive research method with data collection techniques, namely through observation,

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

interviews, documentation. The informant selection technique uses purposive sampling technique. The number of research informants taken was 5 people. The research location is Penantian Village, Kelam Tengah District, Kaur Regency. The research findings show that the description of the behavior of teenagers who play the chif domino game, in the cognitive aspect shows that their knowledge, understanding and skills in playing chif domino are very detailed regarding all the tools, there are two of the five informants who are very detailed and three people still need tutorials. Then in the affective aspect when playing, they often show changes in dynamic emotional aspects, for example, there are also two people who tend to be aggressive, angry, they are excessively annoyed when they don't win, although their influence gives them joy when playing, but only for a moment. In the psychomotor aspect, they show behavior that likes to play truant, some pawn things, steal, and lack academics.

INTRODUCTION

Kemajuan teknologi informasi dankomunikasi yang sangat pesat menuntut untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game online.

Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan game online antara lain berbohong. Menurut (Angela, 2022) Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain game online, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak remaja memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain games dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas.

Selain itu, berbagai game online kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata game, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua.

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh internet seiring dengan perkembangan teknologi,internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Arti *game online* itu sendiri adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehngga ada yang menang dan ada yang kalah. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut, hal ini sejalan dengan pendapat (Khoiriyah, 2019).

Agustinus Nilwan mengemukakan game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. (Nilwan, 2008) Jika ingin mendalami pengunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Sampai saat ini, teknologi telah memungkinkan terobosan besartentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi.

Pada zaman sekarang memiliki banyak teman haruslah pandai memilih dan menilai bagi setiap orang. apabila Mempunyai banyak teman akan menambah wawasan yang luas, namun jika salah memilih teman dan pergaulan maka kita akan terjerumus dengan kepribadian kita sendiri yang akhirnya seseorang akan salah arah.

Perilaku Remaja itu sendiri merupakan suatu karekteristik seseorang serta mengambarkan jati diri seseorang dari rekasi interaksi dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Adapun sifat-sifat perilaku remaja yang bermain game online yang sering melekat dalam diri seseorang individu adalah suka malu-malu, agresif, ambisius, dan takut kalah gengsi. Adapun factor-faktor yang mempengaruhi kepribadian yaitu bias di sebabkan oleh lingkungan, pengalaman.

(Mahendra, 2017) berpendapat bahwasanya Pada remaja yang masih berada dalam rentang usia 12-18 tahun yang duduk dibangku SMP dan SMA biasanya masih lebih cendurung memiliki rasa penasaran yang tinggi. Mereka belum dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang boleh dilihat dan mana yang tidk boleh dilihat asalkan hal tersebut menarik perhatian mereka, maka mereka akan melihatnya. Menurut Sugeng Sejati kepribadian merupakan suatu yang unik Sesuai dengan kepribadian yang dimiliki masing-masing individu, Sepertihalnya ada yang mempunyai keperibadian yang agresif, suka Bersaing, pasif, suka bahkan ada yang suka mengadu domba. (Sejati, 2015)

Adapun Game yang terkenal yaitu salah satunya chif Domino. Chif domino itu sendiri adalah game yang sering dimainkan oleh khalayak remaja karena game ini dapat menghasilkan

