

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman yang semakin modern serta canggih. Salah satu contoh nyata dari semakin canggihnya teknologi adalah maraknya penggunaan internet. Perkembangan dalam menggunakan internet memberikan pengaruh yang relatif besar pada kehidupan manusia. Dampak yang timbul dari pengaruh internet itu bergantung pada pemanfaatannya, bisa berdampak positif maupun negatif.

Internet merupakan suatu jaringan informasi yang tersaji pada sebuah organisasi yang bersifat bebas, untuk saling bertukar informasi. Internet merupakan tempat terjalinnya hubungan berbagai komputer yang menyediakan dan mengelolah informasi di dunia.¹ Komputer-komputer itu biasanya berupa *server*, Komputer pribadi yang berdiri sendiri, *handphone*, komputer genggam, PDA, dan sebagainya. Masing-masing peralatan komputer itu bekerja sesuai dengan fungsinya, baik sebagai penyedia layanan yang biasa disebut dengan server maupun pengguna layanan yang biasa disebut klien.²

Perkembangan internet di Indonesia yang sangat cepat, meski kehadirannya relatif lebih lambat dibandingkan Negara lain. Di Indonesia

¹ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga 2007), hal. 300.

² Private Tutorial Enterprise, *Browsing Internet dengan Mozilla Firefox*, Indah, Surabaya, 2008, hlm. 10.

sendiri internet mulai berkembang pada awal tahun 1990-an. Jaringan internet di Indonesia saat itu masih sederhana dikenal dengan paguyuban *network*, didalamnya terdapat semangat kerjasama, gotong royong, dan kekeluargaan sangat erat, hangat, dan terasa antara pelakunya. Berdasarkan hasil pengambilan data dari situs internet *World Status*, didapatkan bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada pertengahan tahun 2010. Tingkat pertumbuhan pengguna internet yang terjadi selama 10 tahun mencapai 5.510%. Melonjak tinggi dari data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besarnya penggunaan pertumbuhan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia, yang tidak lebih 3% setiap tahunnya. Hal tersebut menimbulkan kemungkinan besar bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia.³

Salah satu bukti kemajuan dan perkembangan dari teknologi internet dimasa yang modern ini yaitu mulai maraknya perkembangan dari permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan digital yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet. Sementara arti *game* itu sendiri adalah sesuatu yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang, dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau hanya menghibur diri.⁴

³ Wilis Kaswidjanti, “*Internet dan Game Online*”, diakses pada 15 November 2016, pada jam 11:23, dari ejournal.wilis.himatif.or.id/download/20GAME%20ONLINE.doc.

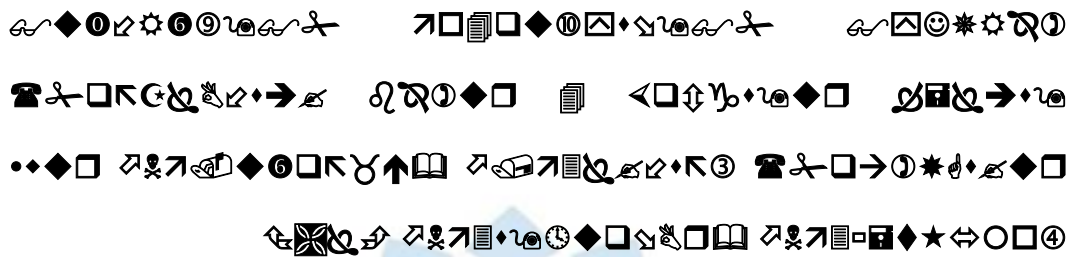
⁴ “*Aplikasi Komputer dan Game Online*” diakses pada 15 November 2016, pada jam 11:23, dari <http://ejournal.umm.ac.id/kafeilmu.com/tema/pengertian-game-online.html>.

Game dalam bahasa Indonesia yang berarti "permainan" inilah yang terkadang menjadi solusi yang paling mudah dilakukan saat merasa bosan. Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, bahkan terkadang orang-orang dewasa lebih sering menjadikan *game* ini suatu aktifitas yang dapat mengalihkan kebosanan. *Game* yang terdapat dalam *gamezone* (*game online*) hanya bersifat fiktif dan karakter yang ada hanyalah ilustrator, sehingga sifatnya hanya menyenangkan, dan seringkali permainan *game online* menimbulkan sifat konsumtif terhadap keuangan, waktu, dan dapat membuat seseorang menjadi malas, dan lupa diri. Sebab pekerjaan-pekerjaan yang lain akan terbengkalai

Saat ini banyak orang yang melakukan aktifitas sehari-hari dengan menghabiskan waktu bermain *game online*, baik dilakukan sendiri di rumah ataupun di warnet (warung internet). Pada dasarnya bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia. Bermain merupakan cara untuk menghilangkan rasa penat, dan kejenuhan atas rutinitas yang dirasakan oleh setiap individu.

Game online ternyata juga akan membawa dampak yang besar, terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun pemain *game online* dapat berkomunikasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, Namun *game online* seringkali membuat pemainnya lebih terfokus pada permainan dibandingkan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Dibalik itu juga *game online* memiliki dampak positif, sebagai contoh seseorang mampu belajar untuk bermain secara kelompok dan menyusun strategi dalam permainan tersebut.

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Penjelasan tersebut terdapat dalam surah Muhammad/47:36 berikut :



Artinya: “Sesungguhnya kehidupan di dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertaqwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu, dan Dia tidak meminta harta-hartamu”.⁵

Ayat tersebut menjelaskan bahwa, kesenangan akan permainan menjadi salah satu sifat dasar manusia. Tidak terkecuali dengan *game online* yang diminati sebagian besar masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online*. Mereka yang memainkan *game online* berasal dari latar belakang, usia, dan pendidikan berbeda-beda. Baik dari segi usia dewasa khususnya mereka yang berusia anak-anak.

Secara afektif anak-anak yang memainkan permainan *game online* cenderung ingin memainkan peran yang dia lihat dalam game tersebut. Yaitu dengan meniru tingkah tokoh-tokoh dalam permainan tersebut.⁶ Bahkan keinginan tersebut sering kali diterapkan dengan teman-temannya dalam

⁵ Terjemah Departemen Agama RI tahun 2006.

