

**DAMPAK BERMAIN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP POLA PERILAKU SISWA
DI SMK NEGERI 1 TANA TORAJA**



**YISMIA LISTRA GUNI BATARA
E031201017**



**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**DAMPAK BERMAIN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP POLA PERILAKU SISWA
DI SMK NEGERI 1 TANA TORAJA**

**YISMIA LISTRA GUNI BATARA
E031201017**



**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**DAMPAK BERMAIN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP POLA PERILAKU SISWA
DI SMK NEGERI 1 TANA TORAJA**

YISMIA LISTRA GUNI BATARA
E031201017

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Program Studi Sosiologi

pada

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**DAMPAK BERMAIN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP POLA PERILAKU SISWA
DI SMK NEGERI 1 TANA TORAJA**

YISMIA LISTRA GUNI BATARA

E031201017

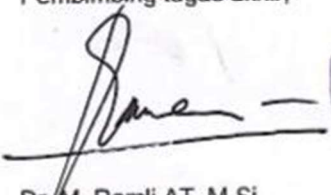
Skripsi,

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Sarjana Sosiologi pada 24
September 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan
pada



Program Studi Sosiologi
Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:
Pembimbing tugas akhir,



Dr. M. Ramli AT, M.Si
NIP. 19660701 199903 1 002

Mengetahui:
Ketua Departemen Sosiologi,



Dr. M. Ramli AT, M.Si
NIP. 19660701 199903 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "DAMPAK BERMAIN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP POLA PERILAKU SISWA DI SMK NEGERI 1 TANA TORAJA" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing **Dr. M. Ramli AT, M.Si.** Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 24 September 2024



YISMIA LISTRA GUNI BATARA
E031201017

UCAPAN TERIMA KASIH

In The Name Of Jesus Christ

"Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang"
(Amsal 23:18)

Penulis mengucapkan syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan-Nya yang luar biasa yang senantiasa menjadi inspirasi, penopang sehingga terselesainya skripsi yang berjudul "**Dampak Bermain *Mobile Legends* Terhadap Pola Perilaku Siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja**". Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya Ayahanda tercinda **Benyamin Rapi' Payunglangi'** dan Ibunda tercinta **Mery Randa Sa'dan** atas kesabaran, kepercayaan, dukungan, doa, serta pengorbanan selama ini. Kepada kakak saya **Sarnita Pasak, Mersyta Pasak, Yolanda Hizkia Batara** yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama perkuliahan, serta seluruh keluarga besar penulis.
2. Dosen pembimbing penulis yakni bapak **Dr. M. Ramli AT, M.Si** selaku orang tua kedua yang telah membimbing penulis dari awal penyusunan hingga akhir.
3. Dosen penguji penulis yakni bapak **Dr. Andi Ahmad Hasan T, S.ST.,M.Si** dan ibu **Andi Nurlela, S.Sos.,M.Si**.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah mendidik penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan baik.
5. Seluruh Staff Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, khususnya staff Akademik Departemen Sosiologi yang telah memberikan bantuan jasa dalam pengadministrasian selama saya menempuh studi di Universitas Hasanuddin. Kepada Ibu **Rosnaini, S.E** dan Bapak **Hidayat Doe, S.IP., M.Si** terima kasih telah membantu dalam membuat berkas yang penulis butuhkan selama ini.
6. Seluruh **Responden** penulis yang bersedia mengisi kuesioner penulis dengan senang hati.
7. Sahabat penulis **Vani, Dina, Bungin** yang menemani penulis selama kuliah serta memberikan kesan-kesan pertemanan dalam perkuliahan.
8. **Ririn Todingan** yang menemani penulis dalam penelitian.
9. Teman-teman di **Komunitas Stupid** yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi.
10. Kepada seluruh anggota **PMKO Fisip Unhas** yang telah menjadi rumah kedua selama berada di Makassar.

11. Seluruh teman-teman penulis angkatan 2020 Sosiologi Fisip Unhas yang telah bersama-sama menuntut ilmu dan mengukir kenangan bersama di bangku kuliah.
12. Teman-teman KKNT Tiroan Menggigil **Intan, Riska, Angel, Anasya, kak Aaron, Misbah** dan **Berkat** yang menyemangati penulis dan telah mengukir kenangan bersama selama berKKN.
13. Semua orang baik yang ada di hidup penulis terima kasih atas kebaikan yang kalian berikan.
14. Untuk diri saya sendiri Yismia Listra Guni Batara, terima kasih sudah bertahan sejauh ini terima kasih tetap memilih berusaha, selalu berdoa meminta tuntunan dan pertolongan kepada Tuhan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini walaupun banyak tantangan dan masalah yang dihadapi dan pada akhirnya saya mendapatkan ACC dari dosen pembimbing. Saya awali dengan dalam nama Tuhan Yesus diakhiri dengan Puji Tuhan

Penulis

Yismia Listra Guni Batara

ABSTRAK

YISMIA LISTRA GUNI BATARA. Dampak Bermain *Mobile Legends* Terhadap Pola Perilaku Siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja (dibimbing oleh Dr. M. Ramli AT, M.Si).

