

LAPORAN HASIL PENELITIAN



LITERASI DIGITAL DAN PROSES PEMBELAJARAN: STUDI PENGUNAAN *GAME ONLINE* DAN MEDIA SOSIAL PADA SISWA DAN MAHASISWA

Tahun ke – 1 dari rencana 1 tahun

Prof. Dr. H. Jamaluddin, S. Sos. M. Si
Dr. Nuraini Kasman, S.Pd, M.Pd
Afrilia Cahyani, SH
Junaidi, S.Pd

NIDN. 0907057001 (Ketua)
NIDN. 0014026502 (Anggota)
(Anggota)
(Anggota)

**Dibiayai Oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
Sesuai dengan Kontrak Penelitian
Nomor: 136A/KTR/IL.3.AU/F/Rek.UMSR/2022**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : LITERASI DIGITAL DAN PROSES PEMBELAJARAN: STUDI
PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL PADA SISWA DAN
MAHASISWA

Peneliti/Pelaksana : Prof. Dr. Jamaluddin Ahmad, S.Sos, M.Si
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
NIDN : 0907057001
Jabatan Fungsional : Profesor
Program Studi : Administrasi Publik
Nomor Hp : 08114038377
Alamat Surel (email) : jahmadlado@umsrappang.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Nuraini Kasman, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0014026502
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Anggota (2)
Nama Lengkap : Afrilia Cahyani, SH
NIM : -
Perguruan Tinggi : Mahasiswa Pascasarjana UMY
Nama Lengkap : Junaidi
NIM : -
Perguruan Tinggi : Mahasiswa Pascasarjana UMS RAPPANG
Tahun Pelaksanaan : 2022
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 17.500.000
Biaya Keseluruhan : Rp. 17.500.000

Mengetahui:
Direktur Pascasarjana



Dr. Muliani S., S.I.P., M. Si
NIDN. 0901067601

Rappang, 17 Oktober 2022
Ketua:
Peneliti



Prof. Dr. H. Jamaluddin, S. Sos. M. Si
NIDN. 0907057001

Menyetujui:
Ketua LP3M



Ahmad Mustanir, S.I.P, M.Si.
NIDN 0906017401

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayahNYA sehingga laporan penelitian akhir ini dapat selesai tepat waktu. Kami menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan penelitian ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Wakil Rektor Bidang Keuangan Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang;
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang;
3. Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
4. Kepala Sekolah SMP se Kabupaten Sidenreng Rappang
5. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sidenreng Rappang;
6. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang;
7. Para Mahasiswa dan Siswa yang telah menjadi responden dalam penelitian ini.

Wassalamu' alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Rappang, 17 Oktober 2022

Ketua Tim Peneliti,

Jamaluddin Ahmad

LITERASI DIGITAL DAN PROSES PEMBELAJARAN: STUDI PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN MEDIA SOSIAL PADA SISWA DAN MAHASISWA

ABSTRAK

Milenial dan generasi Z cenderung mengalami dampak negatif dari game online dan media sosial, sehingga diperlukan literasi digital dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan intensitas penggunaan game online dan media sosial serta pengaruhnya terhadap proses pembelajaran. Pentingnya intervensi perlindungan siswa dan mahasiswa melalui literasi digital. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan pada subjek penelitian milenial dan generasi Z yang diberikan pilihan proses pendidikan menggunakan produk umpan. Berdasarkan temuan studi tersebut, responden rentan terhadap decoy effect akibat game online dan media sosial, sehingga membutuhkan literasi digital sejak dini. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi bagi pemahaman masyarakat dan pemberian saran atau kritik, serta perumusan kebijakan perlindungan, khususnya dalam proses pembelajaran. Implikasinya, pentingnya perlindungan siswa dan mahasiswa memiliki literasi digital dalam proses pembelajarannya.