⁶ “Aplikasi Komputer dan Game Online” diakses pada 15 November 2016, pada jam 11:23, dari <http://ejournal.umm.ac.id/kafeilmu.com/tema/pengertian-game-online.html>.

kehidupan nyata. Menurut Oppenheim, mengingat sifatnya yang kompetitif, alat permainan *game online* juga bisa menjadi ajang untuk kompetisi diri, melihat seberapa jauh kemampuan diri sendiri.⁷

Masa anak-anak adalah masa yang unik sehingga sulit untuk kita bayangkan.⁸ Seiring berjalannya waktu banyak anak-anak yang cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain game online sehingga mengabaikan aktifitas lain yang lebih bermanfaat. Disamping itu internet juga memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi internet juga memiliki batasan bahayanya. Termasuk terhadap pengguna *game online*. Tidak ada perubahan yang lebih besar daripada revolusi teknologi yang dialami anak-anak kini dengan meningkatnya pengguna internet.

Situasi seperti ini memiliki masalah terhadap dinamika kehidupan manusia terutama anak-anak. Saat ini anak-anak sedang berada pada masa pengenalan terhadap lingkungan sekitarnya, serta beradaptasi secara baik, dan juga membuat pemikiran anak-anak positif akan lingkungannya. Anak-anak mesti bisa beradaptasi dengan kemampuan mentalnya yang sedang berkembang saat melihat dunia luar. Akibatnya itu jika anak-anak tidak dapat beradaptasi dengan baik maka akan mengakibatkan perubahan tersebut mencakup perubahan fisik, dan perubahan emosional, serta mentalnya itu yang kemudian akan tercermin dari sikap, dan tingkah laku yang negatif maupun positif.

⁷ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada anak*, Pustaka Mina, 2011, Jakarta. Hal. 30.

⁸ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1, Terjemahan*. (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 300.

Perkembangan mental berhubungan dengan kesehatan mental pada anak. Menurut Dewi, kesehatan mental merupakan suatu kondisi yang dimana memungkinkan perkembangan fisik, intelektual, dan emosional yang optimal.⁹ Mental, yakni terhindarnya orang dari gejala-gejala gangguan jiwa (*neurose*) dan dari gejala-gejala penyakit jiwa (*pyschose*). Seseorang yang memiliki mental yang sehat akan terwujudnya keharmonisan yang sungguh-sungguh antara fungsi-fungsi jiwa, serta mempunyai kesanggupan untuk menghadapi problem-problem yang biasa terjadi dan merasakan secara positif kebahagiaan dan kemampuan dirinya.¹⁰

Anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan terus-menerus bertanya tentang macam-macam peristiwa. Maka sejak mula pertama anak dilahirkan ke dunia hingga akhir hayatnya, ia selalu ingin maju; perkembangannya mengalami progress. Sebab, anak merupakan agen/subyek aktif yang memfungsikan segenap kemampuannya dalam proses perkembangannya. Anak yang pada usia sekolah dasar yang selalu bermain *game online* akan mengalami penurunan prestasi belajar, maka dari itu perlu untuk dideteksi mentalnya atau jiwanya. Mental anak yang terganggu, dapat menimbulkan penurunan pencapaian prestasi belajar, jika memang anak dalam proses mencapai dan sedang menuntut ilmu, dan anak dapat mengalami depresi jika ia tidak mampu bergaul dengan baik bersama teman-temannya, hanya asik dengan dunia

⁹ Dewi, Kartika Sari. *Kesehatan Mental*, 2012. Hlm. 20.

¹⁰ Zakiyah Daradjat, *Kesehatan Mental*, Cetakan ke-11, Jakarta: PT. Gunung Agung, 1983, hlm.11-13.

game onlinenya sendiri. Maka dari itu si anak sudah cuek terhadap lingkungannya, yang diakibatkan selalu terfokus dan sering bermain *game online*, sehingga menimbulkan dampak yang kurang baik terhadap mentalnya. Berakibat tidak diketahuinya status gangguan mental anak, maka bila anak mempunyai masalah gangguan mental tidak dapat diberikan penanganan secara dini. Berbagai upaya yang tepat mengurangi masalah tersebut adalah keterlibatan orang tua, dan guru yang menunjang kesehatan jiwa anak secara dini dan untuk mengetahui secara dini status kesehatan jiwa anak dapat dilakukan deteksi dini.¹¹

Para ahli psikologi perkembangan pada umumnya membagi periodisasi perkembangan didasarkan pada perubahan-perubahan yang terjadi pada tiga hal antara lain; periodisasi berdasarkan biologis, periodisasi berdasarkan psikologis dan periodisasi berdasarkan deduktis.¹²

Mental anak itu akan sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak jika setiap anak tidak dapat mengontrol diri terhadap fenomena yang terjadi terhadap *game online*. Mental anak pasti turun dan mengakibatkan mental anak menjadi buruk saat melakukan segala aktifitas.

Pola perkembangan psikis. Merupakan perkembangan kejiwaan yang bersifat lembut memerlukan informasi yang lebih personal untuk menunjang data yang bersifat umum. Perkembangan psikis dapat diketahui dan dipantau

¹¹ Deteksi Dini Gangguan Mental Anak yang Mengalami Penurunan Prestasi Belajar. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/keperawatan/view/2367>. Diakses pada 15 November 2016, pada jam 11:23.

¹² Akyas Azhari, *Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Bandung: Teraju Mizan Publika, 2004), hlm. 173.

bukan hanya dengan mengamati dari jarak yang jauh tetapi juga harus diamati dengan jarak intim (dilakukan pendekatan secara terus menerus) sehingga mendapatkan hasil yang lebih tepat. Maka perlu diingat bahwa mental itu adalah relatif, dimana keharmonisan yang sempurna antara seluruh fungsi-fungsi tubuh itu tidak ada. Yang dapat diketahui adalah berapa jauh jaraknya seseorang dari mental yang normal.

Setelah melihat fenomenologi di lingkungan SDIT At-Taubah Kaum I Karawang, banyak sekali anak SDIT itu yang bermain *game online* sehingga terhadap psikisnya mengakibatkan emosi yang tidak terkontrol, dan juga membuat anak memiliki sikap acuh tak acuh terhadap orang lain sehingga anak memiliki dan asik dengan dunianya sendiri, dan juga membuat si anak menjadi sedikit membangkang terhadap perintah ataupun ucapan orang tuanya masing-masing. Anak yang bermain *game online* di SDIT At-Taubah tidak begitu peka terhadap lingkungan sekitarnya. Maka, dengan melihat hal ini peneliti sangat ingin, dan berantusias melakukan penelitian agar fenomenologi yang terjadi sedikit berkurang.