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

uang secara online atau dapat di sebut dengan judi online dengan memasang taruhan koin uang. Biasanya remaja yang bermain Chif Domino itu sering kali berkumpul di dekat kuburan, warung, poskamling, itu merupakan Basecamp atau tempat berkumpulan para remaja penantian bermain game online Chif Domino sambil focus menghadap layar hp masing-masing terkadang sampai lupa waktu untuk pulang kerumah hingga membuat para orang tua menjadi pusing, serta ocehan orang tua pun tak dihiraukan lagi akibat bermain Chif domino. Namun apabila kalau menang bermian Chif domino remaja akan mendapatkan uang dengan menjualkan chif domino di konter yang dapat melakukan transaksi jual beli Chif Domino, uang pun akan disesuai dengan harga chif perbe, ada yang mendapat 10b ,kalau di kali 1b dikali 60 ribu maka akan mendapat uang Rp.600,000. Tapi Apabila kalah mereka akan marah-marah, kesal, menyendiri, apapun terasa tidak enak dilakukan , malu kalau di ejek teman. Sebab game online chif domino itu bersifat kecanduan jika menang akan main lagi, kalaupun kalah seribuh cara akan di capai. Untuk menghindari gengsi jika di remehkan oleh teman hingga di panas-panas teman dengan kalimat, "ah cemen, kalo habis ya beli lagi. Aku aja habis duit sampai berjuta-juta, masa kamu baru habis Rp.100,000 aja udah pusing". Jadi untuk menghindari hal tersebut remaja jaman sekarang akan menjadi-jadi, gelorak darah pun membarah tidak mau kalah gengsi dengan teman sebayanya yang bermegah-megah, lalu akan melakukan hal yang tidak diinginkan. suka malu-malu, agresif, ambisius, dan takut kalah gengsi jika tidak bisa menyamai dengan teman. Akibat beberapa factor-faktor itulah yang sering membuat kepribadian orang menjadi buruk.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 September 2023 diperoleh yaitu gambaran tentang perilaku remaja di desa penantian. Di temui siswa yang sering bolos sekolah akibat pengaruh dari game online chif domino yang sering terjadi seperti suka mejual barang-barang yang dimiliki , menggadai sampai mencuri. Di sisi lain, kebutuhan sosialisasi remaja juga sangat tinggi paling tidak kubutuhan untuk diterima oleh teman sebaya. Sehingga ia bias berinteraksi, bergaul, dan berbaur serta berkembang dengan teman sebayanya. Remaja biasanya takut tereliminasi dalam pergaulan sesama remaja karena dapat termaginalkan dalam prosese berlangsung. (Ma'Mur, 2012)

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan yang dilaksanakan di Desa Penantian. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apa saja

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

problem dalam Gambaran perilaku remaja yang bermain game online. Cara pengambilan informan dengan menggunakan purposive sampling.

Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Harahap, 2020) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif ini memusatkan perhatian pada masalah yang aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung. Dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif ini peneliti ingin dapat menjelaskan masalah penelitian secara desktiptif. (Sugiyono, 2018)

Peneliti memilih penelitian kualitatif deskriptif karena ingin menggali data mendalam melalui wawancara, pengamatan dan dokumentasi yang mendukung. Karena penelitian ini membahas tentang Gambaran perilaku remaja yang bermain game online. Jadi diperlukan pengamatan dan wawancara terkait jalannya proses tindakan pencarian informasi terhadap Gambaran perilaku remaja yang bermain game online.

FINDING AND DISCUSSION

1. Aspek kognitif

Mengambarkan bagaimana suatu kemampuan berkembang seorang anak tentang mengenal sesuatu seperti bermain *game online* yang dimana seorang anak mempunyai kemampuan pengetahuan bermain game sangat tinggi dibandingkan dengan pemahaman belajar. Terkadang orrang yang bermain game mempunya wawasan dan nalar yang tinggi tentang memahami game menguntungkan uang atau tidak.

Tabel 1. Aspek Kognitif

No	Informan	Keterangan
1	**SF**	Sudah sangat memahami, sangat mahir bahkan bisa menjadi tutor ataupun menjadi guru sehingga bisa mengajarkan teman-temanya, hal ini dapat dilihat dari kemampuannya, kecanduan yang dimiliki sudah sangat berlebihan seperti sering menipu orang tua, menggadaikan barang, mencuri uang orang tua.

