

**ANALISIS PERILAKU MENYIMPANG PADA SISWA
YANG KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE**

ARTIKEL PENELITIAN



**OLEH:
MIRA AZRINA
NIM. F1091161057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS PERILAKU MENYIMPANG PADA SISWA YANG KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI SMPN 01 SEBAWI KABUPATEN SAMBAS

ARTIKEL PENELITIAN

MIRA AZRINA
NIM F1091161057

Disetujui,

Pembimbing I



Dr. Hj. Fatmawati, M.Si
NIP. 196004071990032001

Pembimbing II



Dr. Imran, M.Kes
NIP. 196511081986031006

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan P.IIS



Dr. Hj. Maria Ulfah, M.Si
NIP. 196202261987032008

ANALISIS PERILAKU MENYIMPANG PADA SISWA YANG KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI SMPN 01 SEBAWI KABUPATEN SAMBAS

Mira Azrina, Fatmawati, Imran

Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan Pontianak

Email: miraazrina02@gmail.com

Abstract

The title of this thesis is "The Analysis of Abberant Behavior to the Students Who Addicted to Playing Online Games in SMPN 01 Sebawi Sambas Regency". The general problem in this study is how the abberant behavior to the students who addicted to playing online games at SMPN 01 Sebawi, Sambas Regency?. The purpose of this study was to determine the forms of abberant behavior in students who are addicted to playing online games and deviant behavior factors of students who are addicted to playing online games. The writer used is qualitative approach and descriptive methods. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. This study analysis is writer in descriptive which use 7 informants who consisting of social studies teachers of class VII C and VIII A, parents of one of the informants who stole, a cafe keeper, and three students who have abberant behavior due to addiction to playing games online. The results of this study show that students who addicted to playing online games do the abberant action a nonconform abberant behavior namely insulting, fighting, skipping school and lying. Beside there is informants do the abberant behavior that is antisocial namely introverted behavior (closed). In addition, one of the student informants who addicted to playing online games also stole his father's savings to buy diamond games online. As the result the factors that influence the students who addicted to playing online games such are the factor lack of control from parents and the second is a peer factor.

Keywords: Abberant Behavior, Addicted to Playing Online Games, Students.

PENDAHULUAN

Game online sangat berimbas besar terhadap hasil belajarnya di sekolah, secara berlebihan bermain *game online* remaja tersebut menjadi malas belajar dan lebih mementingkan untuk bermain *game online* saja. *Game online* juga berimbas pada tingkah laku siswa, karena untuk tetap bermain *game online* biasanya siswa melakukan perbuatan yang menyimpang, yang mana penyimpangan itu dilakukan sendiri dan melewati aturan atau norma-norma yang berlaku. Berdasarkan perilaku yang dilakukan siswa maka termasuk penyimpangan individual, yang mana dinyatakan oleh Sugeng Pujileksono

(2018: 169) bahwa, “penyimpangan individual adalah perilaku menyimpang yang dilakukan oleh individu tertentu terhadap norma-norma yang berlaku dalam masyarakat”.

Menurut Pujileksono, 2018:163), “perilaku menyimpang yaitu setiap tindakan yang tidak berhasil menyelaraskan diri dengan tuntutan masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat”.

Narwoko dan Suyanto dalam (Pujileksono, 2018: 168) menyatakan bahwa “Secara umum penyimpang ada tiga kategori yaitu tindakan yang nonconform, tindakan yang antisosial,

dan tindakan – tindakan kriminal. Tindakan yang nonconform adalah tindakan yang tidak sesuai dengan aturan-aturan sosial yang ada. Tindakan yang antisosial adalah tindakan yang membangkang kebiasaan masyarakat atau kepentingan publik. Tindakan-tindakan kriminal yaitu tindakan yang melanggar norma-norma hukum tertulis dan mengancam jiwa atau keselamatan orang”.

Beberapa siswa SMPN 01 Sebawi sudah termasuk dalam kategori perilaku menyimpang. Termasuk ke dalam

kategori tindakan yang nonconform karena remaja yang kecanduan *game online* sering membolos sekolah hanya karena ingin bermain *game online*. Termasuk dalam kategori tindakan yang antisosial atau asosial karena keseringan bermain *game online*, remaja tersebut menjadi tertutup dan tidak mau berteman. Termasuk dalam kategori tindakan kriminal karena ada yang sampai berani mencuri tabungan ayahnya hanya karena ingin membeli voucher internet untuk bermain *game online*.