Dan setelah melihat dari pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul tentang **“PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MENTAL ANAK USIA 9 TAHUN (Studi Kasus di SDIT At-Taubah, Kaum I Karawang, Jawa Barat)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan keterkaitannya latar belakang masalah yang sudah terpapar, serta sudah dijelaskan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang tertulis, sebagai berikut :

1. Bagaimana Mental Anak Kelas 4 di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang?
2. Bagaimana Dampak *Game online* Terhadap Mental Anak?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah tertulis diatas, maka penulispun memiliki tujuan penelitian yang akan penulis lakukan saat melakukan penelitian terhadap gambaran umum maupun khusus akibat pengaruh dari *game online*, maka dari itu beberapa tujuan yang telah penulis uraikan, yaitu :

1. Peneliti ingin mengetahui, dan ingin mendapatkan bukti data yang empiris terhadap mental anak kelas 4 SD di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang pada siswa/I usia 9 tahun itu seperti apa.
2. Peneliti ingin mengetahui, dan ingin mendapatkan bukti data yang empiris yakni terhadap dampak *game online* terhadap kesehatan mental anak di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Maka dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana baru untuk guru serta para anak murid agar tetap memperhatikan, dan

mengawasi anak di SDIT At-Taubah agar menjadi anak sekolah yang baik dalam kesehatan mentalnya, agar tidak sering bermain *game online*.

- b. Menyalurkan dan memanfaatkan sedikit ilmu yang sudah didapat dalam perkuliahan di jurusan Tasawuf Psikoterapi.
- c. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi terus terhadap Fakultas Ushuluddin, Jurusan Tasawuf Psikoterapi agar melakukan Terapi ataupun Konseling terhadap orang-orang, baik itu dewasa ataupun anak-anak yang sudah menjadi autis ketika bermain *game online*.

2. Secara Praktis

- a. Untuk dijadikan bahan panduan praktis terhadap peneliti agar si peneliti dapat menjadikan cerminan diri saat nantinya peneliti sudah memiliki anak.
- b. Menjadi salah satu karya kecil si penulis yang memang dipersembahkan untuk keluarga tercinta.
- c. Menjadi salah satu syarat agar peneliti mendapatkan, dan memperoleh gelar S 1.

1.5. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa tulisan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu terkait dengan urutan kelahiran dan relevansinya terhadap judul skripsi ini. Adapun karya-karya tersebut adalah ;

1. Dalam jurnal yang berjudul "*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Para Siswa SDN 015 Di Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*", ditulis oleh Angela mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarma. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan diuji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa variabel pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 29,1%, sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain.¹³
2. Dalam jurnal dengan judul *Penggunaan Game Online Pada Mahasiswa (Sebuah Penelitian Kualitatif)*, ditulis oleh Susilo Wibisono.¹⁴ Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa terdapat dua faktor yang mampu mempengaruhi keputusan responden untuk menjadi pemain *game online*. Yakni faktor internal dan faktor eksternal. Yang masuk dalam kategori faktor internal salah satunya rasa ingin tahu, kebiasaan bermain *game* sejak kecil, dambaan memperoleh kebebasan di dunia maya, dan upaya mewujudkan impian-impian yang sulit dicapai. Salah satu faktor eksternal adalah informasi dari media masa mengenai permainan *game*

¹³ Dalam jurnalnya Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, Jurnal Ilmu Sosial Vol. IV, NO. 1, 2013.

¹⁴ Susilo Wibisono, *Penggunaan Game Online Pada Mahasiswa (Sebuah Penelitian Kualitatif)*.

online, adanya ajakan dari teman, dan faktor keluarga yang terlalu permisif. Orientasi yang muncul dalam permainan pun ada beraneka ragam, yaitu *explorer*, *killer*, *achiever*, *socislizer*, dan *business*. Sementara implikasi yang dirasakan oleh pemain *game online* terdiri atas berbagai aspek implikasi, yaitu implikasi fisik, implikasi ekonomi, implikasi emosional, implikasi akademik, dan implikasi sosial. Hal-hal yang ikut andil dalam keputusan berhenti bermain *game online* pada responden antara lain adanya kesadaran antara usia dan adanya *punishment* dari orang tua.¹⁵

3. Dalam tesis yang berjudul *Analisis Pengaruh Media Sosial Twwitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment*, ditulis oleh I Gusti Ngurah Aditya Lesmana mahasiswa Fakultas Ekonomi Program Magister Manajemen Jakarta.¹⁶ Penelitian ini membuktikan bahwa media sosial twwitter memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pembentukan *brand attachment*.
4. Dalam jurnal yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, ditulis oleh Muhammad Affandi mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman. Dari hasil studi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game*

¹⁵ Ibid.

¹⁶ I Gusti Ngurah Aditya Lesmana. *Analisis Pengaruh Media Sosial Twwitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment*, mahasiswa Fakultas Ekonomi Program Magister Manajemen Jakarta.

online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar.¹⁷

5. Dan dalam skripsi ini peneliti terdahulu mengambil judul *Hubungan antara Interner Bermain Games Online dengan Kompetensi Sosial pada Remaja* yang diteliti oleh Fitria Yusnita (105070002328) mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2009.¹⁸ Pada judul skripsi tersebut penelitian yang dilakukan memiliki subjek utamanya yaitu remaja dengan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

Seperti yang sudah dijelaskan dalam latar belakang bahwa penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya itu dari kelima judul skripsi, jurnal, tesis diatas ini peneliti terdahulu dan penelitian yang akan saya lakukan sama-sama meneliti variabel X tentang masalah internet atau dunia maya, dan yang menjadikan perbedaannya terlihat pada penelitian sebelumnya itu adalah variabel Y, peneliti kali ini mengambil variabel kedua tentang mental anak. Dan disinilah letak perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya, internet sangat berbahaya terhadap dampak mental anak jika si anak tidak dibatasi, dan diawasi secara teratur oleh orang dewasa. *Game online* memang memiliki dampak positif dan negatif, namun kebanyakan dari fenomena yang terjadi di Indonesia sangat banyak sekali dampak negatif terhadap mental anak. Karena subjek penelitian kali ini berhubungan dengan mental anak, sehingga

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Fitria Yusnita (105070002328) mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2009.

mental anak usia 9 tahun itu sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak selanjutnya, dan anak mesti tetap diperhatikan agar mentalnya bagus dan baik sampai dewasa. Dari hasil observasi tentang game online terhadap mental anak menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dengan 5,06% menunjukkan akan hasil yang negatif pada mental anak dan kehidupan anak.

