

**GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP KECERDASAN  
MAJEMUK ANAK MA AS-SALAM MASTUR KEC. KEI KECIL TIMUR  
SELATAN KAB. MALUKU TENGGARA**

**SKRIPSI**



Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Sos) Pada  
Jurusan Bimbingan Konseling Islam

**Oleh :**

**Asdar Yeubun**

**NIM : 150205011**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) AMBON**

**2020**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul : ” Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak MA As-Salamah Mastur Kecamatan Kei Kecil Timur Selatan Kabupaten Maluku Tenggara ” oleh Saudara Asdar Yeubun NIM 150205011 Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Program Studi Bimbingan Konseling Islam pada Institut Agama Islam Negeri Ambon, yang telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang dilaksanakan pada Rabu tanggal 02 Desember 2020 M, Bertepatan dengan 17 Rabiul Akhir 1442 H. Dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dengan perbaikan.

Ambon, 02 Desember 2020 M  
17 Rabiul Akhir 1442 H

### DEWAN PENGUJI

Ketua : **Dr. Ye Husen Assagaf, M.Fil.I** (.....)

Sekretaris : **H. Deny Yarusain Amin, MT** (.....)

Munaqisy I : **M. Taib Kelian, M.Fil.I** (.....)

Munaqisy II : **Jumail, M.Pd** (.....)

Pembimbing I : **Hj. Ainun Diana Lating, M.Si** (.....)

Pembimbing II : **Fadli Pelu, M.Si** (.....)

Diketahui Oleh:

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah  
IAIN Ambon

**Dr. Ye Husen Assagaf, M.Fil.I**  
NIP. 197002232000031002



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawa ini :

Nama : Asdar Yeubun

Nim : 150205011

Jurusan : Bimbingan Konseling Islam

Judul : Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Di  
MA As-Salam Mastur Kec. Kei Kecil Timur Kab. Maluku Tenggara

Dengan ini menyatakan: Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di Istitut Agama Islam Negeri Iain Ambon (IAIN) maupun diperguan tinggi lainnya. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing skripsi. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dican-

tumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan judul buku aslinya dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerimasanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainyasesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Ambon, november 2020

Yang membuat pernyataan



**Asdar Yeubun**

**Nim 150205011**

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi huruf (pengalihan huruf) dari huruf Arab ke huruf Latin yang digunakan adalah hasil Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 atau Nomor 0543 b/u 1987

### A. Konsonan Tunggal

<i>Huruf Arab</i>	Nama	<i>Huruf Latin</i>	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H{	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S{	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D{	De(dengan titik di bawah)
ط	Ta'	T{	Te(dengan titik di bawah)
ظ	Za'	Z{	Zei(dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'El
م	Mim	M	'Em
ن	Nun	N	'En
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostorf
ي	Ya'	Y	Ye

### B. Konsonan Rangkap karena *syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

### C. *Ta' Marbutah* di akhir kata

1. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>Karamah al-auliya'</i>
----------------	---------	---------------------------

3. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakat al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

#### D. Vokal pendek

-----	Fathah	Ditulis	<i>A</i>
-----	Kasrah	Ditulis	<i>I</i>
-----	Dammah	Ditulis	<i>U</i>

#### E. Vokal panjang

Fathah + alif	Ditulis	<i>a&gt;</i>
جاهلية	Ditulis	<i>Ja&gt;hiliyah</i>
Fathah + ya' mati	Ditulis	<i>a&gt;</i>
تنسي	Ditulis	<i>Tansa&gt;</i>
Kasrah + ya>' mati	Ditulis	<i>i&gt;</i>
كريم	Ditulis	<i>Kari&gt;m</i>
Dammah + wawu> mati	Ditulis	<i>u&gt;</i>
فروض	Ditulis	<i>Furu&gt;d{</i>

#### F. Vokal rangkap

Fathah+ya' mati	Ditulis	<i>Ai</i>
بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
Fathah+wawu mati	Ditulis	<i>Au</i>
قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
AMBON

#### G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan Apostrof

أنتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

#### H. Kata sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyah*

القران	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiya&gt;s</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l (el)* nya.

السماء	Ditulis	<i>As-Sama'</i>
الشمس	Ditulis	<i>As-Syams</i>

### I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kata

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Zawilfuru&gt;d{</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahlussunnah</i>





## HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat rahmat Allah SWT maka karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang Tua tercinta Bapak Yahya Yeubun dan ibu Rohani Yeubun yang telah memberikan doa dengan tulus hati, serta memberikan support dan semangat setiap hari
2. Pembimbing I ibu Hj Ainun Diana Lating M.Pd dan Pembimbing II bapak Fadli Pelu, M.Si yang telah ikhlas membimbing saya dalam proses penyusunan dari awal sampai akhir studi
3. Ketua jurusan Bimbingan dan konseling Islam, bapak M. Taib Kelian, M. Fil.I selaku Penguji I dan Bapak Jumail M.Pd selaku penguji II yang telah membimbing serta memberikan masukan kepada saya selama poses studi, serta civitas jurusan yang turut membantu dalam proses penyusunan hasil akhir studi
4. Teteku tersayang Hi Yakuba Yeubun selaku guru spiritual, almarhum Tete Hi Abas Yeubun dan Almarhumah Nene Nyai Let-let
5. Saudaraku tercinta, kakaku Nona, kaka Gaya, ade Tima, ade Ifa dan keponakanku Adzkirah yang menjadi penyemangatku untuk tetap berjuang
6. Sahabat-sahabat BKI angkatan 2015, yang telah bersedia sama-sama berjuang dan saling memberikan dukungan selama ini
7. informan penelitian yang telah bersedia membantu dalam memberikan informasi demi kelancaran proses pengambilan data
8. seluruh civitas sekolah MA As-Salam yang telah membantu dalam kelancaran proses penelitian
9. Almamater tercinta Institute Agama Islam Negeri Ambon



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul *“Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak di MA As-Salam Mastur Kec. Kei Kecil Timur Selatan Kab. Maluku Tenggara”*.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Rasulullah SAW., keluarga, para sahabat serta pengikutnya sampai akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hasbollah Toisuta, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon.
2. Bapak Dr. Ye Husen Assagaf, M.Fil.I selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon, serta Wakil Dekan I Bidang akademik dan Pengembangan Lembaga, Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Wakil III Bidang Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Bapak M. Taib Kelian, M.Fil.I Selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon selaku, Ibu Ainun Diana Lating, M.SI. Selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ambon
4. Ibu Hj Ainun Diana Lating M.Pd selaku pembimbing I dan bapak Fadli Pelu selaku pembimbing II yang telah membimbing dalam proses penyusunan skripsi dari awal penelitian sampai dengan selesai penelitian ini
5. Bapak M. Taib Kelian M.Fil.I selaku penguji I dan bapak Jumail, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan masukan, kritikan serta bimbingan sehingga menjadi acuan penulis untuk memperbaiki skripsi ini
6. Pada dosen, pegawai administrasi, karyawan dan seluruh civitas akademik Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang karena peran dan keberadaan mereka studi ini dapat terselesaikan.
7. Pimpinan perpustakaan IAIN Ambon beserta staf yang telah ikut menyediakan fasilitas literature yang di butuhkan.