Latar belakang. *Game online* adalah perwujudan dari berkembangnya teknologi. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung dalam jaringan tertentu. Tetapi dengan kemajuan teknologi saat ini, kita bisa memainkan *game online* tanpa menggunakan PC atau komputer, melainkan bisa menggunakan *smartphone* dengan teknologi yang terdapat didalamnya. Salah satu *game online* yang sangat populer saat ini terutama di negara Asia Tenggara adalah *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB). *Mobile Legends* merupakan permainan yang banyak dimainkan oleh berbagai golongan, mulai dari yang muda hingga tua. *Game online* tentu dapat memberikan dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa menjadi tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. **Hasil.** Pola perilaku yang terjadi dalam bermain *Mobile Legends* pada siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja, berdasarkan hasil penelitian terdapat 36% siswa merasa senang ketika mereka memenangkan pertandingan dan perilaku saat kalah dalam pertandingan terdapat 30% siswa menyalahkan rekan tim. Selain itu terdapat frekuensi, durasi dan perhatian. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 26 siswa menggunakan uang untuk membeli item sebanyak ≤Rp. 50.000, Rp.50.000-Rp100.000 dan ≥Rp.100.000. Untuk dampak perilaku yang dihasilkan dari bermain *Mobile Legends* yaitu perilaku prokrastinasi atau menunda-nunda pekerjaan. Berdasarkan hasil penelitian terdapat 53,8% siswa merasa tidak produktif, sebanyak 47% merasa setuju jika nilai akademis menurun dan sebanyak 51,6% siswa kesulitan memulai atau menyelesaikan tugas. Selain itu terdapat perilaku tidak hidup sehat. Sebanyak 47,3% siswa tidur terlambat karena bermain *game Mobile Legends* hingga larut malam, sebanyak 40,9% siswa mengalami gangguan tidur, sebanyak 31,2% siswa mengabaikan waktu makan, sebanyak 40,9% siswa merasa lelah, sebanyak 46,2% siswa mengabaikan kegiatan fisik dan sebanyak 43% siswa kesulitan berkonsentrasi yang berarti cukup signifikan. **Kesimpulan.** Untuk dampak yang dihasilkan dari bermain *Mobile Legends* adalah perilaku menunda-nunda pekerjaan dan perilaku tidak hidup sehat. Hal ini mengakibatkan siswa merasa tidak produktif. Bermain *Mobile Legends* hingga larut malam dapat mengakibatkan siswa tidur terlambat dan mengalami gangguan tidur. Selain itu siswa juga mengabaikan waktu makan dan mengabaikan kegiatan fisik.

Kata kunci: pola perilaku, *Mobile Legends*, siswa

ABSTRACT

YISMIA LISTRA GUNI BATARA. *The impact of playing Mobile Legends on Student Behavior Patterns at SMK Negeri 1 Tana Toraja* (supervised by Dr. M. Ramli AT, M.Si).

Background. Online games are a manifestation of the development of technology. Online games are games played on a PC or computer using an internet network. Online games can be played simultaneously using computers connected to a certain network. But with today's technological advances, we can play online games without using a PC or computer, but can use a smartphone with the technology in it. One of the most popular online games today, especially in Southeast Asian countries, is Mobile Legends Bang-Bang (MLBB). Mobile Legends is a game that is widely played by various groups, from young to old. Online games can certainly have an impact on student behavior, including students becoming unfocused on their lessons and assignments as students.

Results. Behavior patterns that occur in playing Mobile Legends in students of SMK Negeri 1 Tana Toraja, based on the results of the study, 36% of students feel happy when they win the match and behavior when losing the match, 30% of students blame their teammates. In addition, there is frequency, duration and attention. The results showed that 26 students used money to buy items as much as ≤Rp. 50,000, Rp.50,000-Rp100,000 and ≥Rp.100,000. The behavioral impacts resulting from playing Mobile Legends are procrastination or postponing work. Based on the results of the study, 53.8% of students felt unproductive, 47% agreed that academic grades would decline and 51.6% of students had difficulty starting or completing assignments. In addition, there is unhealthy behavior. 47.3% of students sleep late because they play Mobile Legends games until late at night, 40.9% of students experience sleep disorders, 31.2% of students ignore meal times, 40.9% of students feel tired, 46.2% of students ignore physical activities and 43% of students have difficulty concentrating which means quite significant. **Conclusion.** The impacts resulting from playing Mobile Legends are procrastination and unhealthy behavior. This results in students feeling unproductive. Playing Mobile Legends until late at night can cause students to sleep late and experience sleep disorders. In addition, students also ignore meal times and ignore physical activities..

Keywords: behavior patterns, Mobile Legends, students

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Teori Interaksionalisme Simbolik	4
1.6 Penelitian Terdahulu	5
1.7 Kerangka Konseptual.....	7
1.8 Definisi Operasional	8
1.9 Matriks Pengembangan Indikator	9
BAB II.....	10
METODE PENELITIAN	10
2.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	10
2.1.1 Waktu	10
2.1.2 Lokasi.....	10
2.2 Tipe dan Strategi Penelitian	10
2.3 Populasi dan Sampel	11
2.3.1 Jumlah dan Sebaran Populasi	11