Kata Kunci: Literasi digital, decoy effect, generasi milenial, generasi Z

DAFTAR ISI

Halaman Judul i

Halaman Pengesahan 1

Kata Pengantar.....2

Abstrak 3

Daftar Isi 4

BAB I PENDAHULUAN 5

 A. Latar Belakang Masalah.....5

 B. Rumusan Masalah 10

 C. Tujuan Penelitian 10

 D. Manfaat Penelitian 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR..... 12

 A. Tinjauan Pustaka 12

 B. Penelitian Terdahulu 38

 C. Kerangka Pikir 41

BAB III METODE PENELITIAN..... 43

 A. Desain Penelitian..... 43

 B. Variabel Penelitian 44

 C. Definisi Operasional Variabel 45

 D. Populasi dan Sampel Penelitian 46

 E. Teknik Pengumpulan Data 47

 F. Tekhnis Analisis Data 49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 53

 A. Hasil Penelitian 53

 B. Pembahasan 62

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 67

 A. Kesimpulan 67

 B. Saran 68

DAFTAR PUSTAKA 69

LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan teknologi saat ini telah menjadi pusat perhatian dunia. Kemajuan teknologi yang begitu cepat menjadikan satu negara yang menguasai teknologi menjadi kaya raya. Salah satu contohnya adalah Korea, Jepang dan Amerika Serikat. Di negara ini perkembangan teknologi begitu pesat sehingga mampu menguasai pasaran teknologi dunia pada tahun 2021.

Di Indonesia, pemanfaatan teknologi menjadi peluang sekaligus tantangan khususnya dalam bidang pendidikan. Dikatakan peluang oleh karena perkembangan teknologi di Indonesia dapat memacu kreativitas media pembelajaran dan ilmu pengetahuan. Namun, di sisi lain perkembangan teknologi di Indonesia membawa dampak berubahnya pola hidup masyarakatnya. Sebagai contoh pada anak yang tidak lagi menjadikan permainan tradisional sebagai permainan mereka, akan tetapi permainan beralih kepada benda yang disebut Handphone, Tablet yang bersistem operasi *android* dengan berbagai macam aplikasi seperti *game* dan media sosial, seperti *pubg mobile*, *mobile legends*, *free fire*, *higgs domino island*, *whatsapp*, *instagram*, *tiktok*, dan lainnya.

Ariantoro (2016:24) mengatakan bahwa *game online* sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja. *Game online* tersebut memiliki berbagai daya tarik yang menjadikan pelajar lebih memilih bermain daripada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan komputer atau android daripada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu (Ariantoro, 2016).

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat. Perubahan-

perubahan dalam hubungan sosial (*social relationships*) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok- kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sedangkan perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok – kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma – norma yang ada.

Berdasarkan pendapat di atas, nampak bahwa *game online* maupun media sosial yang saat ini marak digunakan oleh para pelajar memberikan dampak yang negatif yaitu terganggunya proses pendidikan siswa. Kenyataan ini akan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kenyataan seperti ini harus diselesaikan agar tidak membawa dampak negatif yang teramat jauh.

Dunia anak adalah dunia bermain, hal ini tidak dapat dipungkiri dengan memaksa anak untuk tidak bermain. Bermain bagi anak merupakan satu kebutuhan. Bermain merupakan pencerminan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Dengan bermain anak akan berkomunikasi, mengenal lingkungan dan masyarakat sekitarnya (Kustiawan, 2019)

Tidak sedikit orang tua berpendapat bahwa anak yang sering bermain membuat anak menjadi malas belajar dan membuat nilainya menjadi rendah. Pendapat ini menurut (Kustiawan, 2019) tidak begitu tepat dan bijaksana. Karena secara psikologis perkembangan pola pikir anak dapat terlatih melalui permainan. Oleh karena itu, menurut penulis *game online* tidak hanya membawa dampak negatif namun bisa berdampak positif jika dapat dimanfaatkan dengan baik.