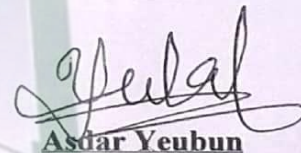
8. Kepala sekolah MA As-Salam Mastur yang ikut membantu sehingga terselesaikan proses penelitian yang dilakukan peneliti
9. Tak lupa ucapan terimah kasih yang sebesar-besarnya dengan penuh tulus kepada bapakku Yahya Yeubun dan Ibu tercinta Rohani Yeubun yang telah memberikan dukungan serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi akhir dengan target yang diharapkan.
10. Saudara-saudaraku tercinta yang telah menjadi motifasiku untuk maju
11. Keluarga besar Jurusan Bimbingan Konseling Islam Dosen staf pengajar dan terkhususnya teman-teman angkatan 2015, yang telah membantu memberikan motivasi, semangat dan saran yang baik bagi penulis dalam menjalani studi.
12. Kepada civitas sekolah As-Salama Mastur Yang terus memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti selama penelitian

Dan untuk semua pihak yang tidak sempat penulis sebut satu per satu. terimah kasi atas semua bantuannya dalam menyusun atau menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk keikhlasan yang telah diberikan. Amin.

Wassalamualaikum Wr Wb

Ambon, juni 2020

Penulis



Asdar Yeubun

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
AMBON

Nim . 150205011

## MOTTO

*“barang siapa bertaqwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberi rezeki dari jalan yang tidak disangka, dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah maka cukuplah Allah baginya, sesungguhnya Allah melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu kadarnya*

*(QS. Ath-Thalaq ayat 2-3)*

*“jangan takut dengan ketakutanmu, mereka tidak ada disana untuk membuatmu takut tapi mereka ada disana untuk memberitahumu bahwa ada sesuatu yang berharga untumu”*

*(Asdar Yeubun)*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
AMBON

## ABSTRAK

**nama** : Asdar Yeubun  
**nim** :15020501  
**jurusan** : Bimbingan Konseling Islam  
**judul** : Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak MA As-Salam Mastur Kec.Kei Kecil Timur Maluku Tenggara,

---

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Metodologi dalam penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi sebagai pegamatan awal. Wawancara dan dokumentasi setelah itu data yang didapatkan atau yang dikumpulkan akan dianalisis secara reduksi akan ditampilkan dalam bentuk sajian data dan ditarik kesimpulan.

Game online sangat berpengaruh positif dan negative terhadap siswa, dimana siswa lebih cenderung menggunakan waktunya diluar jam sekolah untuk bermain game sehingga mereka jarang untuk belajar, mereka sulit untuk berkumpul bersama teman-temannya untuk santai bersama di waktu sore hari dan main bola bersama dan juga sering mengeluarkan bahasa yang tidak baik saat menegur temannya atau saat bermain game. Namun begitu adapun dampak positifnya yakni mereka lebih suka menolong sesama dan mereka dapat memecahkan masalahnya serta bisa bekerja sama dengan baik dan juga mereka lebih terpenggil untuk senantiasa membantu orang lain seperti kerja gotong royon. Persoalan game ini, perlu ada pengawasan dari orang tua, orang tua harus selalu menanyakan tentang perkembangan anaknya.

**Kata kunci:** Game Online, Kecerdasan Majemuk



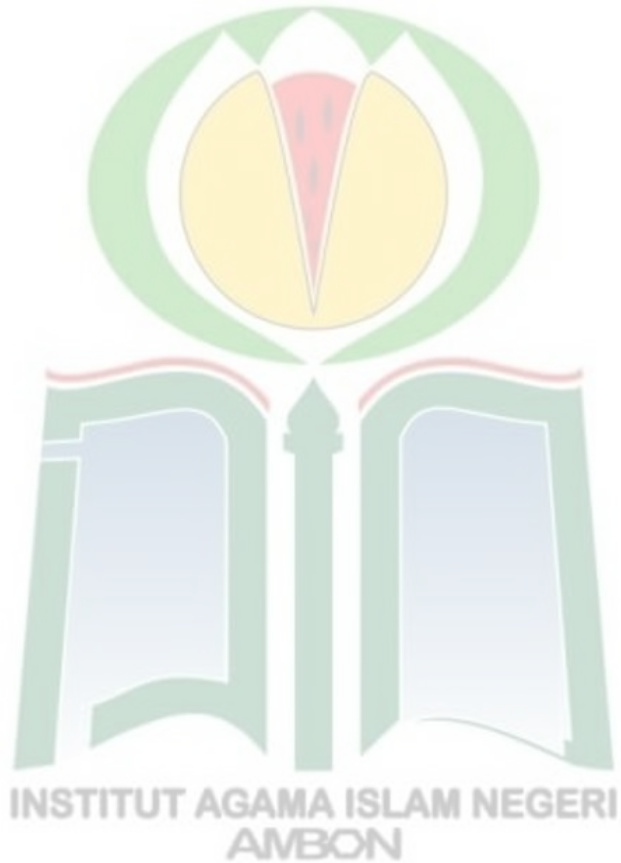
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Penelitian Terdahulu.....	7
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori	
1. Konsep Game Online.....	8
2. Teori Kecerdasan Majemuk.....	13
3. Teori Anak.....	25
B. Penelitian Terdahulu.....	41
<b>BAB III. Metode Penelitian</b>	
a. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	44
b. Kehadiran Peneliti.....	44
c. Lokasi dan waktu Penelitian.....	44
d. Sumber Data.....	45
e. Prosedur Pengumpulan Data.....	45
f. Analisis Data.....	48
g. Pengecekan Dan Keabsahan Temuan.....	49

h. Tahap-Tahap Penelitian.....	50
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Paparan Data hasil Penelitian	
1. Gambaran Umum lokasi Penelitian.....	52
2. Identitas Informan.....	53
3. Data hasil penelitian	
3.1. Hubungan Game Online Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Kelas X MA As-salamah Mastur.....	53
3.2. Langkah-langkah Yang Dilakukan Guru BK Dalam Mengatasi Anak Yang Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Kelas X.....	61
B. Analisis data hasil penelitian	
1.1. Hubungan Game Online Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Kelas X MA As-salamah Mastur.....	62
1.2. Langkah-langkah Yang Dilakukan Guru BK Dalam Mengatasi Anak Yang Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Kelas X.....	63
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran .....	66
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>67</b>
<b>Lampiran-Lampiran</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. ....	2
Table 1.2.....	48
Table 1.3.....	52
Table 1.4.....	53



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

*Game online* ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain *game*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game* disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri *game* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an.