Tabel 1: Akibat bermain *game online* pada siswa di SMPN 01 Sebawi Sebawi Kabupaten Sambas 2019

No	Nama	Akibat Bermain Game Online	
		Kecanduan	Perilaku Menyimpang
1	D	3-8 jam sehari	1. Mencuri 2. Membolos sekolah 3. Berkelahi 4. Berbicara kotor 5. Introvert
2	A	3-8 jam sehari	1. Berbicara kotor 2. Berkelahi 3. Berbohong
3	EW	3-8 jam sehari	1. Membolos sekolah 2. Berbicara kotor 3. Introvert 4. Berbohong

Sumber: Data Olahan 2019

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data 3 orang siswa SMPN 01 Sebawi yang bermain *game online* yang mengalami kecanduan dan sering melakukan perilaku menyimpang yang mana hal tersebut merupakan akibat dari bermain *game online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Di dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan secara objektif

dan faktual mengenai perilaku menyimpang pada remaja siswa yang kecanduan bermain game online khususnya siswa SMPN 01 Sebawi Kabupaten Sambas. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian utama yaitu peneliti sendiri. Adapun dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data ini diperoleh dengan cara wawancara. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa yang kecanduan game online di SMPN 01

Sebawi. Sumber data sekunder diperoleh oleh peneliti dari buku, jurnal, skripsi, dan literatur yang berkaitan dengan permasalahan tentang perilaku menyimpang siswa yang kecanduan bermain game online.

Tabel 2 Data Identitas Informan

No	Nama	Status
1	D	Pelajar SMP
2	A	Pelajar SMP
3	EW	Pelajar SMP
4	RS	Orang Tua
5	J	Penjaga Kafe
6	AN	Guru IPS kelas VII C
7	ED	Guru IPS kelas VIII A

Sumber: Data Pra Riset 2019

Menurut Sugiyono (2017:224) teknik pengumpul data merupakan “bagian yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Tanpa memahami teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang melengkapi standar data yang ditetapkan”. Adapun teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini hal yang akan di observasi adalah perilaku menyimpang siswa pada saat berkumpul untuk bermain game. Kemudian peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan informan yaitu kepada siswa yang kecanduan bermain game online, nenek dari salah satu anak yang mencuri, serta kepada pihak penjaga kafe. Dokumentasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah mencari dan mempelajari data yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan diteliti, dan mengambil foto-foto mengenai perilaku menyimpang siswa yang kecanduan bermain game

online di SMPN 01 Sebawi. Dalam pengumpulan data peneliti melakukan pengamatan yang berkaitan dengan aspek penelitian tentang perilaku menyimpang siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi berdasarkan pedoman observasi. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan informan yang bermaksud untuk mendapatkan informasi tentang perilaku menyimpang siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi. Peneliti mengambil dokumentasi melalui alat pemotret, alat perekam suara saat melakukan wawancara, dan foto-foto sebagai pelengkap data pada penelitian mengenai perilaku menyimpang siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi.

Menurut Sugiyono (2017:249) “Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam susunan uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering diterapkan untuk kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif”. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono 2017:252) langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Menurut Sugiyono (2016:369) menyatakan bahwa perpanjangan data yaitu “peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah dijumpai ataupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti akan meninjau kembali apakah data yang telah diberikan selama ini merupakan data yang sudah akurat atau tidak. Menurut Sugiyono (2016:372), “triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini ditafsirkan sebagai penyelidikan data dari berbagai sumber dengan cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi bentuk-bentuk perilaku menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi Kabupaten Sambas.

1. Perilaku menyimpang nonconform

a. Berbicara kotor

Berdasarkan observasi pertama pada hari Jumat tanggal 1 Oktober 2019 pada pukul 12.45-16.00 dan dilanjutkan pada malam hari jam 19.30-21.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Terlihat ketiga informan sering berbicara kotor pada saat bermain game online.

Berdasarkan observasi kedua pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 pada pukul 18.00-23.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Terlihat ketiga informan sering berbicara kotor pada saat bermain game online.

b. Berkelahi

Berdasarkan observasi kedua pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 pada pukul 18.00-23.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Terlihat informan D sedang berkelahi dengan temannya bermain game online karena tidak terima dikatakan tidak pandai bermain game.

c. Membolos sekolah

Berdasarkan observasi kedua pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 pada pukul 18.00-23.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Terlihat buku catatan kasus yang mana informan D memiliki kasus yaitu membolos sekolah. selain itu terlihat buku catatan kasus yang mana informan EW

memiliki kasus yaitu membolos sekolah.