Pengalaman penulis sebagai guru melihat bahwa memang kecendrungan siswa menggunakan *handphone android* sangatlah tinggi. Jika dipresentasikan dalam kehidupan berdasarkan hasil tanya jawab dengan siswa diperoleh informasi bahwa rata-rata siswa menggunakan *handphone android* lebih dari 12 jam perhari. Artinya lebih dari setengah waktunya dalam satu hari digunakan untuk memegang *handphone android* baik itu untuk bermain, menonton, chatting, dan lain sebagainya.

Memang jika hal ini dibiarkan tanpa diarahkan tentu saja akan membawa dampak negatif sebagaimana yang dikhawatirkan oleh para orang tua. Namun, keberadaan *handphone android* ini seolah-olah sulit dilepaskan dari seorang anak ataupun pelajar. Oleh karena itu, terlintas dalam pikiran untuk menjadikan *handphone android* ini sebagai bahan atau media dalam pembelajaran.

Bagas (2020:19) menyebutkan bahwa *game online* memiliki manfaat tersendiri bagi pertumbuhan anak. Di antara manfaat itu adalah mampu meningkatkan hormon kognitif anak. Menjalankan permainan dalam durasi waktu yang lama memang bisa membuat mata menjadi kurang sehat. Namun di sisi lain durasi yang lama saat bermain game dapat meningkatkan hormon kognitif dari pelakunya. Dengan begitu, sensor mata dan gerak tangan akan bisa meningkat tanpa disadari. Tak hanya itu, konsentrasi dari anak pun bisa lebih baik dalam sebuah hal yang bisa saja terjadi di dunia nyata (Bagas, 2020).

Selain itu, menurut (Bagas, 2020), manfaat lain dari *game online* bagi pelajar adalah melatih diri untuk mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah. Dengan terbiasa mengambil keputusan di dalam game, anak bisa mengadopsinya ke dunia nyata dengan lebih baik. Dengan demikian jelas bahwa pengambilan keputusan yang tepat pun akan berpengaruh pada cara anak dalam menyelesaikan masalah. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa game online dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis di MTs. Negeri 2 Sidrap, nampak bahwa *game online* dan media sosial memang marak dimainkan siswa, namun belum ada yang mampu memanfaatkan itu sebagai bahan atau media untuk pembelajaran. Dengan demikian, melalui penelitian ini, penulis hendak melakukan sebuah analisis terkait pemanfaatan *game online* dan media sosial dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran wajib pada setiap tingkatan pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang cukup diminati oleh siswa karena sifatnya yang tidak begitu sulit sehingga siswa merasa nyaman dalam mempelajarinya. Namun, di sisi lain, karena dianggap pelajaran mudah sehingga banyak hal yang kemudian tidak menjadi fokus perhatian siswa. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia tetap perlu mendapatkan perhatian yang serius bagi setiap pengajar di sekolah.

Bahasa Indonesia terdiri atas empat keterampilan utama yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan luasnya cakupan berbahasa ini maka segala apa yang ada dipermukaan bumi ini akan berkaitan dengan ilmu bahasa. Termasuk *game online* dan media sosial yang selama ini menjadi momok dan permasalahan bagi orang tua dan siswa serta guru. Padahal beberapa teori dan penelitian menunjukkan bahwa *game online* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Berdasar pada pendapat inilah, maka penulis tertarik untuk memadukan game online dengan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis pada siswa kelas VII MTs. Negeri 2 Sidrap. Hal ini penulis lakukan agar nantinya dapat menjadi bahan bagi penulis dan guru lainnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis hendak melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas *Game Online* dan Media Sosial terhadap Kemampuan Mencipta Cerita Fantasi Siswa Kelas VII MTs. Negeri 2 Sidrap.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah intensitas *game online* yang dimainkan oleh siswa dan mahasiswa?
2. Bagaimanakah intensitas media sosial yang dimainkan oleh siswa dan mahasiswa?
3. Bagaimanakah pengaruh intensitas *game online* terhadap peningkatan kemampuan literasi digital?
4. Bagaimanakah pengaruh intensitas media sosial terhadap peningkatan kemampuan literasi digital?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Intensitas *game online* yang dimainkan oleh siswa dan mahasiswa.
2. Intensitas media sosial yang dimainkan oleh siswa dan mahasiswa.
3. Pengaruh intensitas *game online* terhadap peningkatan kemampuan literasi digital.
4. Pengaruh intensitas media sosial terhadap peningkatan kemampuan literasi digital.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk membuktikan teori yang menyatakan bahwa *game online* dan media sosial dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar siswa dan mahasiswa.
- b. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan.