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para anak dalam berinteraksi sosial (bergaul). Terutama di perkotaan yang mengalami perkembangan lebih cepat akibat globalisasi.

Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan jaman. Kehadiran *video game* di tengah-tengah laju teknologi telah



membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pada anak, bahkan tidak sedikit anak yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*. Banyak anak-anak yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Seorang pecandu *game* dari belanda bernama Tim mengaku tidak mempunyai seorang kawan pun akibat menghabiskan waktunya untuk bermain *playstation*. Hubungan dengan keluarga juga berantakan. Ia hidup di dalam sebuah kamar yang dilengkapi dengan 4 buah televisi, mesin *console X-Box 360, playstation 2, X-Box 1*, dan sebuah laptop untuk bermain *game online*. Ia hidup sebagai pecandu *game* selama 17 tahun dan hanya memiliki teman-teman di dunia maya<sup>1</sup>

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemaarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Seiring perkembangan *game*, akan saling berhubungan dengan kecedasan majemuk anak. Kecerdasan sering kali dimaknai sebagai kemampuan memahami sesuatu dan kemampuan berpendapat. Dalam hal ini kecerdasan dipahami sebagai kemampuan intelektual yang menekankan logika dalam memecahkan masalah. Kecerdasan biasanya diukur dari kemampuan menjawab soal-soal tes standar di ruang kelas (tes IQ).

---

<sup>1</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011, hlm 10-11

Tes tersebut, menurut *Thomas R. Hoerr*, sebenarnya hanya mengukur kecerdasan secara sempit karena hanya menekankan pada kecerdasan Hnguistik dan matematis-logis. walaupun dapat mengukur keberhasilan anak di sekolah, namun ddaak bisa memprediksi keberhasilan seseorang di dunia nyata, karena keberhasilan di dunia nyata saat ini mencakup lebih dari sekedar kecakapan Unguistik dan matematis-logis.

Pengagungan terhadap *IQ* dalam menentukan kesuksesan masih mendominasi pembelajaran di sekolah dan salah satunya tampak pada penggunaan metode-metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan cerita yang lebih sesuai dengan kecerdasan Unguistik, dan penggunaan pendekatan rasional dengan logika-matematika yang lebih sesuai dengan kecerdasan matematis-logis.

Bahkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di (sekolah Menengah Pertama SMP) pun kebanyakan masih diisi dengan muatan hafalan, dogmatisme agama, dan sejenisnya. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak menarik, membosankan, serta tidak bermakna bagi siswa yang kecerdasan Linguistik atau kecerdasan berbahasa dan matematis-logisnya kurang menonjol, karena siswa hanya bisa belajar dengan baik apabila materi disampaikan dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kecerdasan mereka yang paling menonjol. Padahal, menurut Ariyani Syurfah, usia sekolah dasar (6-12) adalah masa terpenting bagi anak, karena hal-hal yang dipelajari pada usia tersebut menjadi pijakan untuk perkembangan selanjutnya.

Maraknya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar *game* dari berprilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain *game* mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. *Game online* ini berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain *game*. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain *game online*. Ketergantungan pada aktivitas *gamers* pada *game* akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan teman mereka. Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.

Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi. Dengan intensitas tertentu game dapat mempengaruhi mental anak terutama persepsinya terhadap lingkungan. Misalnya berkata-kata kasar, perilaku agresif, pandangan social karena meniru karakter yang ditampilkan pada game. Hal itu pada dasarnya karena pada taraf perkembangan anak-anak dalam pembelajaran melakukan imitasi atau peniruan.

Peneliti di Amerika *game genre* kekerasan ini memiliki korelasi terhadap tindakan kekerasan. Saat memainkan *game* jenis ini pemain akan ikut berpartisipasi dan secara mental akan memengaruhi cara berpikir. Kasus kekerasan yang dilakukakan oleh *gamers genre* kekerasan ini sempat menggegerkan public seperti kasus yang terjadi di Amerika pada tahun 2003 lalu, seorang remaja yang masih berusia 18 bernama Devin Moore nekat merebut senjata api dari polisi yang menahannya karena kasus pencurian kendaraan. Akibatnya tiga polisi tewas seketika, ia mengklaim dirinya terinspirasi dari *game Grand Theft Auto III*.<sup>2</sup>

Situasi seperti ini memiliki masalah terhadap dinamika kehidupan manusia terutama anak-anak. Saat ini anak-anak sedang berada pada masa mencari jati diri. Anak adalah mereka yang dilahirkan dalam kondisi serba kurang lengkap, sebab semua naluri, fungsi jasmani, serta rohaninya belum berkembang dengan sempurna, oleh karena itu anak manusia mempunyai kemampuan panjang untuk bebas berkembang. Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kecenderungan yang muncul dewasa ini,

---

<sup>2</sup> AL. Tridhonanto & Beranda Agency, 2011. *Optimalkan potensi anak dengan game*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo. hal 14

ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak kearah kehidupan yang sangat *kompetitif*. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.<sup>3</sup>

Perkembangan industri *game* yang sangat pesat akhir-akhir ini disambut baik oleh beberapa *developer* atau pengembang lokal di Indonesia. Mereka melihat kemajuan ini sebagai sebuah peluang bisnis yang mempunyai prospek baik. Banyaknya peminat *game online* juga memberikan angin segar pada bisnis warnet yang sempat mengalami kelesuan. tidak hanya di bidang *game* itu sendiri, tetapi sudah merambah ke bidang lain. Mulai dari pembuatan *game* (*game developer*), penerbitan *game* (*game publishing*), sampai industri aksesoris. Faktanya memang perkembangan *game* ini mampu menyerap tenaga kerja yang tidak sedikit. Bahkan perkembangan industri *game* itu sendiri bisa dibilang lebih melejit dibanding bisnis hiburan lainnya.