Maka dari itu belum ada penelitian yang membahas tentang Pengaruh *Game online* Terhadap Mental Anak Usia 9 Tahun (Studi Kasus di SDIT At-Taubah, Kaum I Karawang, Jawa Barat). Peneliti ingin melakukan penelitian ini karena melihat dari fenomena-fenomena yang marak sedang terjadi di Negara kita tercinta Indonesia.

1.6. Kerangka Berfikir

Salah satu bukti dari perkembangan internet adanya *game online* yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*. Arti game itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang, dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau hanya menghibur diri.¹⁹ Memang tidak memungkiri bahwa kebanyakan anak saat ini menggandrungi game online dimanapun dan kapanpun.

Game online tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang.²⁰ Saat ini banyak sekali orang-orang yang menjadikan aktifitas bermain *game online* secara intensif

¹⁹ “Aplikasi Komputer dan Game Online” diakses pada 15 November 2016, pada jam 11:23, dari <http://ejournal.umm.ac.id/kafeilmu.com/tema/pengertian-game-online.html>.

²⁰ Ibid.

baik dilakukan di rumah sendiri ataupun di warnet. Ini menjadi bukti bahwa bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Permainan dapat menghilangkan rasa penat dan kejenuhan atas rutinitas yang dirasakan oleh setiap individu. Setiap manusia menginginkan hal yang sama dalam bermain.

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. *Game online* memiliki dampak positif dan dampak negatifnya. Dampak positif *game online* antara lain, adalah: dapat membuat anak menjadi pintar, meningkatkan konsentrasi, dan ketajaman mata yang lebih cepat, sedangkan dampak negatifnya ialah; lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman-teman sebaya, merasa marah dan cemas pada saat bermain *game*, anak suka melalaikan tugas sekolah.²¹

Maka dari itu *game online* pasti akan berpengaruh terhadap mental anak. Mental, yakni terhindarnya orang dari gejala-gejala gangguan jiwa (*neurose*) dan dari gejala-gejala penyakit jiwa (*pyschose*). Seseorang yang memiliki mental yang sehat akan terwujudnya keharmonisan yang sesungguhnya antara fungsi-fungsi jiwa, serta mempunyai kesanggupan untuk menghadapi problem-problem yang biasa terjadi dan merasakan secara positif kebahagiaan dan kemampuan dirinya.²²

²¹ Fina Hilmuniati, Skripsi: *Dampak Bermain Game dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan kec. Ciputat Kota Tangerang Selatan*, 2011. Hal. 22.

²² Zakiyah Daradjat, *Kesehatan Mental*, Cetakan ke-11, Jakarta: PT. Gunung Agung, 1983, hlm.11-13.

Anak adalah seseorang yang lahir dari hubungan pria dan wanita. Sedangkan yang diartikan dengan anak-anak atau *juvenale*, adalah seseorang yang masih dibawah usia tertentu dan belum dewasa serta belum kawin. Pengertian dimaksud merupakan pengertian yang sering kali dijadikan pedoman dalam mengkaji berbagai persoalan tentang anak.²³

Perkembangan mental anak itu akan sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak jika setiap anak tidak dapat mengontrol diri terhadap fenomena yang terjadi terhadap *game online*. Mental anak pasti turun dan mengakibatkan mental anak menjadi buruk saat melakukan segala aktifitas.²⁴

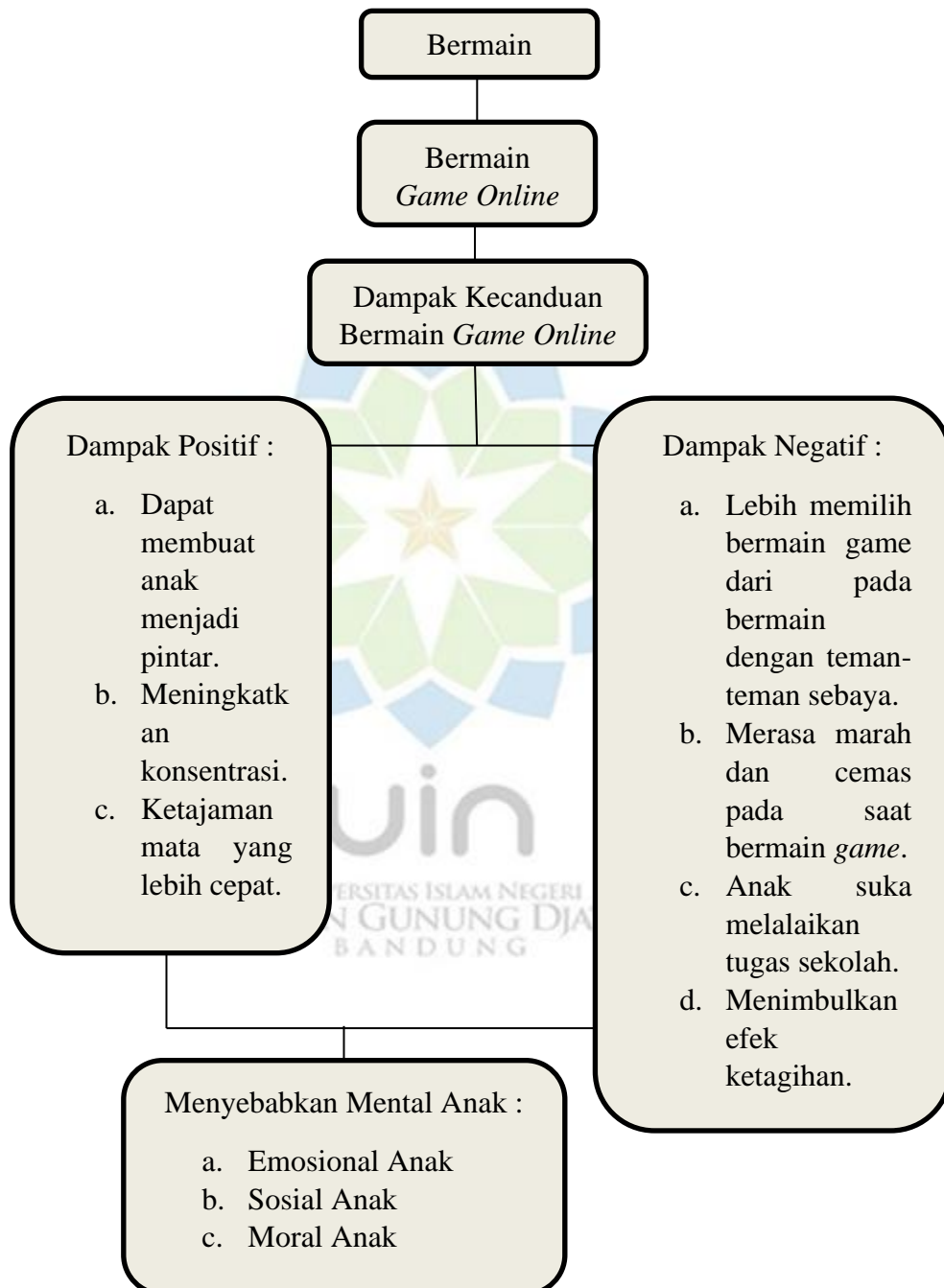
Dengan memainkan *game online* akan berdampak terhadap mental anak, pasti ada sisi positif dan negatifnya terhadap kehidupan sosial di kehidupan sehari-harinya.