2.3.2 Jenis dan Sebaran Sampel.....	11
2.3.3 Teknik Penentuan Sampel.....	12
2.4 Teknik Pengumpulan Data.....	13
2.5 Teknik Analisis Data.....	13
2.6 Teknik Penyajian Data	14
BAB III.....	15
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
3.1 Hasil.....	15
3.2 Hasil Penelitian.....	18
3.3 Pembahasan.....	50
BAB IV.....	53
KESIMPULAN.....	53
4.1 Kesimpulan.....	53
4.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 2. Matriks Pengembangan Indikator	9
Tabel 3. Waktu penelitian	10
Tabel 4. Jumlah Siswa dalam Kelas	12
Tabel 5. Nama Sekolah Negeri di Tana Toraja	16
Tabel 6. Jumlah guru tetap.....	17
Tabel 7. Jumlah guru tidak tetap	18
Tabel 8. Penggunaan uang untuk membeli item.....	39
Tabel 9. Pengeluaran uang untuk membeli item.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Presentase responden berdasarkan jenis kelamin	19
Gambar 2. Presentase responden berdasarkan usia	20
Gambar 3. Presentase responden berdasarkan kelas	21
Gambar 4. Presentase responden berdasarkan suku	22
Gambar 5. Awal responden memiliki alat bermain game	23
Gambar 6. Respon siswa saat memenangkan pertandingan	24
Gambar 7. Respon siswa saat kalah dalam pertandingan	25
Gambar 8. Alat yang digunakan responden saat bermain <i>Mobile Legends</i>	26
Gambar 9. Waktu yang digunakan responden saat bermain	27
Gambar 10. Tempat siswa bermain <i>Mobile Legends</i>	28
Gambar 11. Game lain yang dimainkan selain <i>Mobile Legends</i>	29
Gambar 12. Frekuensi sebulan terakhir bermain <i>Mobile Legends</i>	30
Gambar 13. Frekuensi bermain <i>Mobile Legends</i> dalam seminggu	31
Gambar 14. Frekuensi bermain <i>Mobile Legends</i> dalam sehari	32
Gambar 15. Rata-rata lama durasi responden bermain dalam sehari	33
Gambar 16. Durasi yang dihabiskan siswa saat bermain sendiri	34
Gambar 17. Durasi yang dihabiskan siswa saat bermain squad	34
Gambar 18. Lebih memilih bermain <i>Mobile Legends</i> daripada kegiatan lainnya	35
Gambar 19. Menghiraikan orang yang ingin berkomunikasi ketika sedang bermain <i>Mobile Legends</i>	36
Gambar 20. Usaha untuk menambah keterampilan bermain	37
Gambar 21. Prioritas saat ada kegiatan lain	38
Gambar 22. Presentase responden yang menunda pekerjaan karena bermain <i>Mobile Legends</i>	40
Gambar 23. Jumlah siswa yang merasa tidak produktif	41
Gambar 24. Alasan responden merasa tidak produktif	41
Gambar 25. Rasa bersalah setelah menghabiskan waktu untuk bermain	42
Gambar 26. Menurunnya nilai akademis	43
Gambar 27. Jumlah siswa yang kesulitan memulai atau menyelesaikan tugas	44
Gambar 28. Proporsi responden yang tidur terlambat karena bermain <i>Mobile Legends</i> hingga larut malam	45
Gambar 29. Proporsi responden yang mengalami gangguan tidur karena bermain <i>Mobile Legends</i>	46
Gambar 30. Jumlah siswa yang mengabaikan waktu makan	47
Gambar 31. Merasa lelah karena bermain <i>Mobile Legends</i> terlalu lama	48
Gambar 32. Mengabaikan kegiatan fisik	48

Gambar 33. Kesulitan berkonsentrasi pada tugas atau pekerjaan karena bermain Mobile Legends terlalu lama	49
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	57
Lampiran 2. Hasil Analisis Penelitian	63
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian PTSP Kabupaten Tana Toraja	74
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMK Negeri 1 Tana Toraja	75
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	76
Lampiran 6. Curriculum Vitae.....	78
Lampiran 7. Hasil Turnitin	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan semakin canggih. Internet sebagai produk perkembangan teknologi informasi membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan. Dalam era modernisasi saat ini, kita sering melihat perubahan sosial yang meliputi berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti ekonomi, pendidikan, komunikasi, gaya hidup, dan teknologi. Dukungan dari globalisasi juga memperkuat kemungkinan perubahan ini, karena pengaruh dari luar dapat mempengaruhi dinamika dalam masyarakat tertentu (Syuhada & Aرسال, 2020). Perkembangan zaman telah menyebabkan perubahan dalam masyarakat. Perubahan terjadi di berbagai aspek kehidupan seperti gaya hidup, perilaku, dan cara berkomunikasi (Maulida et al., 2018).

Pengguna internet pada generasi milenial sudah menjadi kebutuhan bahkan melekat dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan internet melalui *smartphone* bisa dimana saja dan kapan saja seolah menjadikan dunia dalam genggaman. Internet memberikan kemudahan pada berbagai aspek kehidupan, mulai dari informasi, pendidikan, ekonomi dan bisnis, hingga hiburan. Hiburan yang disediakan melalui layanan internet pun beragam, mulai dari buku bacaan, tayangan video, drama, hingga *game online* (Prihatmojo & Badawi, 2020).

Game online adalah perwujudan dari berkembangnya teknologi. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung dalam jaringan tertentu. Tetapi dengan kemajuan teknologi saat ini, kita bisa memainkan *game online* tanpa menggunakan PC atau komputer, melainkan bisa menggunakan *smartphone* dengan teknologi yang terdapat didalamnya. Menurut (Surbakti, 2017) *game online* adalah bentuk permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer, baik melalui LAN (Local Area Network) atau internet.