2. Manfaat praktis

- a. Melatih diri dalam menyusun penelitian terkait pemanfaatan *game online* dan media sosial dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

- b. Memberikan gambaran kepada pembaca tentang pentingnya memanfaatkan *game online* dan media sosial sebagai media pembelajaran.
- c. Menjadi acuan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang serupa.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini, menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan bahasan penelitian ini. Beberapa teori yang menjadi pembangun konstruksi penelitian ini di antaranya keterampilan berbahasa, pembelajaran bahasa, *game online*, media sosial, cerita fantasi, serta beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

1. Keterampilan berbahasa

Bahasa memiliki peran penting dalam komunikasi. Bahasa juga merupakan hasil budaya yang hidup dan berkembang dan harus dipelajari. Selain itu, bahasa juga berperan penting terhadap perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa begitu penting sehingga untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, sekolah menerapkan pembelajaran berbahasa.

Menurut (Tarigan, 2008) keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yaitu: 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan berhubungan erat dengan keterampilan lainnya dengan berbagai cara.

Empat keterampilan menulis diperoleh manusia secara berurutan. Dimulai pada masa kecil, kita belajar menyimak, kemudian berbicara. Sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan di sekolah kita belajar membaca dan menulis.

a. Menyimak

Mendengarkan⁸ adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Yang dimaksud dengan keterampilan mendengarkan di sini bukan berarti hanya sekadar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melalui alat pendengarannya, melainkan sekaligus memahami maksudnya. Oleh karena itu, istilah mendengarkan sering diidentikkan dengan menyimak. Istilah mendengarkan/menyimak berbeda dari istilah mendengar. Meskipun samasama menggunakan alat pendengaran, mendengarkan berbeda dengan mendengar. Pada kegiatan mendengar tidak tercakup unsur kesengajaan, konsentrasi, atau bahkan pemahaman. Sementara pada kegiatan mendengarkan terdapat unsur-unsur kesengajaan, dilakukan dengan penuh perhatian dan konsentrasi untuk memperoleh pemahaman yang memadai. Dalam bahasa pertama (bahasa ibu), kita memperoleh

keterampilan mendengarkan melalui proses yang tidak kita sadari yang disebut dengan proses acquisition (pemerolehan), bukan melalui proses learning (pembelajaran). Oleh karena itu, kita pun tidak menyadari begitu kompleksnya proses pemerolehan keterampilan mendengarkan tersebut. Berikut ini secara singkat disajikan deskripsi mengenai aspek-aspek yang terkait dalam upaya belajar memahami apa yang kita dengarkan dalam bahasa kedua.

Berikut ini adalah keterampilan-keterampilan mikro yang terlibat ketika kita berupaya untuk memahami apa yang kita dengar, yaitu pendengar harus:

- 1) menyimpan/mengingat unsur bahasa yang didengar menggunakan daya ingat jangka pendek (short-term memory);
- 2) berupaya membedakan bunyi-bunyi yang membedakan arti dalam bahasa target;
- 3) menyadari adanya bentuk-bentuk tekanan dan nada, warna suara dan intonasi; menyadari adanya reduksi bentuk-bentuk kata;
- 4) membedakan dan memahami arti kata-kata yang didengar;
- 5) mengenal bentuk-bentuk kata yang khusus (typical word-order patterns);
- 6) mendeteksi kata-kata kunci yang mengidentifikasi topik dan gagasan;
- 7) menebak makna dari konteks;
- 8) mengenal kelas-kelas kata (grammatical word classes);
- 9) menyadari bentuk-bentuk dasar sintaksis;
- 10) mengenal perangkat-perangkat kohesif (recognize cohesive devices);

mendeteksi unsur-unsur kalimat seperti subjek, predikat, objek, preposisi, dan unsur-unsur lainnya. (Mulyati, 2007)

b. Berbicara

Dalam keterampilan berbicara dikenal tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif. Situasi-situasi berbicara interaktif, misalnya terjadi pada percakapan secara tatap muka dan berbicara melalui telepon. Kegiatan berbicara dalam situasi interaktif ini memungkinkan adanya pergantian peran/aktivitas antara berbicara dan mendengarkan. Di samping itu, situasi interaktif ini memungkinkan para pelaku komunikasi untuk meminta klarifikasi, pengulangan kata/kalimat, atau meminta lawan bicara untuk memperlambat tempo bicara, dan lain-lain. Kegiatan berbicara dalam situasi interaktif ini dilakukan secara tatap muka langsung, bersifat dua arah, atau bahkan multiarah.

Berikut ini beberapa keterampilan mikro yang harus dimiliki oleh si pembicara dalam melakukan aktivitas berbicara, antara lain:

- 1) mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya;
- 2) menggunakan tekanan, nada, serta intonasi secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara;
- 3) menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat;
- 4) menggunakan register atau ragam bahasa yang sesuai dengan situasi komunikasi dan pelaku komunikasi (hubungan antara pembicara dan pendengar);
- 5) menyampaikan kalimat-kalimat utama (the main sentence constituents) dengan jelas bagi pendengar;
- 6) berupaya mengemukakan ide-ide atau informasi tambahan guna menjelaskan ide-ide utama;
- 7) berupaya agar wacana berpautan secara serasi sehingga pendengar mudah mengikuti pembicaraan.

(Mulyati, 2007)

Jika hal-hal yang harus diperhatikan oleh pembicara tadi kita klasifikasikan, kita dapat mengelompokkan hal di atas ke dalam tiga aspek, yakni (a) aspek isi pembicaraan; (b) aspek bahasa (bagaimana isi itu disampaikan); dan (c) aspek performansi (gestur tubuh, mimik, dan ekspresi dalam menyampaikan isi pembicaraan).

c. Membaca

Keterampilan membaca tergolong keterampilan yang bersifat aktifreseptif. Aktivitas membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Namun, pada masyarakat yang memiliki tradisi literasi yang telah berkembang, sering kali keterampilan membaca dikembangkan secara terintegrasi dengan keterampilan menyimak dan berbicara.

Keterampilan-keterampilan mikro yang terkait dengan proses membaca yang harus dimiliki pembicara, adalah :

- 1) mengenal sistem tulisan yang digunakan;
- 2) mengenal kosakata;
- 3) menentukan kata-kata kunci yang mengidentifikasikan topik dan gagasan utama;

- 4) menentukan makna kata-kata, termasuk kosakata, dari konteks tertulis;
- 5) mengenal kelas kata gramatikal: kata benda, kata sifat, dan sebagainya;
- 6) menentukan konstituen-konstituen dalam kalimat, seperti subjek, predikat, objek, dan preposisi;
- 7) mengenal bentuk-bentuk dasar sintaksis;
- 8) merekonstruksi dan menyimpulkan situasi, tujuan-tujuan, dan partisipan;
- 9) menggunakan perangkat kohesif leksikal dan gramatikal guna menarik kesimpulan-kesimpulan;
- 10) menggunakan pengetahuan dan perangkat-perangkat kohesif leksikal dan gramatikal untuk memahami topik utama atau informasi utama;
- 11) membedakan ide utama dari detail-detail yang disajikan;
- 12) menggunakan strategi membaca yang berbeda terhadap tujuan-tujuan membaca yang berbeda, seperti skimming untuk mencari ide-ide utama atau melakukan studi secara mendalam.