Setelah melakukan penelitian maka pihak sekolah sangatlah terbuka dan tidak sungkan untuk sekolah itu diteliti sehingga pihak sekolah menawarkan agar peneliti dapat melakukan kegiatan mengajar ataupun menjadi salah satu guru untuk mengontrol keadaan mental para siswa di sekolah ini. Penelitipun senang sekali dapat keterbukaan dari pihak sekolah dan juga mendapatkan kesempatan untuk berkegiatan positif di sekolah ini.

²³ Hurlock, Psikologi Perkembangan, edisi kelima (Jakarta: Erlangga). hal. 145.

²⁴ Ibid.,

Gambar. 1
Situs *Game Online* dan Dampaknya



1.7. Metode Penelitian

Dari penelitian ini, maka jenis penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dimana dalam penelitian ini berpacu terhadap angka-angka sehingga perolehan datanya menggunakan statistika, namun berpacu terhadap teori, disimpulkan sementara melalui hipotesis dan dilanjutkan dengan menguji hipotesis itu mengetahui apakah ditolak atau diterima.²⁵ Dan penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS (Statstical Package For Social Sciences) untuk proses olah dan analisa data yang diperoleh (pembuktian dan juga pengujian hipotesa).

Menurut Subana dan Sudrajat penelitian kuantitatif dilihat dari segi tujuan, penelitian ini dipakai untuk menguji suatu teori, menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, dan untuk menunjukkan hubungan antar variabel dan ada pula yang sifatnya mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendiskripsikan banyak hal. Karenanya dalam penelitian kuantitatif pengukuran terhadap gejala yang diminati menjadi penting, sehingga pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan berstruktur (angket) yang disusun berdasarkan pengukuran terhadap variabel yang diteliti kemudian menghasilkan data kuantitatif.²⁶

²⁵ Sugiyona, *Metodelogi Kuantitatif*, (Bandung: Alfabet, 2012), hal. 8.

²⁶ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 184.

1.7.1. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

a) Variabel X

Game Online

Secara konsep, adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri *game online* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an.²⁷ Secara sederhana *game online* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang.

Sedangkan secara operasional, *game online* ini dalam penelitian akan dilihat melalui skor total yang diperoleh subjek dari alat ukur berupa kuesioner atau skala likert terhadap *game online*. Seberapa kuatnya pengaruh *game online* terhadap mental anak akan ditunjukkan oleh skor yang diperoleh subjek melalui alat ukur *game online* tersebut.

b) Variabel Y

Mental Anak

Mental yang baik dalam kehidupan anak-anak dimasa kecilnya sangat berpengaruh dalam kehidupan si anak ketika dewasa nanti. Pada dasarnya masa usia dini bagi anak adalah masa anak yang akan mengalami masa keemasan. Yang mana anak akan mulai mengalami kepekaan ataupun merasakan sensitif terhadap lingkungan sekitarnya. Bagi anak masa ini juga adalah masa untuk mengembangkan kemampuan moral, kognitif, emosional, bahasa, agama, serta motorik yang anak miliki

²⁷ Irana V. Sokolona, dkk., “ter.” Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?” (Yogyakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 114.

Secara operasional mental anak dalam penelitian ini akan dilihat melalui skor yang diperoleh subjek dari alat ukur berupa kuesioner skala likert mental anak, yang mana data yang dihasilkan akan berpengaruh terhadap mental anak. Skor dilihat dari tiga dimensi yakni emosional, sosial, moral.

Seberapa tinggi mental anak yang akan ditunjukkan oleh skor yang diperoleh subjek melalui alat ukur mental anak tersebut.

1.7.2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengarah pada studi korelasional. Studi korelasi ini merupakan hubungan antar dua variabel, tidak saja dalam bentuk sebab akibat melainkan juga timbal balik antara dua variabel. Adapun spesifikasi dalam penelitian ini adalah bersifat deskriptif yaitu pengambilan data-data yang real, keadaan yang nyata sehingga banyaknya fenomena-fenomena yang terjadi langsung.

Ini adalah langkah-langkah penelitian ini dilakukan untuk menentukan sumber data serta teknik pengumpulan data agar memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan, diantaranya :

1.7.2.1. Menentukan Sumber Data

a. Subjek Penelitian, dan Objek Penelitian

Dalam memperoleh data serta informasi, digunakan subjek penelitian yang menjadi acuan. Subjek penelitian ini adalah anak SDIT At-Taubah yang berusia 9 tahun yang duduk di kelas 4 SD.

Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah *game online* terhadap mental anak usia 9 tahun (kelas 4 sd).

b. Lokasi Penelitian, lokasi penelitian ini akan dilakukan di daerah Kaum I, Jalan Kh. Ahmad Dahlan no. E/4 kota Karawang Barat, Jawa Barat. Karena, dengan melakukan penelitian di sekolah ini biaya lebih murah, terjangkau, dan letaknya pun di perkotaan, banyak faktor yang mempengaruhi adanya *game online* dalam kehidupan anak-anak. Maka, dari itu hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian yang sangat mudah sekali akan diteliti dalam mental anak 9 tahun yang diakibatkan *game online* di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang Barat.

c. Data Primer

Data primer adalah data yang berupa kata dan tindakan dari orang-orang yang diamati, dan diwawancarai yang kemudian dalam catatan tertulis. Data primer ini didapat dari lokasi penelitian berupa hasil observasi dan angket.²⁸ Adapun respondennya adalah siswa/I di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang yang berusia 9 tahun.

d. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti seperti buku-buku untuk referensi dan sumber lainnya yang bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan.

²⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Penerbit Alfabet, Bandung. 2012 hlm. 137.

e. Populasi

Menurut Sugiyono, Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang dimana mempunyai kualitas dan juga karakteristik tertentu sehingga ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁹ Bahwa dalam penelitian ini populasinya ditunjukkan kepada para siswa-siswi SDIT At-Taubah Kaum I Karawang usia 9 tahun.

f. Sampel

Menurut Sugiyono, Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁰

Dalam penelitian ini, maka peneliti mempersempit populasi yang diteliti dengan jumlah responden sebanyak 65 orang. Dengan menggunakan teknik simple random sampling yaitu simple (sederhana).

1.7.2.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah-langkah yang akan diambil untuk menentukan hasil dari penelitian, sehingga bertujuan untuk mengetahui hasil dari apa yang diteliti.

Sehingga teknik pengumpulan data akan diambil dari semua kelas 4 yang dimana didalam kelas itu semua anak kelasnya hanya usia yang 9 tahun saja, baik itu laki-laki atau perempuan akan diambil datanya. Maka dari itu penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi (pengamatan) terlebih dahulu agar dapat

²⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, Penerbit, Alfabeta, Bandung, 2011, hlm. 80.

³⁰ Ibid, hlm. 81.

membuat penilaian sebelum lebih lanjut, dan terakhir menyebarkan kuisioner (angket) kepada siswa-siswi dengan memberikan pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan kehidupan sehari-harinya dalam bermain *game online* dengan mentalnya anak. Oleh karenanya gabungan kedua teknik ini dapat memberikan data yang valid tentang pengaruh *game online* terhadap mental anak usia 9 tahun di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang. Inilah langkah-langkah teknik pengumpulan data, yaitu :

a) Metode *Observasi* atau Pengamatan

Metode *observasi* (pengamatan) adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dalam *observasi* itu dicatat dalam suatu catatan *observasi*. Kegiatan pencatatan dalam hal ini adalah merupakan bagian daripada kegiatan pengamatan.³¹ Karena dengan *observasi* anak juga termasuk kedalam individu yang memiliki sifat personal, maka digunakan *observasi* dengan pendekatan yakni obyektif yang memberikan data obyektif dan kuantitatif serta bersifat personal atau pribadi.

Observasi ini akan dilakukan kepada anak SDIT At-Taubah Kaum I Karawang yang dimana anak tersebut berusia 9 tahun, dimana letaknya di pertengahan kota Karawang. Ketika peneliti mengamati para siswa dan siswinya itu memang dari sebagian siswa-siswi ada yang membawa alat teknologi yang mereka genggam berupa HP atau *Tablet*, namun mereka diam-diam membawa ke sekolah, dan mereka tidak sering membawa alat elektronik

³¹ Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, Penelitian Kuantitatif, Penerbit Alfabeta, Bandung, 2012, hlm. 47.

itu. Karena, sekolah melarang keras untuk membawa alat-alat elektronik ke sekolah, sekolah bukan waktunya untuk bermain melainkan untuk belajar. Namun, tempat sekolah mereka yang begitu strategis ditengah perkotaan sehingga merekapun tidak ketinggalan dalam kemajuan modern teknologi terhadap *game online*, dimanapun kapanpun mereka selalu membicarakan tentang *game online*, baik itu berbicara dengan orang tua, saudar, dan teman-temannya pasti hanya *game online* yang dibicarakan. Maka dari itu banyak sekali dampak negatifnya terhadap mental anak yang bermain *game online*. Dan yang akan peneliti lakukan itu meneliti atau melakukan observasi terhadap mental anak SDIT At-Taubah yang bermain *game online*.

b) Metode Kuesioner atau Angket

Menurut Sugiyono, “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Teknik ini merupakan dimana suatu teknik komunikasi tidak langsung. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan alat berupa daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden penelitian. Bertujuan dalam penyebaran angket yakni mencari informasi yang lengkap dan sesuai dengan permasalahan yang ada..³²

Metode ini berupa penyerahan beberapa pernyataan yang kemudian dijawab oleh anak SDIT At-Taubah yang berusia 9 tahun didaerah Karawang. Untuk itu dalam penyusunannya, peneliti perlu menyusun sebuah rancangan

³² Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2006) hlm. 71.

penyusunan instrumen yang dikenal dengan istilah “kisi-kisi”. Dan dibawah ini merupakan tabel kisi-kisi penelitian yang mesti dijawab oleh responden penelitian.

Tabel. 1
Kisi-Kisi *Game Online* Terhadap Mental Anak

No	Dimensi	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kesehatan Mental	Emosi	1. Marah. 2. Kesal. 3. Takut. 4. Sedih. 5. Bangga.	1. Saya marah saat dilarang bermain <i>game online</i> . 2. Saya kesal ketika saya tidak dapat bermain <i>game online</i> . 3. Saya takut kalah dalam bermain <i>game online</i> . 4. Saya sedih jika tidak bermain <i>game online</i> . 5. Saya bangga dapat memenangkan <i>game online</i> .
2.	Kesehatan Mental	Sosial	1. Adanya Interaksi. 2. Adanya Berkerja sama.	1. Saya membicarakan <i>game online</i> bersama teman saya. 2. Saya mendapatkan teman baru, karena bermain <i>game online</i> . 3. Dalam bermain <i>game online</i> , saya belajar bekerja sama.
3.	Kesehatan Mental	Moral	1. Taat akan pelaturan.	1. Saya bermain <i>game online</i> sesuai aturan orang tua saya.