Permainan daring pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001. Salah satu *game* yang sangat populer adalah *Counter Strike* dan *Point Blank*. *Game* ini menyebabkan anak-anak sampai remaja dikondisikan untuk duduk berjam-jam di warnet dan sampai lupa waktu. Namun sekarang ini, dengan canggihnya teknologi maka permainan daring mulai ditinggalkan. *Game online* adalah salah satu contoh hiburan modern yang sering dinikmati oleh remaja saat ini. Menurut survei yang dilakukan oleh Entertainment Software Association (ESA), setiap individu memiliki minimal satu perangkat yang dapat digunakan untuk bermain *game*. Ditemukan bahwa sekitar 32% dari para pemain *game* merupakan anak-anak di bawah usia 18 tahun, sementara sekitar 10% dari remaja usia 10-18 tahun bermain video *game* selama setidaknya satu jam atau lebih setiap hari (Putri 2014, dalam Syuhada & Aرسال, 2020).

Masa remaja dimulai sekitar usia 13 hingga 16 atau 17 tahun, atau bahkan hingga usia 18 tahun ketika seseorang secara hukum dianggap dewasa. Seperti halnya dalam setiap tahap kehidupan, masa remaja memiliki karakteristiknya sendiri. Periode perkembangan ini mengharuskan penyesuaian mental dan pembentukan sikap, nilai, dan minat baru. Bagi remaja yang masih bersekolah, kegiatan sehari-harinya sering kali membentuk pola perilaku yang khas, pada penelitian ini berfokus pada siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja (Gunawan 2000, dalam Syuhada & Arsal, 2020).

Pada aspek sosiologis, terjadi perubahan dalam *setting* jaringan sosial remaja. Jika pada masa anak, orang tua, dan guru menjadi figur yang diidolakan, pada masa remaja teman sebaya mengambil peran tersebut, sehingga dalam berbagai aspek, remaja lebih cenderung mendengar dan mengikuti pandangan dari teman sebaya. Mereka juga merasa bahwa secara sosial tidak lagi sesuai untuk bergabung dengan anak-anak atau orang dewasa, sehingga mereka ingin membentuk kelompok sendiri yang terdiri dari teman-teman sebaya (Purwadi, 2004). Melalui permainan *Mobile Legends*, remaja terhubung dalam jaringan sosial yang baru dimana mereka lebih dipengaruhi oleh kelompok sebaya dalam hal perilaku, keputusan, dan identitas sosial. Ini dapat mempengaruhi prioritas akademis, pola interaksi hingga kesejahteraan emosional.

Eksistensi *game online* saat ini memiliki kontribusi masif terhadap pangsa pasar didunia virtual, hal itu sejalan dengan tingginya minat masyarakat terutama anak-anak, remaja, hingga kaum dewasa dalam memainkannya. Berdasarkan data yang dikemukakan oleh situs *We Are Social*, negara Indonesia menjadi negara dengan jumlah *user game* terbanyak ketiga di dunia, sekitar 94,5% pengguna internet dari rentang usia 16-64 tahun memainkan *game online* per Januari 2022. Urutan tertinggi dipegang oleh negara Filipina dengan presentasi *user* sebesar 96,4% dan Vietnam dengan presentasi 94,7%.

Salah satu *game online* yang sangat populer saat ini terutama di negara Asia Tenggara adalah *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB). *Mobile Legends* merupakan permainan yang banyak dimainkan oleh berbagai golongan, mulai dari yang muda hingga tua. Permainan ini telah dirilis pada 24 September 2016. Di lansir dari situs *We Are Social*, *Mobile Legends* menempati kategori sebagai *active users* terbanyak khususnya di Indonesia per Januari 2021 dan diperkirakan akan meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan data yang diperoleh activeplayer.io jumlah pemain *Mobile Legends* di dunia pada Oktober 2023 sebanyak 78,62 juta orang dan Desember 2023 sebanyak 81,59 juta orang. Jumlah tersebut meningkat pada Januari 2024 dengan jumlah pemain sebanyak 83,5 orang. Indonesia termasuk dalam negara dengan salah satu pangsa pasar *game online* terbesar di dunia. Menurut data statistik dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, pada tahun 2016 sekitar 44,10% dari aktivitas pengguna internet adalah untuk bermain *game*, mengunduh video *game*, atau *game* komputer. Pulau Jawa merupakan wilayah dengan pengguna internet terbanyak, mencapai 55,7% dari total pengguna internet di Indonesia. Mayoritas pengguna internet berasal dari wilayah perkotaan, mencapai 74,1% pada tahun 2018 (Al mubarak & Soedirham, 2021).

Game online memiliki tampilan yang memikat dan semakin lama dimainkan, semakin menyenangkan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika para pemain menjadi kecanduan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan remaja terjebak dalam

kecanduan *game online*, salah satunya adalah adanya tantangan. Setiap permainan selalu menyuguhkan tantangan yang membuat pemain merasa terdorong untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikannya. Permainan *Mobile Legends* memiliki durasi yang cukup panjang, di mana satu pertandingan bisa memakan waktu antara 20 hingga 30 menit. Jika tim lawan sangat tangguh, pertarungan pun bisa berlanjut lebih dari 30 menit. Para pemain *Mobile Legends* seringkali terlibat dalam beberapa pertandingan berturut-turut, yang akhirnya menghabiskan waktu mereka dalam bermain *game* tersebut selama berjam-jam (Hasan et al., 2021). Akibatnya orang yang bermain tidak bisa lepas dari *game* tersebut dan jika tidak bisa mengontrol dirinya akan menjadi candu. Kecanduan *game online* merupakan salah satu perilaku negatif bagi remaja dan hal ini dapat menyebabkan menurunnya kesehatan, terutama daya tahan tubuh. Terlalu sering bermain *game online* membuat seseorang menyia-nyiakan waktunya. Kita ketahui juga bahwa permainan *game online* yang memiliki variasi dan tidak selalu bersifat edukatif (Okfiyandi & Arisandy, 2022).