Beberapa keterangan di atas merupakan satu contoh efek positif dari perkembangan *game*. Bagaimana dengan efek negatifnya? Seperti kita tahu bahwa suatu yang memberikan kesenangan mempunyai kecenderungan untuk mencapai dan mencarinya kembali atau bersifat adiktif. Dengan kata lain *game* yang juga memberikan efek kesenangan bagi para penggemar *game*, ini juga mempunyai potensi menyebabkan *gamer* menjadi kecanduan. Seperti halnya rokok , kecanduan bermain *game online* ini mempunyai dampak yang bisa dibilang negatif. Mereka yang kecanduan bermain *game* selalu terdorong untuk bermain dan bermain lagi. Mereka bahkan rela mengorbankan berbagai hal seperti waktu dan uang yang tidak sedikit. Berada di depan komputer atau HP berjam-jam, tidak mengenal waktu, siang

---

<sup>3</sup> Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara. Hal: 107



ataupun malam. Bahkan anak yang kecanduan bermain *game* sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan petualangannya di dunia maya. *Game* juga menimbulkan efek yang tidak baik bagi kesehatan. Bahkan bermain *game* juga dapat menyebabkan kematian. Seperti yang terjadi di Korea tahun 2005, ditemukan beberapa kasus orang meninggal dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer, setelah bermain *game*.<sup>4</sup>

Kenyataan-kenyataan yang terjadi di dalam dunia *game online* tidak bisa dilepaskan dari dunia nyata karena fenomena *game online* sendiri mempunyai hubungan erat dengan kenyataan-kenyataan di dunia nyata. Keasikan bermain *game* ataupun kesibukan-kesibukan dalam dunia *online* sering kali mengabaikan kegiatan-kegiatan di dunia nyatanya sendiri. Apabila kehadiran *game online* ini tidak ditanggapi secara serius, dikhawatirkan akan menimbulkan berbagai masalah baru dalam kehidupan dunia nyata di kemudian hari.

pemain *game* saat ini antara rata-rata umum 12 tahun sampai dengan 35 tahun.<sup>5</sup> anak yang menjadi subyek penelitian ini merupakan siswa/i kelas XI MA As-Salam Mastur yang sering bermain *game online*.

## **B. RUMUSAN PENELITIAN**

Berdasarkan uraian konteks penelitian diatas, maka penulis kemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Hubungan *Game Online* Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak kelas XI MA As-Salam Mastur.
2. Bagaimana Langkah-langkah yang dilakukan guru BK MA As-Salam Mastur untuk mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Kelas XII

---

<sup>4</sup> Ayu Rini. *Op, cit*, hal 29.

<sup>5</sup> Henry, Samuel. “*Panduan Praktis Membuat Game 3D*”, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005,

### C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Hubungan *Game Online* Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Kelas XI MA As-Salam Mastur
2. Untuk mengetahui Apa Langkah-langkah yang dilakukan guru BK As-Salam MAsur untuk mengatasi anak yang kecanduan *Game Online*.

### D. KEGUNAAN PENELITIAN

1. Kegunaan teoritis

Dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi perkembangan ilmu Sosial pada umumnya dan Bimbingan Konseling Islam pada khususnya, dan memberikan manfaat dalam masalah-masalah internet khususnya masalah *game online* terhadap kecerdasan majemuk anak. Selain itu proposal ini diharapkan bisa dijadikan bahan referensi ataupun bahan diskusi yang dapat menambah wacana dan wawasan para mahasiswa Ushuluddin dan Dakwah, pemerintah, maupun masyarakat serta berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Kegunaan praktis.

Dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai permasalahan *game online*.

Sebagai informasi untuk memenuhi dan melengkapi syarat dalam penyelesaian naskah Proposal ini dalam rangka penyelesaian studi untuk memperoleh gelar sarjana sosial pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan masalah yang digunakan dalam Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan metode kualitatif yaitu satu model penelitian humanistik, yang menempatkan manusia sebagai subyek utama dalam peristiwa sosial/budaya. Sifat humanis dari aliran pemikiran ini terlihat dari pandangan tentang posisi manusia sebagai penentu utama perilaku individu dan gejala sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yang data-datanya sebagian besar diambil dari tempat penelitian yaitu MA As-Salam Mastu Kec. Kei Kecil Timur Maluku Tenggara.

### **B. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti adalah sebagai instrumen utama. Peneliti melakukan hal ini untuk melihat berhubungan dengan langsung dengan subjek atau informasi penelitian. Yang demikian peneliti memperoleh data yang diperlukan dalam penyesuaian hasil penelitian.<sup>56</sup>

### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

- a. Lokasi penelitian

---

<sup>56</sup>Mulyasa Dedy, *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial*, (Cet. I; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 50.

Penelitian ini di rancang di MA As-Salama Mastur Kec.Kei Kecil Timur kab. Maluku Tenggara. Hal ini disebabkan karena adanya pelajar yang suka memainkan game online.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama satu bulan yakni di mulai tanggal 01 mei 2020 sampai 01 juni 2020

**D. Sumber Data Penelitian**

Sumber data adalah subjek dari mana data itu didapatkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan sekunder

1. Data primer

Data primer merupakan data yang bersumber dari objek secara langsung dari tempat penelitian. Data primer yang berupa wawancara dengan 5 siswa, guru BK, dan kepala sekolah. Adapun sumber data primer sebagai informan kunci dalam penelitian ini adalah:

2. Data sekunder

Data sekunder yaitu yang didapatkan dengan mengkaji dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Data sekunder yang diperoleh adalah buku-buku, dokumen- dokumen atau referensi lain yang berkaitan dengan penelitian.

**E. Prosedur Pengumpulan Data**

Adapun teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah :



- a) Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan jalan pengamatan secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Penyusun menggunakan observasi non partisipan, artinya peneliti terjun langsung dan bergabung ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang diamati.<sup>57</sup> Observasi ini, peneliti gunakan dengan cara mengunjungi langsung lokasi penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung terkait aktifitas aktifitas pelajar yang memainkan game online. Tujuannya untuk melihat langsung bagaimana aktifitas yang dilakukan pasangan suami istri. Adapun pedoman observasi yang peneliti gunakan seperti yang terlampir
- b) Wawancara (*interview*), yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya-jawab yang dilakukan untuk mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari respondent, dengan bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang itu.<sup>58</sup>
- Wawancara merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh keterangan secara lisan guna mencapai tujuan tertentu.<sup>59</sup>
- Adapun informan yang akan diwawancarai adalah pelajar, dan guru BK. yang terkait dengan pembahasan permasalahan yang diangkat. Interview

---

<sup>57</sup>Hadi Sutrisno, *Metode Research*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1985), h. 136

<sup>58</sup> Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, cet. ke-7 (Jakarta: PT Gramedia, 1983), h. 162.