2. Perilaku menyimpang antisosial

a. Introvert (ketertutupan)

Berdasarkan observasi pertama pada hari Jumat tanggal 1 Oktober 2019 pada pukul 12.45-16.00 dan dilanjutkan pada malam hari jam 19.30-21.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Terlihat informan EW duduk sendiri di dalam kafe dan tidak bergabung dengan informan lainnya atau dengan teman-temannya yang lain.

Berdasarkan observasi kedua pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 pada pukul 18.00-23.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Terlihat informan D duduk menyendiri sambil mendengarkan musik dan tidak ikut berkumpul dengan informan lain atau temannya yang lain.

3. Perilaku menyimpang kriminal

a. Mencuri

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Ibu RS selaku Nenek dari salah satu remaja yang kecanduan bermain game yaitu informan D pada hari Kamis, 24 Oktober 2019 di rumahnya di Desa Sepuk Tanjung, dia mengatakan bahwa informan D yang merupakan salah satu remaja yang kecanduan bermain game online sampai berani mencuri uang tabungan milik ayahnya, demi ingin membeli voucher wifi untuk bermain game online.

Hasil faktor perilaku menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi Kabupaten Sambas.

1. Kontrol orang tua

Berdasarkan observasi pertama yang dilakukan pada

hari Selasa tanggal 1 Oktober 2019 pada pukul 12.45-16.00 dan dilanjutkan pada malam hari jam 19.30-21.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari itu pada pukul 12.45 sampai pukul 16.00 tidak terlihat orang tua dari ketiga informan mengontrol informan. Kemudian pada pukul 19.30 sampai pukul 21.30 juga tidak terlihat orang tua dari informan mengontrol informan.

Berdasarkan observasi kedua pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 pada pukul 18.00-23.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari itu pada pukul 18.00 sampai pukul 23.30 tidak terlihat orang tua dari ketiga informan mengontrol informan.

2. Teman sebaya

Berdasarkan observasi pertama yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 1 Oktober 2019 pada pukul 12.45-16.00 dan dilanjutkan pada malam hari jam 19.30-21.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari itu peneliti melihat ketiga informan sering berbicara kotor, jika ada salah satu ada yang memulai berbicara kasar atau kotor pada saat bermain game maka yang lain akan ikut-ikutan melakukan hal tersebut.

Berdasarkan observasi kedua pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 pada pukul 18.00-23.30 di kafe tempat layanan jasa internet (wifi). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari itu terlihat informan EW mengucapkan kata-kata kotor pada saat bermain game online, kemudian hal tersebut di dengar dan ditanggapi oleh

informan A sehingga ia ikut-ikutan berbicara kotor. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari itu terlihat informan D menghampiri temannya bermain game online karena mengejeknya tidak pandai bermain game sehingga terjadi perkelahian.

Pembahasan

Bentuk-bentuk perilaku menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi Kabupaten Sambas.

1. Perilaku menyimpang nonconform

Bentuk-bentuk perilaku menyimpang nonconform pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi yaitu berbicara kotor, membolos sekolah, berkelahi, dan berbohong. Dari hasil penelitian observasi sebanyak 2 kali siswa yang kecanduan bermain game online ternyata ada yang melakukan perilaku menyimpang nonconform atau berperilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang ada yaitu bolos sekolah yang mana informan bolos sekolah dan langsung pergi ke kafe untuk bermain game online, berkelahi pada saat bermain game online, berbicara kotor pada saat bermain game online, dan berbohong kepada orang tuanya untuk mendapatkan uang agar bisa membeli diamond game online.

Saat melakukan wawancara, hasil dari wawancara yang peneliti dapatkan dari ketiga informan bahwa ketiga informan mengaku sering melakukan perilaku menyimpang nonconform yaitu berbicara kotor, selain itu informan D dan A mengaku pernah melakukan perilaku menyimpang nonconform yaitu berkelahi, selain itu informan D dan EW pernah melakukan perilaku menyimpang

nonconform yaitu membolos sekolah, selain itu informan A dan EW mengaku bahwa mereka pernah melakukan perilaku menyimpang nonconform yaitu berbohong kepada orang tuanya untuk membeli diamond game online Free Fire.

Hasil temuan tersebut sependapat dengan Narwoko dan Suyanto (dalam Sugeng Pujileksono, 2018:168), “Tindakan yang nonconform, yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang ada. Misalnya, bolos sekolah, ke sekolah tidak berseragam, merokok di tempat yang dilarang merokok”.