Game online tentu dapat memberikan dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa menjadi tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, dan bekerja membantu orang tua (Rokhim, 2019). Akibat dari *game online* ini juga, menyebabkan banyak pelajar menghabiskan uang sakunya untuk membeli kuota internet guna bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik meneliti lebih jauh tentang dampak bermain *Mobile Legends* terhadap pola perilaku siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran pola perilaku siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja dalam bermain *Mobile Legends*?
2. Bagaimana gambaran dampak bermain *Mobile Legends* terhadap perilaku prokrastinasi dan perilaku tidak hidup sehat siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran pola perilaku siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja dalam bermain *Mobile Legends*.
2. Untuk mengetahui bagaimana gambaran dampak bermain *Mobile Legends* terhadap perilaku prokrastinasi dan perilaku tidak hidup sehat siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Di harapkan hasil penelitian yang dilakukan dapat berguna sebagai bahan atau referensi bagi masyarakat atau peneliti selanjutnya dalam melihat dampak dari bermain *Mobile Legends*, serta dapat menambah wawasan pembaca khususnya dalam bidang Sosiologi.

2. Manfaat Praktis

Di harapkan hasil penelitian ini memberikan pemahaman pada siswa khususnya para pemain *game Mobile Legends* mengenai dampak bermain *Mobile Legends* terhadap pola perilaku.

1.5 Teori Interaksionalisme Simbolik

Penelitian ini menggunakan teori interaksionalisme simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead. George Herbert Mead adalah seorang sosiolog Amerika yang dikenal sebagai pendiri pragmatisme Amerika. Teori interaksionalisme simbolik tidak bisa dilepaskan dari pemikiran George Herbert Mead (1863-1931) yang lahir di Hadley, sebuah kota kecil di Massachusetts. Awal karir Mead sebagai seorang profesor di kampus Oberlin, Ohio, kemudia Mead pindah mengajar sampai akhirnya John Dewey mengajaknya pindah dari Universitas Michigan ke Universitas Chicago (Hastutim dkk 2018).

Dalam teori interaksionalisme simbolik, manusia merupakan makhluk pembuat simbol. George Herbert Mead menjelaskan jika manusia memiliki kemampuan untuk berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan simbol. Simbol-simbol ini membantu individu memahami apa yang sedang individu lakukan dan apa yang dipikirkan orang lain. Dalam teori interaksionalisme simbolik terdapat 3 istilah untuk memahami kehidupan sosial, yaitu:

- Pikiran (*mind*) sebagai fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial. Mead mengatakan bahwa pikiran (*mind*) mempunyai kemampuan untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak satu respon saja, tetapi mempunyai respon komunitas secara keseluruhan. Secara praktis, pikiran melibatkan proses berpikir yang mengarah untuk penyelesaian masalah. Dunia nyata penuh masalah sehingga fungsi pikiranlah yang mencoba untuk menyelesaikan masalah dan memungkinkan seseorang untuk lebih efektif dalam menjalankan kehidupan.
- Diri (*self*) merupakan kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai suatu objek dan dilain sisi sebagai subjek. Dalam relasi sosial, diri berperan sebagai objek dan subjek. Diri muncul dan berkembang jika terjadi komunikasi sosial. Sebagai objek atau Ku (*Me*) kita mengamati tindakan diri sendiri dan sebagai subjek atau Aku (*I*) kita bertindak. Aku merupakan pribadi yang spontan, implusif, dan kreatif. Sedangkan Ku lebih reflektif dan sadar sosial (Pribadi & Herdiana, 2023).
- Masyarakat (*society*) merupakan proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Masyarakat sangat penting untuk perkembangan pikiran dan diri. Masyarakat juga merupakan kumpulan tanggapan yang terorganisir yang membentuk individu . sumbangan terbesar Mead tentang masyarakat terletak pada pemikirannya mengenai pikiran dan diri. Masyarakat memiliki peran penting dalam membentuk pikiran dan diri. Masyarakat adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu yang terlibat dalam perilaku yang mereka pilih (Derung, 2017).

Esensi dari interaksionalisme simbolik adalah aktivitas unik manusia, yaitu komunikasi atau pertukaran simbol yang memiliki makna. Teori ini mempelajari masyarakat melalui interaksi simbolik antara individu dan kelompok. Teori ini mengusulkan bahwa perilaku individu sebaiknya dipahami sebagai proses yang memungkinkan mereka untuk membentuk dan mengatur perilaku mereka sendiri, dengan mempertimbangkan harapan dari individu lain yang berinteraksi dengan mereka. George Herbert Mead dan Carles Horton Cooley berpendapat bahwa interaksi individu berlangsung melalui serangkaian simbol. Simbol bersifat luas, sehingga yang dimaksud tidak hanya dihubungkan dengan warna saja, tetapi juga bisa ditampilkan pada bentuk lain yang beragam, misalnya bahasa (*language*), bahasa tubuh (*body language*), ekspresi muka (*facial expression*), keras lemahnya suara (*loud-weak of voice*), dan budaya (*custom*). Menurut Mead mengkaji simbol dalam kehidupan manusia menjadi penting, karena disebabkan makna yang ditunjukkan.