<sup>59</sup> Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 182.

yang digunakan penyusun merupakan interview terpimpin berdasarkan interview guide yang sudah disusun sebelumnya. Namun tetap mempunyai kemungkinan adanya pengembangan sesuai dengan data dan situasi di lapangan.

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh keterangan atau informasi dengan mewawancari informan dilapangan penelitian yakni MA As-Salam Mastur kec kei kecil timur . Berikut disajikan salah satu contoh dokumentasi penelitian saat peneliti melakukan wawancara dengan salah satu informan penelitian pada: jumat, 07 mei 2020 jam 18:20.

**Gambar 1.2. proses wawancara dengan informan penelitian.**



- c) Dokumentasi, yaitu cara memperoleh data dengan melihat dokumen-dokumen yang ada, sejauh data tersebut ada hubungannya dengan masalah-masalah yang akan diteliti, dalam hal ini penyusun akan mencari data tertulis baik yang berupa catatan, arsip, serta buku-buku lain yang dianggap perlu.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman sebagai berikut:

### 1. Reduksi data

Mereduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema dan polanya, sehingga memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

Berikut ini salah satu kegiatan reduksi data yang dilakukan oleh peneliti pada saat peneliti melakukan wawancara kepada salah satu informan penelitian di MA As-Salam Mastur

**Table 1.2: Reduksi Data**

Fokus penelitian	Hasil wawancara	Hasil reduksi data
Hubungan game online dengan kecerdasan majemuk anak	Jujur saja yah kaka setiap hari tu saya tidak pernah terlewati dengan tidak memainkan game, habis game itu menghibur saya disaat saya bête ataupun banyak masalah, saya itu paling malas belajar apalagi mau menambahkna jam belajar diluar jam sekolah wuah itu sulit kaka apalagi teman-teman yang ajak mabar kalau tidak ngajak untuk nongkrong sama mereka jadi tidak mungkin saya nolak, mungkin waktu belajar saya dirumah hanya apabila ada	Saya sangat suka memainkan game karena itu dapat menghibur saya dalam keadaan beta maupun ada masalah, untuk belajar tambahan di luar jam sekolah sangat minim karena selain main game saya juga sering diajak teman untuk nongkrong-nongkro, maka waktu belajar

	tugas dari guru atau datang waktu ujian semester,	saya sangat kurang
--	---	--------------------

## 2. Penyajian data

Setelah mereduksi data, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. penyajian data dilakukan dalam bentuk rangkaian singkat, teks yang bersifat naratif, bagan, hubungan antarkategori, grafik, matriks, network (jejaring kerja) dan sejenisnya. Pola-pola yang ditemukan telah didukung oleh data selama penelitian, maka pola tersebut sudah menjadi pola yang baku yang tidak lagi berubah. Pola tersebut selanjutnya disajikan sebagai laporan akhir penelitian.

## 3. Penarikan kesimpulan

Langkah analisis kualitatif yang ketiga menurut Milles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena seperti juga dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada dilapangan.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup>Sulistyaningsih., *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* ( Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hlm 163



## **G. Pengecekan Keabsahan Temuan**

Uji Keabsahan data meliputi Uji Kredibilitas data ( validitas internal), uji depenibilitas, (Relibilitas), data, uji transferabilitas (validitas eksterna/ Generalisasi) dan uji konfirmasi (obyektifitas).

Dalam penelitian kualitatif ini memakai beberapa tehnik yaitu Kepercayaan (kredibilitas) adalah untuk membuktikan data yang berhasil dikumpulkan sesuai dengan sebenarnya.

## **H. Tahap-Tahap Penelitian**

Tahap initerdiri dari tahap pralapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data

### **1. Tahap pralapangan**

- a. menyusun rancangan penelitian
- b. memilih lapangan penelitian

pemilihan lapangan penelitian diarahkan oleh teori substantive yang dirumuskan dalam bentuk hipotesis kerja walaupun masih tentatif sifatnya.

- c. mengurus perizinan

yang berwenang memberika izin untuk mengadakan penelitian ialah kepala pemerintah setempat dimana penelitian itu akan diselenggarakan,

- d. menjajaki dan menilai lapangan

tahap ini belum sampai pada titik yang menyingkapkan bagaimana penelitian masuk lapangan dalam arti mulai mengumpulkan data yang sebenarnya.

e. memilih dan memanfaatkan informan

informan adalah orang yang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi, ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian

f. menyiapkan perlengkapan penelitian

peneliti hendaknya menyiapkan tidak hanya perlengkapan fisik, tetapi segala macam perlengkapan penelitian yang diperlukan.

g. persoalan etika penelitian

peneliti akan berhubungan dengan orang-orang, baik secara perorangan maupun kelompok atau masyarakat, akan bergaul, hidup dengan masyarakat

2. Tahap pekerjaan Lapangan

a. Memahami Latar Penelitian dan Persiapan Diri

b. Memasuki Lapangan

c. Berperan Sambil Mengumpulkan Data

3. Tahap analisis data<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup>Alby Anngito dan Johan Setiawan.,*Metodologi Penelitian Kualitatif*, ( Jawa Barat:CV Jejak, 2018), h 166

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Dari hasil pembahasan dan hasil penelitian maka peneliti dapat membuat kesimpulan sebagai berikut.

Pengaruh positif dari game untuk kecerdasan majemuk anak sendiri yakni anak sedikit dapat memahami bahasa lain seperti bahasa yang tertera dalam game, mereka juga suka membantu apabila ada gotong royong di desanya atau membantu orang lain yang lagi kesulitan mengerjakan sesuatu, dapat membuat suatu strategi dan perhitungan yang baik serta rasa bekerja sama yang baik antara tim dan memiliki egois untuk menjadi juara dalam game maupun dalam kelas.

Pengaruh negative sendiri bahwa anak lebih cenderung menghabiskan waktu kosongnya untuk bermain game sehingga enggang untuk berkumpul dengan orang lain seperti kumpul sama teman, mengikuti aktifitas bermain bola, serta sering mengeluarkan bahasa yang tidak wajar dalam bermain game bersama teman-teman gamenya, selain itu anak juga sangat jarang untuk meluangkan waktunya untuk belajar

Tentang pendidikan anak tidak akan lepas dari tugas dan tanggung jawab orang tua selain itu perhatian dan kasih sayang juga sangat penting karena anak akan lebih merasa ia mendapatkan perhatian dan kasih sayang yang membuat dia lebih giat lagi dalam menjalankan studinya disekolah dan prestasinyaapun diraihinya.