2. Perilaku menyimpang antisosial

Bentuk-bentuk perilaku menyimpang antisosial pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi yaitu introvert (ketertutupan). Dari hasil penelitian observasi sebanyak 2 kali siswa yang kecanduan bermain game online ternyata ada yang melakukan perilaku menyimpang yang antisosial atau berperilaku melawan kebiasaan masyarakat atau kepentingan umum yaitu perilaku introvert (ketertutupan) yang mana beberapa informan sering memisahkan diri dan tidak menghiraukan keadaan sekitar atau jarang berinteraksi dengan orang sekitarnya, mereka lebih memutuskan fokus pada kesibukannya bermain game online.

Hasil temuan tersebut sependapat dengan Narwoko dan Suyanto (dalam Sugeng Pujileksono, 2018:168), “Tindakan yang antisosial atau asosial, yaitu tindakan yang melanggar tradisi masyarakat atau kepentingan umum. Misalnya, tidak mau berteman, mabuk mabukan, dan mengkonsumsi narkoba”.

3. Perilaku menyimpang kriminal

Bentuk-bentuk perilaku menyimpang kriminal pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi yaitu mencuri. Salah satu dari informan siswa yang kecanduan bermain game online juga ada yang berperilaku menyimpang kriminal yaitu mencuri uang tabungan milik ayahnya hanya karena untuk membeli diamond game online.

Saat melakukan wawancara, hasil dari wawancara yang peneliti dapatkan informan yang mengaku bahwa dia pernah ketahuan mencuri uang milik ayahnya karena dia ingin membeli diamond untuk bermain game online.

Hasil temuan tersebut sependapat dengan Narwoko dan Suyanto (dalam Sugeng Pujileksono, 2018:168), “Tindakan-tindakan kriminal, yaitu tindakan yang melanggar norma-norma hukum tertulis dan mengancam jiwa atau keselamatan orang. Misalnya, pencurian, perampokan, penganiayaan, dan pembunuhan”.

Faktor Perilaku Menyimpang Pada Siswa Yang Kecanduan Bermain Game Online Di SMPN 01 Sebawi Kabupaten Sambas.

1. Faktor kontrol orang tua

Faktor perilaku menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi yaitu faktor kontrol orang tua. Dari hasil penelitian observasi sebanyak 2 kali terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi siswa yang kecanduan bermain game online yaitu faktor kurangnya kontrol dari orang tua, dalam satu hari para informan bisa mengurus waktu 3-8 jam hanya untuk bermain game online, terlebih lagi informan yang bermain game online di kafe, mereka bisa mengurus waktu berjam-jam di kafe hanya untuk

bermain game online. Pada saat observasi, peneliti tidak pernah melihat orang tua dari informan mengontrol anaknya, sedangkan mereka biasanya bermain di kafe tersebut bisa sampai seharian. Seperti yang terjadi pada salah satu informan yang melakukan perilaku menyimpang mencuri, kedua orang tua dari informan sudah berpisah sehingga dia kurang mendapat perhatian dan kontrol dari orang tua.

Saat melakukan wawancara, hasil dari wawancara yang peneliti dapatkan dari ketiga informan yaitu mereka mengungkapkan jika orang tuanya mengetahui jika mereka sering bermain game online, tapi orang tua mereka tidak pernah melarang mereka untuk bermain game online, bahkan mereka mengatakan bahwa orang tuanya tidak terlalu peduli dan biasa saja jika mereka bermain game online.

Hasil temuan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sarlito W Sarwono (2012:255) berpendapat bahwa “yang menyebabkan kenakalan remaja adalah berkurangnya atau menghilangnya pranata-pranata masyarakat yang selama ini menjaga keseimbangan atau harmoni dalam masyarakat. orang tua yang terlalu sibuk dan guru yang kelebihan tanggung jawab merupakan pendorong dari menurunnya peranan keluarga dan sekolah sebagai pranata kontrol”.

2. Faktor teman sebaya

Faktor perilaku menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebawi yaitu faktor teman sebaya. Dari hasil penelitian observasi sebanyak 2 kali terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi siswa yang kecanduan bermain game online yaitu faktor teman sebaya, para informan melakukan perilaku

menyimpang nonconform, perilaku menyimpang antisosial, perilaku menyimpang kriminal karena meniru perilaku temannya bermain, karena jika tidak mengikuti teman-temannya mereka akan merasa gengsi atau terlihat tidak keren. Pada saat observasi peneliti melihat informan sering berbicara kotor, jika salah satu ada yang memulai berbicara kasar atau kotor pada saat bermain game maka yang lain akan ikut-ikutan melakukan hal tersebut.