Dalam pendekatan interaksionalisme simbolik, makna dan simbol sangat penting. Simbol mencakup tanda, gerak isyarat, dan bahasa, yang semuanya berfungsi sebagai pengganti sesuatu yang lain. Misalnya, sebuah kata adalah terjemahan atau pengganti dari suatu benda atau konsep. Pendekatan interaksionalisme simbolik menekankan bahwa penggunaan kata-kata dan bahasa membuat manusia menjadi makhluk yang unik di antara makhluk lainnya. Dalam kehidupan bermasyarakat, orang mengadopsi simbol, sehingga sikap dan perilakunya tidak semata-mata didasarkan pada naluri, tetapi juga pada makna yang diberikan melalui simbol tersebut (Ras dan Sumilih 2023).

1.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti (tahun terbit)	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil
1.	Nabiel Rifqy Anwar & Evi Winingsi (2021)	Pengaruh kecanduan <i>game online</i> terhadap prestasi akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar dimasa pandemi Covid-19	Kuantitatif deskriptif	Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kecandua <i>game online</i> dengan prestasi akademik.
2.	Fadila E, Robbiyanto S, Handayani Y (2022)	Pengaruh <i>game online</i> terhadap perubahan perilaku remaja	Kuantitatif	Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat 4 kategori perubahan perilaku yaitu perubahan perilaku sadar dan tidak sadar, perilaku tampak dan tidak tampak, perilaku sederhana

No	Nama peneliti (tahun terbit)	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil
				dan kompleks dan perilaku afektif.
3.	Fahmi Rahman Iskandar, Syarip Hidayat & Nana Ganda (2019)	Dampak Permainan <i>Mobile Legends</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Kualitatif	Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini mengemukakan bahwa bermain permainan <i>Mobile Legends</i> diklasifikasikan menjadi 3 kategori, yaitu kategori intensitas waktu kadang dengan waktu bermain kurang dari satu jam dampaknya tidak terlalu berpengaruh pada motivasi belajar siswa, kategori intensitas waktu sering dengan waktu bermain lebih dari satu jam dampaknya memiliki penurunan motivasi belajar, dan kategori intensitas waktu selalu dengan waktu bermain lebih dari 2 jam dampaknya memiliki penurunan motivasi belajar yang sangat signifikan berupa tidak mau belajar, acuh terhadap pelajaran, dan menurunnya nilai-nilai mata pelajaran di sekolah.
4.	Eka Arista Anjasari, I. Srinadi, D. Nilakusmawati (2020)	Hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> terhadap interaksi sosial pada remaja	kuantitatif	Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain <i>game online</i> terhadap interaksi sosial pada remaja. Dimana remaja yang semakin kecanduan akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya.
5.	Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat & Yakob Napu	Dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> terhadap perilaku sosial remaja	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak <i>game online mobile legends</i> lebih dominan adalah dampak negatif dan kurangnya dampak positif. Dampak tersebut dilihat dari perilaku remaja yang sering bermain <i>game mobile legends</i> dan meliputi aspek

No	Nama peneliti (tahun terbit)	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil
				sosial dan psikis.

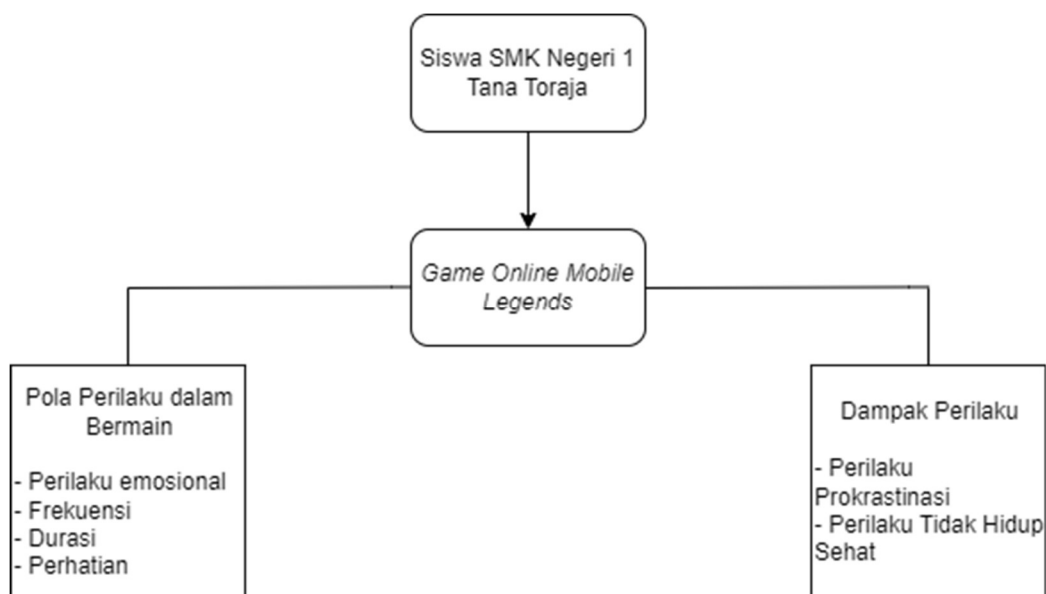
Dari beberapa penelitian terdahulu di atas terdapat kaitan dengan penelitian ini yakni sama-sama mengangkat masalah mengenai permainan *game online*. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian ini lebih berfokus pada penggambaran mengenai dampak bermain *game Mobile Legends* terhadap pola perilaku siswa terkhusus perilaku prokrastinasi dan perilaku tidak hidup sehat serta penulis ingin mengetahui bagaimana gambaran pola perilaku siswa dalam bermain *Mobile Legends* sedangkan pada penelitian sebelumnya berfokus pada hubungan dan pengaruh *game online*.