(Mulyati, 2007)

d. Menulis

Hakikatnya, menulis merupakan keterampilan seseorang mengekspresikan pikiran dan perasaan yang disampaikan melalui bahasa tulis yang realisasinya berupa simbol-simbol grafis sehingga orang lain, yaitu pembaca mampu memahami pesan yang terkandung didalamnya. Menulis ialah melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Gambaran dapat menyampaikan makna-makna, tetapi tidak menggambarkan kesatuan-kesatuan bahasa. Menulis merupakan representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa (Setiyaningsih, 2016). Munizzi, (2013) menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran, atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis.

Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat menolong kita untuk berpikir secara kritis. Selain itu, menulis memudahkan seseorang merasakan dan menikmati hubungan-hubungan memperdalam daya tanggap atau persepsi seseorang dan juga menyusun urutan bagi pengalaman. Segala yang dirasakan dan dipikirkan seseorang dapat langsung dituangkan kedalam sebuah tulisan, kemudian melakukan sedikit perbaikan dan memperkuat tulisannya dengan mempertimbangkan segala kebutuhan calon pembacanya. Penulis mempertimbangkan tujuan sebenarnya dari penulisan tersebut, penulis juga dapat menyunting tata

bahasa, kosa kata atau kesalahan susunan kalimatnya. Menurut Doub, (2012) menulis dalam arti komunikasi ialah menyampaikan pengetahuan atau informasi tentang subyek. senada dengan Debarun Chakraborty, (2016) berpendapat bahwa menulis adalah kerja keras, tetapi juga merupakan kesempatan untuk menyampaikan sesuatu tentang diri sendiri mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain, bahkan dapat mempelajari sesuatu yang belum diketahui.

Berdasarkan pernyataan diatas pada hakikatnya menulis adalah menyusun pikiran baik perasaan maupun kemauan yang diungkapkan dalam bentuk tulisan serta mengorganisasikan secara sistematis sehingga menjadi sebuah bentuk tulisan yang mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menulis sangat penting dalam dunia pendidikan karena dapat membantu siswa berlatih berpikir, mengungkapkan gagasan, dan memecahkan masalah. Menulis adalah salah satu bentuk berpikir yang juga merupakan alat untuk membuat orang lain (pembaca) berpikir.

Menulis dapat diartikan sebagai suatu kebiasaan untuk menyatakan gagasan atau pendapat secara tertulis, ini berarti menulis adalah suatu aktivitas yang membutuhkan proses dalam pengerjaannya. (Hasibuan, 2017). Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat aktif produktif. Keterampilan ini dipandang menduduki hierarki yang paling rumit dan kompleks di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Mengapa? Aktivitas menulis bukanlah sekadar hanya menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat; melainkan menuangkan dan mengembangkan pikiran-pikiran, gagasan-gagasan, ide, dalam suatu struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis, sehingga mudah ditangkap oleh pembacanya. Selanjutnya, pengertian menulis, Isroyati (2016) berpendapat, bahwa menulis berarti menuangkan buah pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan.

Setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan. Tujuan menulis adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperoleh dari pembacanya. Berdasarkan batasan itu dapatlah dikatakan bahwa beberapa tujuan menulis menurut Rahman, (2018) adalah

1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga.

2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan pembaca, menghindarkan kedukakaan para pembaca, ingin membuat para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya yaitu. Tujuan penerangan dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca.

3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) *Informational purpose* (tujuan penerangan)

Tulisan ini bertujuan memberikan informasi atau keterangan penerangan kepada para pembaca.

5) *Self-ekspressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan ini bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini berhubungan dengan pernyataan diri untuk mencapai nilai-nilai artistik atau nilai-nilai kesenian.