Kemudian saat melakukan wawancara, hasil dari wawancara yang peneliti dapatkan dari ketiga informan yaitu mereka mengatakan bahwa hal yang menyebabkan mereka menjadi melakukan perilaku menyimpang berkelahi adalah karena ada yang suka memancing emosi, misalnya diremehkan dan disalahkan menjadi penyebab kekalahan dalam bermain game antar tim. Selain itu hal yang menyebabkan mereka melakukan perilaku menyimpang yaitu berbicara kasar atau kotor karena kalau sedang bermain game tidak berbicara kotor seperti teman-teman yang lain maka mereka merasa tidak seru. Selain itu hal yang menyebabkan mereka melakukan perilaku menyimpang membolos sekolah yaitu karena ada teman yang mengajaknya membolos, sehingga mereka menjadi ikut-ikutan membolos juga.

Hasil temuan tersebut sependapat dengan Sarlito W. Sarwono (2012:255) bahwa “kenakalan remaja adalah akibat salah pergaulan. Anak-anak nakal karena bergaulnya dengan anak-anak nakal juga”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Analisis perilaku

menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebauw Kabupaten Sambas, dapat ditarik kesimpulan umum bahwa siswa yang kecanduan bermain game online memang berorientasi pada tindakan menyimpang yang nonconform, tindakan antisosial, dan tindakan menyimpang kriminal. Sedangkan kesimpulan berdasarkan sub-sub masalah peneliti menyampaikan sebagai berikut:

Bentuk-bentuk perilaku menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebauw ada yang melakukan perilaku menyimpang nonconform atau berperilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang ada yaitu membolos sekolah, berkelahi, berbicara kotor, dan berbohong kepada orang tua untuk membeli diamond free fire. Melakukan perilaku menyimpang yang antisosial atau berperilaku melawan kebiasaan masyarakat atau kepentingan umum yaitu perilaku introvert (ketertutupan) yang mana informan tidak mau berteman dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar atau jarang berinteraksi dengan orang sekitarnya, mereka lebih memilih fokus pada aktivitasnya bermain game online dan asik sendiri dengan game nya. Melakukan perilaku menyimpang kriminal yaitu mencuri uang tabungan milik ayahnya hanya karena untuk membeli diamond game online.

Faktor perilaku menyimpang pada siswa yang kecanduan bermain game online di SMPN 01 Sebauw yang pertama adalah kurangnya kontrol orang tua. Dalam satu hari para informan bisa mengurus waktu 3-8 jam hanya untuk bermain game online di kafe. Pada saat observasi, tidak pernah terlihat orang tua dari

informan mengontrol anaknya, sedangkan mereka biasanya bermain di kafe tersebut bisa sampai seharian. Seperti yang terjadi pada salah satu informan yang melakukan perilaku menyimpang mencuri, kedua orang tua dari informan sudah berpisah sehingga dia kurang mendapat perhatian dan kontrol dari orang tua. Yang kedua adalah faktor teman sebaya. Para informan melakukan perilaku menyimpang itu karena ikut-ikutan, jika tidak mengikuti teman-temannya biasanya mereka akan gengsi atau terlihat tidak keren. Seperti yang terjadi pada ketiga informan, mereka mengakui jika mereka melakukan perilaku menyimpang yaitu berkelahi, membolos sekolah, berbicara kotor pada saat bermain game itu merupakan pengaruh dari teman-temannya saat bermain game online.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh serta pembahasan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut, kepada: (1) Orang tua untuk dapat terus mengontrol anak seperti menanyakan keberadaan anak atau menanyakan hal apa yang sedang dilakukan oleh anak pada saat berada diluar rumah. (2) Orang tua untuk dapat memberikan perhatian lebih kepada anak-anak untuk memanfaatkan waktu kearah yang positif seperti beribadah, supaya tidak mengarah kepada perilaku menyimpang. (3) Guru mata pelajaran IPS agar selalu memberikan pengetahuan kepada siswa akan dampak negatif game online. (4) Guru mata pelajaran IPS agar selalu mengingatkan siswa untuk belajar dirumah lebih penting dari pada bermain game online.

DAFTAR RUJUKAN

Pujileksono, Sugeng. (2018).
Pengantar Sosiologi. Malang:
Intrans Publishing.
Sugiyono. (2016). **Penelitian**
Pendidikan. Bandung:
Alfabeta.

Sugiyono. (2017). **Metode**
Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D. bandung:
Alfabeta.
Wirawan Sarwono, Sarlito. (2012).
Psikologi Remaja. Jakarta:
Rajawali Pers.