1.7 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan arahan, tata cara yang teratur, dan fokus yang jelas sebagai panduan kerja serta untuk mengilustrasikan hal-hal yang menjadi perhatian utama peneliti. Kerangka konseptual yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan rangkaian pikiran yang digunakan oleh penulis sebagai panduan dalam melaksanakan penelitian.

Kemajuan teknologi yang cepat, terutama dalam industri hiburan seperti *game online* menyebabkan adanya pola perilaku yang terjadi. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui bagaimana gambaran pola perilaku siswa dalam bermain *Mobile Legends* pada siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja. Perilaku dalam bermain tersebut tampak dari perilaku emosional mereka baik saat menang maupun kalah dalam pertandingan, frekuensi dan durasi adalah seberapa sering mereka melakukan aktivitas bermain *game Mobile Legends* dan seberapa lama dalam suatu waktu mereka bermain. Selain itu perhatian individu terhadap aktivitas yang sesuai dengan minatnya jauh lebih intensif.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk mengetahui bagaimana dampak bermain *Mobile Legends* terhadap pola perilaku siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja. Hal tersebut dapat digambarkan pada gambar berikut:



1.8 Definisi Operasional

1. Frekuensi

Frekuensi merujuk pada seberapa sering seseorang bermain *game online* dalam periode waktu tertentu. Dalam penelitian ini aspek frekuensi dalam bermain *game online Mobile Legends* dengan jangka waktu per minggu.

2. Durasi

Durasi merupakan seberapa lama waktu yang digunakan seseorang untuk bermain *game online*. Aspek durasi dalam penelitian ini yaitu rata-rata jam bermain seseorang dalam satu hari untuk bermain.

3. Perhatian penuh

Tingkat fokus yang dimiliki pemain saat bermain *game online Mobile Legends*, diukur dengan mengamati seberapa terlibat mereka dalam permainan. Aspek perhatian dalam penelitian ini adalah konsentrasi seseorang dalam memainkan *Mobile Legends*.

4. Perilaku emosional

Perilaku emosional adalah gambaran atau pola yang menggambarkan bagaimana pemain mengekspresikan emosi mereka selama bermain *Mobile Legends*. Aspek emosional dalam penelitian ini yaitu tingkat kegembiraan, sedih bahkan marah.

5. Perilaku prokrastinasi

Kebiasaan atau kecenderungan untuk menunda-nunda dalam menyelesaikan tugas maupun aktivitas.

6. Perilaku tidak hidup sehat

Perilaku tidak hidup sehat adalah perilaku yang mengarah pada dampak negatif terhadap kesejahteraan individu.

1.9 Matriks Pengembangan Indikator

Tabel 2. Matriks Pengembangan Indikator

Variabel	Indikator	Parameter Ukur
Pola perilaku	- Perilaku emosional - Frekuensi - Durasi - Perhatian	Keusioner Penelitian
Dampak perilaku yang dihasilkan	- Perilaku prokrastinasi - Perilaku tidak hidup sehat	Kuesioner Penelitian

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

2.1.1 Waktu

Tabel 3. Waktu penelitian

No.	Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agst	Sep
1.	Penyusunan Proposal							
2.	Seminar Proposal							
3.	Pembuatan Kuesioner							
4.	Izin Penelitian							
5.	Penelitian							
6.	Mengolah dan Menganalisis Data							
7.	Seminar Hasil							

Penelitian tentang "Dampak Bermain *Mobile Legends* Terhadap Pola Perilaku Siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja" yang di laksanakan di bulan Mei 2024 – Juni 2024.

2.1.2 Lokasi

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis menentukan lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Tana Toraja.

2.2 Tipe dan Strategi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Menurut Sugiyono (2022; 15) "metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan".

Tipe penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Alasan peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif adalah untuk mendeskripsikan secara kuantitatif terkait dengan dampak bermain *Mobile Legends* terhadap pola perilaku siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja.

Strategi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara survei yang mengambil sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian (Sugiyono, 2022; 36). Survei bertujuan untuk memperoleh dan mendeskripsikan secara benar

tentang suatu gejala sosial yang terdapat di lokasi penelitian. Dengan menggunakan penelitian survei peneliti hendak menggambarkan karakteristik tertentu dari suatu populasi dengan mengambil sejumlah sampel. Penggunaan metode survei dipilih peneliti untuk mendeskripsikan dampak bermain *Mobile Legends* terhadap pola perilaku siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja.

2.3 Populasi dan Sampel

2.3.1 Jumlah dan Sebaran Populasi

Menurut Sugiyono (2022; 130) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi atau sasaran pada penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja. Adapun jumlah populasi siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja ini berjumlah 1.216 siswa yang diperoleh dari hasil observasi awal peneliti di SMK Negeri 1 Tana Toraja.