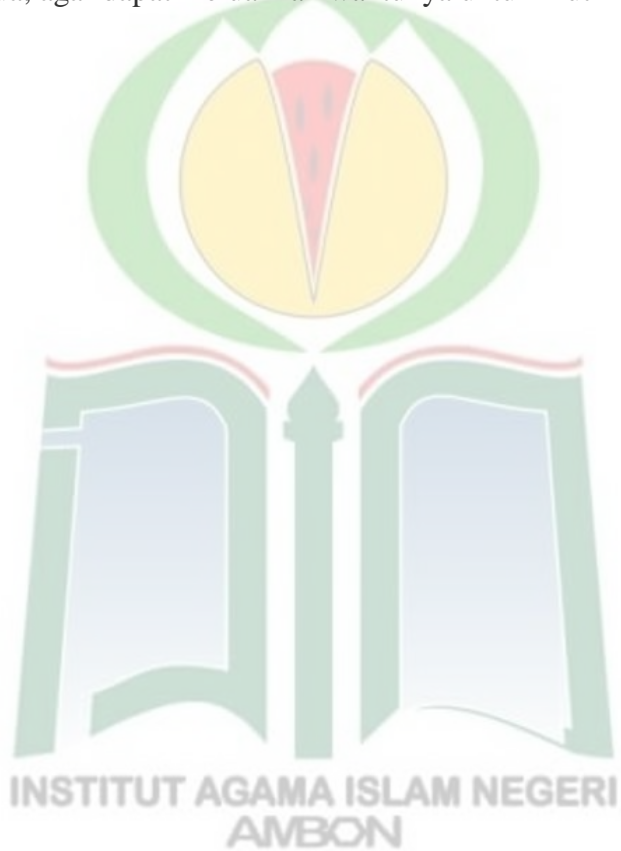
Sebaliknya apabila orang tua tidak memberikan perhatian dan kasih sayang akan mengakibatkan anak melakukan apa saja yang dia mau seperti memainka game dan tidak focus belajar, berkumpul bersama teman-teman dan lain-lain.

Untuk anak kecanduan game online seperti ini, guru BK sangat diperlukan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru BK yakni, dengan menggunakan fungsi pencegahan,pemahaman,pementasan,dan pengawasan. Akan tetapi hal ini diperlukan peran orang tua demi kelancaran fungsi tersebut.

## **B. SARAN**

dari hasil penelitian maka peneliti ingin memberikan saran kepada

1. Kepala sekolah agar lebih giat dalam mendukung program yang meningkatkan prestasi anak dan melancarkan program yang ditawarkan guru BK
2. Guru maupun guru BK, selain bekerja sama di sekolah agar lebih meningkatkan hubungan kerja sama dengan orang tua siswa
3. Orang tua, agar dapat meluahkan waktunya untuk ikut membimbing anak





## DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*, (Jakarta: Pt. Gramedia Pustaka Utama, 2006)
- Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011
- Al. Tridhonanto & Beranda Agency, 2011. *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*, Jakarta, Pt Elex Media Komputindo
- Andri Arif Kuniawan & Andy Widhiyah Bayu Utomo “*Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*” Cet Ke 1 (Magetan: Media Grafika, 2019)
- Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : Pt. Bumi Aksara.
- Henry, Samuel. “*Panduan Praktis Membuat Game 3d*”, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005
- Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung; Cet Remaja Rosdaa Karya, 2001)
- Diani E. Papalia, Dkk., *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010
- Djaali, *Psikologi Pendidikan; Cet Ke-2* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan, Cet Ke-7*(Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2012)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Pt Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005
- F.J. Monks, Dkk. *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002)
- F.J. Monks Dan A. M. P Knoers, *Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2004,
- Howard Gardner, *Mutiiple Intelligences; The Theory In Practice*, (New York: Basic Books, 1993)

- Howard Gardner, *Kecerdasan Majemuk: Konsep Dalam Praktek*, Terj. Alexander Sindoro, (Batam: Interaksara, 2003)
- Julia Jasmine, *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Kecerdasan Majemuk; Cet Ke-1* (Bandung: Nuansa, 2007)
- John W. Santrock, Dkk, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011)
- Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung: Mandar Maju, 2007)
- John W. Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup I*, (Jakarta, Erlangga, 2002)
- Muhammad Fahrul, "Pengertian Game Online Dan Sejarahnya" (On-Line) Tersedia Di:[Http://My.Opera.Com/Blog/Show.Dml/10712381](http://My.Opera.Com/Blog/Show.Dml/10712381) (Diakes 20 Januari 2020)
- Munif Chatib, *Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intelligence Di Indonesia; Cet Ke-1* (Bandung: Kaifa, 2010)
- Munif Chatib Dan Alamsyah Said, *Sekolah Anak-Anak Juara: Berbasis Kecerdasan Jamak Dan Pendidikan Berkeadilan*, (Bandung: Kaifa, 2012)
- Paul Suparno, *Konsep Inteligensi Ganda Dan Aplikasinya Di Sekolah: Cara Menerapkan Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007)
- R.A. Koosman, *Susunan Pidana Dalam Negara Sosialis Indonesia*, (Bandung : Sumur,2005)
- Sintha Ratnawati, *Mencetak Anak Cerdas Dan Kreatif*, (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2001)
- Suharsono, *Mencerdaskan Anak, Melejitkan Intelektual Dan Spritual, Memperkaya Hasanah Batin, Kesalehan Serta Kreativitas Anak (Iq, Eq Dan Sq, Cet: Ke-1* (Depok: Inisiasi Press, 2004)
- Thomas Amstrong, *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-Nya*, Terj. Rina Buntaran, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002)