			<p>2. Mampu mempertimbangkan waktu.</p> <p>3. Tidak boros</p>	<p>2. Saya dimarahi guru saat bermain <i>game online</i> di sekolah.</p> <p>3. Saya bermain <i>game online</i> sampai larut malam.</p> <p>4. Malam hari saya pergi mengaji daripada bermain <i>game online</i>.</p> <p>5. Walaupun saya bermain <i>game online</i>, tetapi shalat tepat pada waktunya.</p> <p>6. Saya tidak menghabiskan banyak uang untuk bermain <i>game online</i>.</p>
--	--	--	---	--

Pada skala likert, maka variabel yang akan diukur dijelaskan menjadi indikator variabel. Yang kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukurnya untuk menyusun item-item instrument berupa pernyataan dan pertanyaan.

Responden memberikan tanda ceklis pada skala 1 sampai skala 5 sebagai alternatif dalam menentukan jawaban terhadap *game online*, yaitu dengan menjawab skala sebagai berikut; Selalu, Sering, Kadang-Kadang, Jarang, Tidak Pernah. Maka dari itu peneliti mencantumkan notasi dan skor sebagai berikut :

Tabel. 2
(SKALA LIKERT)
Alternatif Jawaban dan Bobot Nilai Pernyataan

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai positif (+)
Selalu	5
Sering	4
Kadang-Kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Tabel. 3
Alat Ukur Skala

Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Kuesioner terdiri dari 29 pernyataan respon tentang <i>game online</i> terhadap mental anak.	1,0 – 1.79 Sangat Rendah	Ordinal
	1,80 – 2.59 Rendah	
	2,60 – 3.39 Cukup	
	3,40 – 4.19 Tinggi	
	4.20 – 5.00 Sangat Tinggi	

c) Studi Pustaka

Penggalan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*Literature research*), dengan mengumpulkan sumber – sumber tertulis baik buku, jurnal ataupun karya tulis ilmiah sebagai data utama dari data penelitian.

1.7.2.3. Uji Coba Instrumen

Dalam analisis data kuantitatif akan ditempuh melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1.7.2.3.1. Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur, untuk pengukuran yang real. Jadi jika seorang peneliti menggunakan kuesioner dalam pengumpulan data, maka kuesioner yang disusunnya harus mampu dan dapat mengukur apa yang diukurnya, atau validitas berarti kesucian alat ukur.

Pada uji instrumen ini peneliti menggunakan *software* IBM SPSS 20. *Software* IBM SPSS 20 digunakan untuk menghitung hasil penelitian agar mempermudah hasil regresinya dapat mengungkap dengan tepat dan benar mengenai gejala yang akan diukur.

Langkah-langkah melakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 20 :

- 1) Aktifkan lembar kerja SPSS, pindahkan semua data yang telah diolah pada Microsoft Exel pada **Data View**, lalu pada **Variable View** klik **Label** dan Isi dengan nama yang sesuai keinginan.
- 2) Selanjutnya klik menu **Analyze**, pilih **Correlate**, pilih **Bivariate**.
- 3) Pada kotak dialog yang muncul, pindahkan semua variabel dari kotak kiri ke kotak kanan, dan terakhir klik **Ok**.

1.7.2.3.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dapat menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Jika alat ukur dapat dipakai untuk mengukur gejala yang sama, maka alat pengukur tersebut dikatakan dapat diandalkan.³³

Supaya pengujian hipotesis penelitian dapat mengenai sasaran, maka instrumen (alat ukur) yang digunakan untuk pengumpulan data harus reliabel. Pada uji instrument ini peneliti menggunakan *Reliability Analysis* dengan metode *Cronbach Alpha* dan menggunakan *software IBM SPSS 20*. Dengan metode ini koefisien keandalan alat ukur dapat dihitung dengan rumus yang digunakan adalah :

$$\alpha = \frac{KR}{1+(K-1) R}$$

Keterangan :

α : Koefisien Keandalan Alat Ukur

K : Jumlah Variabel

R : Koefisien Rata-Rata Koefisien Antar Variabel

³³ Rambat Lupiyoadi dan A. Hamdani, *Manajemen Pemasaran Jasa*, (Jakarta: Salemba Empat, 2006), hlm. 241

Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki koefisien keandalan/reliabilitas sebesar 0,60 atau lebih. Dengan demikian, jika nilai alpha lebih kecil dari 0,60 instrumen dinyatakan tidak reliabel, dan sebaliknya apabila sama dengan atau lebih dari 0,60 berarti reliabel.

Langkah-langkah melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 20 :

- 1) Aktifkan lembar kerja SPSS, pindahkan semua data yang telah diolah pada Microsoft Excel pada **Data View**.
- 2) Lalu pada **Variable View**, → decimals ubah semua menjadi angka 0, abaikan yang lainnya.
- 3) Selanjutnya klik menu **Analyze**, → klik **Scale**, → klik **Reliability Analyze**.
- 4) Pada kotak dialog **Reliability Analyze**, pindahkan semua variabel ke kotak **Items**, kemudian pada bagian model pilih **Alpha**.
- 5) Langkah selanjutnya klik **Statistics**, pada **Deskriptives for** klik **Scale if item deleted**, selanjutnya klik **Continue**, lalu klik **Ok**.

1.7.2.4. Metode Analisis Data

Pengolahan data, dan informasi yang telah didapat akan dilakukan dengan cara menghubungkan serta menggabungkan antara teori yang umum didalam beberapa referensi dengan data dan informasi yang didapat langsung dilapangan. Sehingga terdapat keserasian teori serta

pembuktian kebenaran teori *game online* terhadap mental anak. Pengolahan data ini merupakan penggabungan antara data yang terdapat dalam teori dengan data yang terdapat di lapangan dengan mengambil hubungan antara keduanya yang kemudian diambil jalan lurus atau tengah dari permasalahan yang timbul dari mental anak untuk kemudian dapat dihasilkan kesimpulan serta jawaban yang diinginkan dari penelitian tentang *game online* terhadap mental anak.

Dibawah ini merupakan metode analisis data, yaitu :

1.7.2.4.1. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak yang diambil dari populasi. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit.

Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki, apa data tersebut normalitas atau tidak maka harus melakukan uji statistik normalitas yang dapat digunakan Kolmogorov smirnov.

Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas menggunakan SPSS versi 20 :

- 1) Aktifkan lembar kerja SPSS, kemudian pindahkan semua data yang telah diolah pada Microsoft Exel pada **Data View**.
- 2) Lalu klik menu **Variabel View** dipojok sebelah kiri pada program SPSS. Kemudian pada bagian name

ganti sesuai keinginan, lalu desimalnya 0 dan labelnya sesuai keinginan.

- 3) Kemudian klik **Data View**, dan masukan data *Game Online* dan Mental Anak ke dalam kolom yang tersedia dengan copy paste.
- 4) Dari menu SPSS pilih menu **Analyze**, kemudian pilih **Regression**, lalu klik menu **Linier**.
- 5) Setelah itu muncul kotak dialog dengan nama **Linier Regression**. Kemudian masukan variabel Mental Anak (Y) ke **Dependent**, lalu masukan variabel Game Online (X) ke **Independent (s)**, lalu klik **Save**.
- 6) Kemudian akan muncul kotak **Linier Regression: Save**, lalu pada bagian Residuals beri ceklis Unstandardized (abaikan kolom yang lain), klik **Continue**, lalu klik **Ok**.
- 7) Selanjutnya klik **Analyze**, —> pilih **Non-parametric Test**, klik **Legaci Dialog**, —> pilih submenu **1-Sample K-S**.
- 8) Lalu muncul kotak dialog lagi dengan nama One Sampel Kolmogorov-Smirnov test, —> masukan variabel Unstandardized Residuals ke kotak Test

Variable List, pada Test Distribution ceklis Normal,
klik **Ok**.

1.7.2.4.2. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana berdasarkan pada hubungan yang fungsional ataupun kausal dalam satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah berpengaruh ataupun tidak.

Analisis ini untuk mengetahui kadar regresi linier terhadap variabel X dan Y, dengan langkah sebagai berikut :

Menentukan persamaan regresi linier dengan rumus :³⁴

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan :

Y : Variabel dependen (Mental Anak)

α : Konstanta

b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

³⁴ Muhidin, *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*, Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 188.

X : Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Langkah-langkah melakukan uji regresi dengan menggunakan SPSS versi 20 :

- 1) Aktifkan lembar kerja SPSS, kemudian pindahkan semua data yang telah diolah pada Microsoft Excel pada **Data View**.
- 2) Lalu klik menu **Variabel View** dipojok sebelah kiri pada program SPSS. Kemudian pada bagian name ganti sesuai keinginan, lalu desimalnya 0 dan labelnya sesuai keinginan.
- 3) Kemudian klik **Data View**, dan masukan data *Game Online* dan *Mental Anak* ke dalam kolom yang tersedia dengan copy paste.
- 4) Dari menu SPSS pilih menu **Analyze**, kemudian pilih **Regression**, lalu klik menu **Linier**.
- 5) Setelah itu muncul kotak dialog dengan nama **Linier Regression**. Kemudian masukan variabel *Mental Anak* (Y) ke **Dependent**, lalu masukan variabel *Game Online* (X) ke **Independent (s)**, lalu klik **Save**.
- 6) Kemudian akan muncul kotak **Linier Regression: Save**, lalu pada bagian **Residuals** beri ceklis

Unstandardized (abaikan kolom yang lain), klik

Continue, lalu klik **Ok**.

1.7.2.5. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori diatas, maka dirumuskan suatu hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara dari permasalahan yang terdapat dalam penelitian, sehingga dapat membuktikan hasil yang signifikan dan terkumpulnya data yang nyata. Hipotesis akan diuji didalam penelitian dengan pengertian bahwa uji statistik selanjutnya yang akan membenarkan atau menolaknya. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Uji Koefisien Regresi Linier Sederhana (Uji-T)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) yaitu *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y) yaitu mental anak di SDIT At-Taubah Kaum I jln. K.H.Ahmad Dahlan, Karawang Barat. Signifikan artinya meyakinkan atau berarti, dalam penelitian mengandung arti bahwa hipotesis yang telah terbukti pada sampel dapat diberlakukan pada populasi (tidak dapat digeneralisasikan) atau hanya berlaku pada sampel saja.

Tingkat signifikan 5% atau 0,05 artinya mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak 5% dan benar dalam mengambil keputusan sedikitnya

95% (tingkat kepercayaan).³⁵ Untuk melakukan uji hipotesis ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan yaitu merumuskan hipotesis nol (H_0) dan harus disertai pula dengan hipotesis alternatif (H_a).

Untuk melakukan uji hipotesis ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan yaitu merumuskan hipotesis nol (H_0) dan harus disertai pula dengan hipotesis alternatif (H_a) seperti berikut ini :

- b. Kriteria uji dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :
1. Jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ maka Hipotesis nol (H_0) diterima, dan Hipotesis alternatif (H_a) ditolak.
 2. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka Hipotesis nol (H_0) ditolak, dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Maka dari hipotesis diatas menunjukkan hasil dibawah ini :

1. (H_0) : $p \neq 0$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap mental anak usia 9 tahun di SDIT At-Taubah, Kaum I Kota Karawang, Jawa Barat.
2. (H_a) : $p = 0$ Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap mental anak usia 9 tahun di SDIT At-Taubah, Kaum I Kota Karawang, Jawa Barat.

³⁵ Duwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Mediakom, 2010), hlm. 59

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB ini disajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka berpikir, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada BAB ini disajikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dibahas, dan juga sebagai bahan analisis terhadap penelitian yang diteliti di BAB IV.

BAB III GAMBARAN UMUM SDIT AT-TAUBAH

Di BAB ini penulis menjelaskan secara detail dan jelas tentang keadaan di sekolah, dan bagaimana keadaan siswa/I yang bersekolah di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini hasil penelitian yang diolah dan dianalisis yang dikaitkan dengan Landasan Teoritis yang tersaji di BAB II. Sehingga pada BAB ini dapat menjawab permasalahan dan tujuan dari penelitian ini sehingga mengetahui pengaruh terhadap mental anak itu seperti apa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, yakni tersusun atas dua hal yakni, kesimpulan dan saran sehingga dapat mengetahui semua penelitian yang dilakukan.