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

2	**RP**	Hanya sekedar bermain saja tanpa benar-benar memahami *chif domino* terlalu dalam.
3	**MF**	Hanya sekedar bermain saja tanpa benar-benar memahami *chif domino* terlalu dalam.
4	**RG**	Hanya sekedar bermain saja tanpa benar-benar memahami *chif domino* terlalu dalam.
5	**EA**	Sudah sangat memahami, sangat mahir bahkan bisa menjadi tutor ataupun menjadi guru sehingga bisa mengajarkan teman-temanya, hal ini dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam bermain mampu mengaplikasikan semua *ritme game,* kemudian setiap tombol itu mepunyai fungsi yang berbeda hitungan, karena Spin pun berbeda-beda ada 10, 100, 500, bahkan ada Spin manual dan Spin satu-satu.

Hasil pengamatan penulis pada aspek Kognitif informan peneliti melihat informan SF,RD,MF,RP dan EA menurut peneliti mereka sangat memahami akan dunia permainan *chif domino* baik itu dari segi pemahaman ,wawasan. Tetapi ketika dunia pendidikan mereka susah menangkap pelajaran mungkin akibat terlalu banyak bermain chif domino.

Berdasarkan dari 5 orang informan yang saya wawancarai dapat disimpulkan 2 Orang **SF** dan **EA** yang sudah sangat memahami, sangat mahir bahkan bisa menjadi tutor ataupun menjadi guru sehingga bisa mengajarkan teman-temanya, hal ini dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam bermain mampu mengaplikasikan semua *ritme game,* kemudian setiap tombol itu mepunyai fungsi yang berbeda hitungan, karena Spin pun berbeda-beda ada 10, 100, 500, bahkan ada Spin manual dan Spin satu-satu. Dan 3 orang informan RD,MF, dan RP hanya sekedar bermain saja tanpa benar-benar memahami *chif domino* terlalu dalam.

2. Aspek Afektif

Asfek ini cendurung mengambarkan sikap mental seseorang yang bermain game, dimana terkadang jika kalah mereka akan seperti orang yang terganggu gangguan mental, merasakan kesal, merasa tertantang jika teman menang banyak mendaptkan uang.

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

Tabel 2. Aspek Afektif

No	Informan	Keterangan
1	**SF**	Perasaan yang di rasakan tidak menentu karena uang yang dijadikan modal tadi habis saja karena Chif yang di putar tidak naik atau bias di sebut habis, kepala pun menjadi pusing ketikamelihat teman yang lain berhasil mendapatkan puluhan b *chif domino.*
2	**RP**	Pada saat membeli chif 5b untuk menjadikan modal bermain namun ketika chif itu diputar sampai berapa kali putaran tidak juga mendapatkan skiter, mulailah rasa tegang takut chifnya habis itu mulai mencabang menyebar diri pikiran karena jika chif itu habis uag Rp.250.000, itu akan hangus dengan sendirinya perasaan sedih.
3	**MF**	Ketika bermain chif saya pernah menang pada saat itu saya sangat bahagia di balik itu saat sering merasakan ruginya akibat chif tidak naik dan perasaan yang saya alami ingin marah tapi tidak ada tempat marah, rasanya terpukul sekali.
4	**RG**	Kalah bermain chif itu soal biasa sebab menggapa begitu jika bukan soal bias tidak akan merasakan tertantang tapi apabila kalah ya emosi mulai bercabang kepala pusing, ingin bercerita kepada orang tua tidak mungkin.
5	**EA**	Kekalahan yang pernah di alami pada saat bermain chif sangat menyakitkan karena uang habis berharap bias mendapatkan uang banyak namun gagal kekesalah itu menimbul.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada aspek afektif terhadap 5 orang informan saya teleti bahwa informan SF,RD,MF,RP dan EA menurut ekspresi semuanya pada saat menang ada yang *happy* karena uang mereka terbalikkan lebih dari itu namun terkadang mereka emosional Karena mereka rugi uang habis bisa-bisa amarahnya meluap tak menentu akibat kekalahan yang mereka alami saat bermain *Chif domino*. Contohnya membeli chif 1b (Modal bermain), Namun habis saja

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

pusingnya itu seperti tidak ada obatnya. Tetapi jika menang akan mendapatkan Chif sampai 50b lebih hingga Ratusan yang didapatkan. Apa lagi kalo melihat teman yang lagi JP atau menang banyak chif, mentalnya sedikit terganggu.