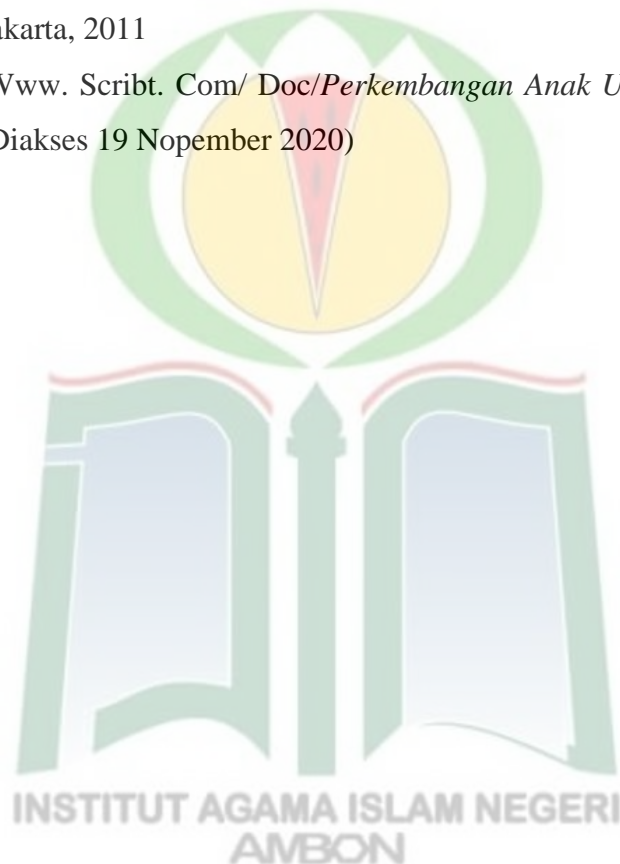
Tim Kashiko, *Kamus Praktis Ilmiah, Cet Ke-1* (Surabaya:Kashiko Publisher,2012)

*Undang-Undang No 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*, (Jakarta : Visimedia,2007)

W.J.S. Poewadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Amiko,1985)

Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2011

[Http://Www. Scribt. Com/ Doc/Perkembangan Anak Usia Dini 2-6 Tahun](http://Www.Scribt.Com/Doc/PerkembanganAnakUsiaDini2-6Tahun), (Diakses 19 Nopember 2020)



## LAMPIRAN I

### PEDOMAN WAWANCARA

(Untuk Guru Bimbingan Konseling MA As-Salama Mastur)

#### A. Identitas Informan

Nama :  
Umur :  
Tanggal Wawancara :

#### B. Pertanyaan Wawancara

1. Apakah ibu selaku Guru BK disekolah ini pernah menghadapi siswa yang bermain *Game Online* Terhadap Kecerdasan Majemuk ?
2. Tindakan apa yang sudah dilakukan Guru BK dalam mengatasi masalah tersebut ?
3. Metode konseling apa yang sudah diterapkan dalam mengatasi siswa yang bermain *Game Online* Terhadap Kecerdasan Majemuk ?
4. Adakah langkah-langkah konseling terhadap Siswa yang bermain *Game Online* Terhadap Kecerdasan Majemuhnya ?
5. Apakah ada perubahan pada siswa tersebut ? jika ada, apa saja perubahannya ?

## LAMPIRAN II

### PEDOMAN WAWANCARA

(Untuk Peserta Didik)

#### A. Identitas Informan

Nama :  
Umur :  
Tanggal Wawancara :

#### B. Pertanyaan Wawancara

1. Apakah anda sering bermain *Game Online* ?
2. Siapakah yang mengenalkan *Game Online* padamu ?
3. Apa yang anda rasakan pada saat bermain *Game Online* ?
4. Dalam sehari berapa banyak waktu yang anda butuhkan untuk bermain *Game Online* ?
5. Apakah anda tinggal bersama orang tua anda ?
6. Apakah orang tua anda tidak melarang anda bermain *Game Online* ?
7. Kalau orang tua pernah melarang, kenapa anda terus bermain *Game Online* ?
8. Bagaimana dengan prestasi anda dikelas ? apakah ada perkembangan atau



tidak ?

9. Jika anda sangat menyukai *Game Online*, bagaimana perasaan dan perilaku anda jika tidak bermain *Game Online* ?

### LAMPIRAN III

#### PEDOMAN OBSERVASI

No	Variabel	Pernyataan	Klasifikasi	
			Ya	Tidak
1	Guru BK	Mengamati sikap dan perilaku peserta didik		
		Memberikan nasehat kepada peserta didik		
		Memberikan perhatian kepada peserta didik		
		Membetikan teguran kepada peserta didik		
		Mempertemukan peserta didik dengan orang tua		
2	Peserta didik	Interaksi dengan teman (suka Berinteraksi/diam)		
		Rajin masuk sekolah		
		Memperhatikan guru dalam proses pembelajaran		
		Mengerjakan tugas dengan baik		
		Suka menyendiri		

### LAMPIRAN IV

## PEDOMAN DOKUMENTASI

ID	12127788112020991919161666
R	LLEETTRHHFFGGIIJJ
NO	KODE NAMA GURU NAMA
1.	11. A. KADIR MATDOAN, S.Pd.I
2.	12. M. SAID DIFINUBUN, S.Pd.I
3.	13. NURBAYA RAHAYANA, S.Pd.I
4.	14. SITI NYAIS DIFINUBUN, S.Pd.I
5.	15. AHMAD RUMAF, S.Pd.I
6.	16. BASE OHOIWIUTUN, S.Pd.I
7.	17. KURASIN, S.Pd.I
8.	18. MARYAM MASWATI, S.Pd.I
9.	19. MARIAM REIDBUN, S.Pd.I
10.	20. IDA ROZANITARABUN, S.Pd.I
11.	21. LUTI TARABUN, S.Pd.I
12.	22. SALEH PATTI WEAR, S.Sos
13.	23. ILI SURYANI LETSOHN, S.Pd.I
14.	24. DIANA MATDOAN, S.Pd.I
15.	25. NURSLAMSI YELUBUN, S.Pd
16.	26. M. SOFYAN BUGIS, S.Pd
17.	27. SALEHA NARAHABUN, S.Pd.I
18.	28. INAYA RAHAKBAW, S.Pd.I
19.	29. NURLEMI RUMAF, S.Pd.I
20.	30.
21.	31. RATNA LAHARAGATUBUN, S.Pd

OPPO A12 - ©ADZKIRA02EMENTONHA  
2020/06/17 09:54

DATA SISWA TAHUN PELAJARAN 2016/2017											
No	Nama	MATERI									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	...	2	4	-	-	-	-	-	-	-	5
2	...	5	4	2	1	-	-	-	-	-	12
3	...	6	1	7	5	5	4	-	-	-	31
4	...	1	2	8	5	11	5	-	-	-	35
5	...	-	-	2	2	5	5	-	-	-	14
6	...	14	14	17	13	23	14	-	-	-	95
7	...	1	1	1	1	1	1	-	-	-	3

OPPO A12 - ©ADZKIRA02EMENTONHA  
2020/06/17 10:00

GURU PIKET	
NO	NAMA
1	...
2	...
3	...
4	...
5	...
6	...
7	...
8	...
9	...
10	...
ALOKASI WAKTU JAM PELAJARAN	
Kelas	Waktu
I	07.30 - 08.15
II	08.15 - 09.00
III	09.00 - 09.45
IV	09.45 - 10.30
V	10.45 - 11.30
VI	11.30 - 12.15
VII	12.15 - 13.00
VIII	13.00 - 13.45