2.3.2 Jenis dan Sebaran Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi (sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti). Maka sampel yang diambil dari populasi harus representatif (mewakili). Adapun dalam penelitian ini, kriteria-kriteria yang ditetapkan sebagai responden, berikut kriterianya :

1. Siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja
2. Pemain *game Mobile Legends*

Sampel dalam penelitian ini diperoleh dari perhitungan sampel menggunakan rumus slovin dengan tingkat eror level (kesalahan) sebesar 10%. Rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e^2 = Batas toleransi kesalahan

Dalam penelitian ini diketahui bahwa :

$N = 1216$

$$n = \frac{1216}{1 + 1216 \cdot 0,1^2}$$

$$n = \frac{1216}{1 + 1216,01}$$

$$n = \frac{1216}{1 + 13,16}$$

$$n = \frac{1216}{13,16}$$

$$n = 92,40 = 93 \text{ Responden}$$

Berdasarkan perhitungan di atas yang menggunakan rumus slovin dapat diketahui bahwa jumlah populasi siswa SMK Negeri 1 Tana Toraja sebanyak 1.216 siswa dan besar sampelnya adalah 93 responden dengan batas kesalahan 10%. Dalam penentuan jumlah sampel siswa untuk masing-masing kelas dilakukan secara proposional dengan rumus sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

n_i : Jumlah sampel menurut stratum

N_i : Jumlah populasi menurut stratum

N : Jumlah populasi keseluruhan

n : Jumlah sampel keseluruhan

Tabel 4. Jumlah Siswa dalam Kelas

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
1.	Kelas X	420	$\frac{420}{1.216} \times 93 = 32$
2.	Kelas XI	389	$\frac{389}{1.216} \times 93 = 30$
3.	Kelas XII	407	$\frac{407}{1.216} \times 93 = 31$
	Total	1.216	93

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan cara *Proportional Random Sampling*. *Proportional random sampling* adalah pengambilan sampel secara acak dimana ukuran sampel dari setiap kelompok diatur proporsionalnya.

2.3.3 Teknik Penentuan Sampel

Teknik penentuan sampel dengan metode ini berdasarkan populasi siswa yang terbagi dalam kelas 10, 11, dan 12. Untuk menentukan responden yang terpilih, penulis menggunakan aplikasi *spin the wheel* dengan memasukkan nomor berdasarkan absensi.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk melakukan pengamatan dari berbagai fenomena atau kondisi yang terjadi. Apabila sumber data berupa orang, maka observasi diperlukan untuk bisa memahami suatu proses adanya wawancara, interaksi subjek bersama peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Peneliti melakukan observasi di SMK Negeri 1 Tana Toraja dengan melihat kegiatan yang dilakukan oleh siswa di sekolah dan peneliti juga mengamati lingkungan sekitar sekolah.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan perangkat utama dalam memperoleh data primer yang akan disebar langsung kepada para responden. Pengambilan data menggunakan kuesioner dilakukan peneliti secara langsung dimana peneliti turun langsung ke lapangan.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data dalam penelitian sosial. Studi dokumentasi dapat melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dalam penelitian kuantitatif. Metode ini menyediakan informasi penting yang berasal dari catatan resmi, baik dari lembaga, organisasi, maupun individu. Penggunaan metode dokumentasi membantu memperkuat dan mendukung informasi yang didapatkan dari observasi dan wawancara (Kusmiati, 2017).

2.5 Teknik Analisis Data

Penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang analisisnya secara umum memakai analisis statistik. Dalam kegiatan analisis tersebut antara lain mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel dan seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik analisis data yaitu:

1. Editing

Editing merupakan pemeriksaan data yang telah dikumpulkan. *Editing* dilakukan karena kemungkinan data yang masuk tidak memenuhi syarat atau tidak sesuai kebutuhan. Contoh dalam kegiatan editing adalah pemeriksaan kuesioner yang telah diisi oleh responden. Aspek yang diperiksa antara lain kelengkapan responden dalam mengisi pertanyaan yang diajukan kuesioner. Jika hal itu tidak dapat dilakukan, sebaiknya kuesioner tersebut tidak digunakan untuk kepentingan analisis data. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah terkumpul baik, sehingga dapat dipersiapkan untuk tahap selanjutnya.

2. Coding

Coding dilakukan untuk menyederhanakan data, yaitu dengan memberi simbol angka pada setiap jawaban atau suatu cara mengklarifikasikan jawaban responden menurut macamnya dengan cara menandai jawaban dengan kode tertentu. Hal ini dapat memudahkan reduksi kata, analisis, penyimpanan, dan penyebaran data.

3. Tabulating

Tahap *tabulating* merupakan proses mengatur data hasil penelitian ke dalam tabel atau daftar. Proses ini membantu peneliti untuk memudahkan observasi data. Tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas semua data yang akan dianalisis.

2.6 Teknik Penyajian Data

Penyajian data merupakan salah satu kegiatan dalam pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar data yang telah dikumpulkan dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Teknik yang digunakan dalam penyajian data ini adalah tabel distribusi frekuensi, diagram batang, dan pie chart. Tabel distribusi frekuensi merupakan tabel yang digunakan untuk menampilkan persebaran data dalam suatu distribusi. Penyusunan tabel distribusi frekuensi bermanfaat untuk memudahkan kita dalam penyajian data sehingga mudah dipahami dan mudah dibaca sebagai bahan informasi. Diagram batang merupakan suatu diagram yang menggambarkan suatu distribusi frekuensi dengan bentuk beberapa segi empat. Pie chart merupakan sebuah diagram yang berbentuk lingkaran, lingkaran tersebut dibagi menjadi beberapa bagian atau daerah yang menunjukkan presentase masing-masing kelas.