3. Aspek Psikomotorik

Menggambarkan ciri-ciri remaja kecanduan *game online* dia akan hanyut akan suasana bias saja dia akan menjual barang ataupun mencuri seperti menjual gas, helm terkadang menggadaikan motor.

Tabel 3. Aspek Psikomotorik

No	Informan	Keterangan
1	**SF**	Kecanduang yang dimiliki sangat tidak tertolongkan karena kondisi yang di alami SF mata merah, suka mencuri uang orang tua, menggadaikan barang, menggambil kelapa sawit nenek untuk di jual upaya bias membeli *chif*.
2	**RP**	Hanya sekedar bermain, tidak terlalu kecanduan habis ya sudah tidak akan membeli lagi, paling jika sakali seminggu ataupun saat mempunya uang saku lebih.
3	**MF**	Bermain hanya sekdarnya saja saat semua bermain akan bermain chip juga, paling jika membeli itu sebanyak 500m saja, supaya tidak di olok-olok dengan yang lain.
4	**RG**	Jika ada uang paling membeli chif setengah b, jika tidak naik ya sudah. Tidak terlalu dipikirkan ataupun di bawah pusing.
5	**EA**	Kecanduan yang dialami membuat EA menjadi kurus, jika di kasih ang malah membeli chif, habistak juga naik akan membeli lagi, sampai terkadang lupa tidur, uang yang kasih habis terus, perut lapar di tahan karena kefokusan dalam bermain tak mau di ganggu.

ISTISYFA : *Journal of Islamic Guidance and Conseling*
Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/
Vol. 3, No. 01, April 2024, 420-430.

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap 5 orang informan, peneliti melihat bahwa ada 2 **SF** dan **EA** remaja yang sangat kecanduan *game chif domino* sedikit berbeda dengan remaja **RD**,**MF**, dan **RP** yang tidak terlalu kecanduan game *chif domino*, yang dimana umumnya remaja yang tidak berkecanduan *chif domino* dia akan tenang, mata sehat, badan gemuk sehat. Namun demikian sebaliknya orang yang kecanduan *chif domino* mata merah, badan kurus, berbicara ngelantur, suka mencuri brang orang tua, menggadaikan benda demi untuk beli chif domino, kalo berbicara lain yang dibahas lain yang disebut.

Penelitian ini sejalan dengan Penelitian yang Dilakukan oleh erida fadila DKK yang bertema "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja". Penelitian ini membahas mengenai remaja yang lebih rentan kecanduan *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja yang dikarenakan terdapat perubahan perilaku pada remaja yang sudah mengalami kecanduan pada game online. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang, dimana penelitian sebelumnya membahas pengaruh *game online* dan perubahan remaja di dalam ilmu kesehatan, sedangkan penelitian sekarang hanya melihat Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja.

Dampak inilah yang terjadi sekarang pada siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Ditinjau dari aspek Afektif. Aspek ini merupakan aspek yang membahas tentang keterkaitan sikap dan nilai siswa dimana terkait dengan watak perilaku perasaan dan minat siswa terhadap sesuatu dalam dunia pendidikan. Tentu sudah jelas, apa yang terjadi pada siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo akibat dari game online berdampak pada menurunnya nilai siswa, dan meningkatnya watak dan perasaan emosional siswa akarena efek kecanduan terhadap Chif domino.