OPPO A12 - ©ADZKIRA02EMENTONHA  
2020/06/17 10:00

**ISI ALUMNI**  
**MADRASAH ALYAN SALAMA**  
**MAS SULTAN**

**MISI**

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
2. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
3. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
4. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
5. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
6. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
7. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
8. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
9. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan
10. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan

OPPO A12 - ©ADZKIRA02EMENTONHA  
2020/06/17 10:03



## BUKTI PENELITIAN



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

AL-FORUQ





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

Jl. Dr. H. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas – Ambon 97128  
Telp. (0911) 344816 Fax. (0911) 344315 Email : iain\_Ambon07@yahoo.com

Nomor : B-456/In.09/3/3-a/TL.00/09/2020  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Ambon, 23 September 2020

Kepada Yth :  
Kepala Badan Kesbangpol  
Kabupaten Maluku Tenggara  
Di  
Tual

*Assalamualaikum Wr,Wb.*

Dalam rangka proses penyelesaian studi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon, maka dengan ini kami memohon kepada Bapak/Ibu agar memberikan izin penelitian skripsi kepada :

Nama : Asdar Yeubun  
NIM : 150205011  
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam  
Semester : XI (Sebelas)  
Alamat : Kompleks IAIN Ambon  
Judul Skripsi : Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak MA As-Salam Mastur Kecamatan Kei Kecil Timur Kabupaten Maluku Tenggara.  
Lokasi : Desa Mastur  
Waktu : 30 September – 30 Oktober 2020

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr, Wb*

Dekan  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
AMBON



Dr. Ye Husen Assagaf, M.Fil.  
NIP. 19700223 200003 1 002

Tembusan :  
Rektor IAIN Ambon,





PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGGARA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Merdeka Raya Nomor.02 Telp. (0916 ) 21829 Langgur Kode Pos 9761

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor : 070/148/SIP/BKBP/2020

Kepada  
Yth. Kepala Ohoi Mastur Kec. Kei Kecil Timur  
Kab. Maluku Tenggara  
di-  
Mastur.

- a. Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor : 7 Tahun 2014 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor : 64 tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor : 20 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penelitiandan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah  
3. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor : SD.6/2/12 Tanggal 5 Juli 1972 Tentang Kegiatan Riset dan Survey diwajibkan Melaporkan Diri Kepada Gubernur, Kepala Daerah atau Pejabat yang ditunjuk.  
4. Peraturan Daerah Nomor : 4 Tahun 2019 Tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga-Lembag Teknis Daerah Kabupaten Maluku Tenggara
- b. Menimbang : Surat Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Intitut Agama Islam Negeri Ambon (IAIN) Ambon Nomor: B-456/In.09/3/3-a/TL.00/09/2020 Tanggal 23 September 2020 Perihal Mohon Izin Penelitian.

**MEMBERITAHUKAN BAHWA**

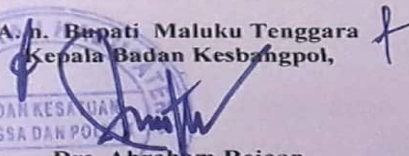
- a. Nama : Asdar Yeubun  
b. Identitas : Mahasiswa S1 Jurusan Bimbingan Konseling Islam IAIN Ambon.  
c. NIM : 150 205 011  
d. Untuk : Melakukan Penelitian Dalam Rangka Penulisan Skripsi Dengan Judul  
" *Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak MA As-Salam Mastur Kec. Kei Kecil Timur Kab. Maluku Tenggara.*"
- 1) Lokasi Penelitian : Ohoi Mastur Kec. Kei Kecil Timur  
Kab. Maluku Tenggara.  
2) Waktu/Lama Penelitian : 30 September 2020 s.d 30 Oktober 2020  
3) Anggota : -  
4) Bidang Penelitian : Ilmu Pendidikan Agama Islam.  
5) Status Penelitian : Baru

Sehubungan dengan maksud tersebut di atas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Mentaati semua ketentuan/peraturan yang berlaku.  
b. Melaporkan kepada Instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan.  
c. Surat Rekomendasi ini hanya berlaku bagi kegiatan : *Penelitian*  
e. Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.  
f. Memperhatikan dan mentaati Budaya dan Adat Istiadat setempat.  
g. Menyampaikan 1 (satu) Eks. Hasil penelitian kepada Bupati cq.Ka. Badan Kesbangpol Kab. Maluku Tenggara.  
h. Surat Rekomendasi ini berlaku sampai 30 Oktober 2020, serta dicabut apabila terdapat penyimpangan/pelanggaran dari ketentuan tersebut..  
Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Langgur, 30 September 2020

A.n. Bupati Maluku Tenggara  
Kepala Badan Kesbangpol,

  
**Drs. Abraham Rejaan**  
Pembina Tingkat I  
NIP. 19670611 199312 1 003

Tembusan disampaikan kepada Yth. :

1. Bupati Maluku Tenggara di Langgur (sebagai laporan);
2. Kepala Dinas Pendidikan Maluku Tenggara di Langgur;
3. Camat Kei Kecil Timur di Rumaat;
4. Yang Berasangkutan
5. Pertiagal





PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGGARA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Merdeka Raya Nomor.02 Telp (0916) 21829 Langgur Kode Pos 97611

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR: 070/80/SK .P/BKBP/2020**

Bupati Maluku Tenggara cq. Kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik di Langgur menerangkan dengan benar bahwa:

Nama : **Asdar Yeubun**  
NIM : 150 205 011  
Pekerjaan : Mahasiswa S1 Jurusan Bimbingan Konseling Islam IAIN Ambon .

Bahwa yang bersangkutan benar telah melakukan penelitian di Ohoi Mastur Kec. Kei Kecil Timur Kabupaten Maluku Tenggara dengan judul “ *Game online dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak Kelas X MA As-Salam Mastur Kec. Kei Kecil Timur Kab. Maluku Tenggara.*”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Langgur, 16 Oktober 2020

A.n. Bupati Maluku Tenggara  
Sekretaris Badan Kesbangpol,

**Karel Rahajaan, S.Sos**  
Pembina

NIP. 19691014 198903 1 002

Tembusan: disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Maluku Tenggara di **Langgur** (Sebagai Laporan);
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Maluku di **Ambon**;
3. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN di **Ambon**;
4. Yang Bersangkutan;
5. Peringgal.