Kecanduan terhadap Chif domino dapat mengakibatkan emosi siswa tidak terkontrol karena ketika terus bermain dan terjadi sering kekalahan dalam sebuah permainan dalam game online tersebut akan sangat mudah memicu emosi seseorang dan akibatknya akan timbul rasa kurang puas dan akan terus memainkannya bahkan sampai tidak kenal waktu. Ditinjau dari Aspek, Psikomotorik Teori keguruan dalam aspek ini membahas tentang bagaimana menilai keterampilan Setelah menerima pembelajaran. Pembelajaran daring atau online yang diterima oleh Siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo tentunya membuat siswa kesulitnan Untuk memahami

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

pembelajaran karena tidak bertatap muka secara langsung dengan Guru mereka. Ini artinya pendekatan emosional antara siswa dan guru juga semakin Berkurang. Belum lagi dengan adanya game online yang sedang meracuni siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Ketika menerima pembelajaran, tentunya hampir Dipastikan hasil yang didapatkan siswa akan dibawah dari hasil ketika pembelajaran Dilakukan secara langsung. Keterampilan siswa justru bukan mengarah terhadap hasil Pemebelajaran yang diberikan tetapi lebih kearah keterampilan dalam memainkan game Online itu sendiri. Ini adalah dampak dari game online dari aspek psikomotorik siswa Dan ini akan berakibat fatal terhadap perkembangan siswa kedepannya .

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku remaja yang sering bermain game chif domino sedikit berbeda baik itu dilhat dari aspek kognitif mereka rentan menggambarkan wawasan, pengetahuan serta pemahaman yang meningkat didunia game online chif domino. Ketika di aspek afektif remaja mengambarkan bagaimana perasaan individu dalam merasakan suasana hati remaja saat dilemah akan permainan chif domino. Begitupun di aspek psikomotorik adalah menggambarkan bagaiaman seorang remaja ketika terbawa suasana suatu permainan apabila kecanduan itu bergejolak sehingga dapat melakukan hal apapun itu.

CONCLUSION

Penemuan penelitian menunjukkan bahwa gambaran perilaku remaja yang bermain game chif domino itu, Pada aspek Kognitif menunjukkan bahwa pengetahuan, pemahaman serta kemahiran mereka dalam bermain chif domino ini sudah sangat detail terkait dengan semua tools, ada dua orang dari lima orang informan itu detail sekali dan tiga orang masih perlu tutorial. Kemudian pada aspek afektif ketika bermain mereka sering menunjukkan perubahan aspek emosi yang berdinamika misalnya ada juga dari dua orang itu cenderung agresif, marah-marah, mereka kesal berlebihan ketika tidak menang, walaupun pengaruhnya memberikan pengaruhnya memberikan gemaberi ketika bermain namun hanya sesaat. Pada aspek psikomotorik mereka menunjukkan perilaku mereka yang suka bolos, ada yang menggadaikan barang, mencuri,akademik yang kurang.

REFERENCES

Nilwan, A. (2008). "Pemprograman animasi dan game Profesional". Elex Media Komputindo. jakarta

E-ISSN: 3047-2717
DOI : http://dx.doi.org/10.29300/istisyfa

Angela. Pengaruh Game Online Terhadap Maotivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan

Mahendra., & Ikhsan, T. (2017). " Peran media social instagram dalam pembentukan kepribadian remaja usia 12-18

Ma'Mur, J. (2012). " Kiat mengatasi kenakalan remaja di sekolah" (Jogjakarta : Bukubiru).

Harahap, N. (2020) Penelitian Kualitatif, (Medan: Wal Asri Publishing, 2020)

Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. ejournal Ilmu Komunikasi. Vol. 1. No. 2. 2013. h.533. tersedia: https://www.scribd.com/.../Jurnal-PDF-07-16-13-03-1,

Khoiriyah, S. (2019). " dampak game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di desa rengai kecematan katibul kabupaten lampung selatan". Uin Raden Intan Lampung, 2019.

Sejati, S. (2015) Dinamika Kelompok dalam Psikologi Sosial, (Bogor: IPB Press)

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D (Bandung:Alfabeta)