7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam tulisan ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi.

Ada empat manfaat dari menulis yaitu (Amrolani & Muslihah, n.d.) :

1) Menulis menyenangkan dalam hal penjelajahan diri pribadi.

Kegiatan menulis dapat menjadi hal yang sangat menyenangkan karena dengan menulis, seseorang mampu menjelajahi potensi yang ada dalam dirinya.

2) Menulis membuat kita sadar akan kehidupan

Kegiatan menulis dapat membuat seseorang lebih menyelami kehidupan. Dalam kegiatan menulis, kepekaan dan keterbukaan pikiran akan lingkungan sekitar dapat membuat seseorang menyadari apa makna dari kehidupan sebenarnya.

3) Menulis membantu kita memahami diri kita lebih baik

Salah satu dari tujuan menulis adalah untuk pernyataan diri. Dengan menulis, seseorang mampu menyelami kepribadiannya sendiri dan secara tidak langsung, seorang penulis dapat memahami kepribadiannya sendiri.

4) Menulis membantu memecahkan masalah

Salah satu tujuan dari menulis itu adalah untuk memecah masalah. Tidak semua masalah dapat terselesaikan dengan cara berbicara atau berdebat. Menulis bisa menjadi satu alternatif untuk memecahkan masalah jika tidak memungkinkan untuk berbicara.

Sama seperti halnya dengan keterampilan membaca, keterampilan menulis pun dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yakni (a) menulis permulaan dan (b) menulis lanjutan. Menulis permulaan sesungguhnya identik dengan melukis gambar. Pada fase ini, si penulis tidak menuangkan ide/gagasan, melainkan hanya sekadar melukis atau menyalin gambar/lambang bunyi bahasa ke dalam wujud lambang-lambang tertulis. Pada awal-awal memasuki persekolahan, para siswa dilatih menulis permulaan yang proses pembelajarannya sering disinergiskan dan diintegrasikan dengan kegiatan membaca permulaan. Kegiatan menulis yang sesungguhnya merupakan aktivitas curah ide, curah gagasan, yang dinyatakan secara tertulis melalui bahasa tulis. Naningsih & Basam, (2019) menyatakan bahwa pembelajaran menulis dirancang dengan aktivitas sebagai berikut :

- 1) Menjalin suatu bacaan atau dialog dalam bahasa target secara harfiah tanpa kesalahan.
- 2) Mengarang dengan bantuan gambar.
- 3) Menulis table pengganti unsur dalam arti yakni analogi dari kalmiat dan unsur rangsangan dari guru.
- 4) Guru memberi respon atau jawaban pada ucapan pembicaraan yang belum ada (kosong) siswa menjawab dengan memilih ucapan mana dan situasi apa yang cocok dengan respon tersebut.
- 5) Mengisi atau menyelesaikan dialog yang diberikan guru.
- 6) Mengalihkan informasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain.
- 7) Guru memeberikan tugas sederhana kepada siswa.

Berikut ini keterampilan-keterampilan mikro yang diperlukan dalam menulis, di mana penulis perlu untuk:

- 1) menggunakan ortografi dengan benar, termasuk di sini penggunaan ejaan;
- 2) memilih kata yang tepat;
- 3) menggunakan bentuk kata dengan benar;
- 4) mengurutkan kata-kata dengan benar;
- 5) menggunakan struktur kalimat yang tepat dan jelas bagi pembaca;
- 6) memilih genre tulisan yang tepat, sesuai dengan pembaca yang dituju;

- 7) mengupayakan ide-ide atau informasi utama didukung secara jelas oleh ide-ide atau informasi tambahan;
- 8) mengupayakan, terciptanya paragraf, dan keseluruhan tulisan koheren sehingga pembaca mudah mengikuti jalan pikiran atau informasi yang disajikan;
- 9) membuat dugaan seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca sasaran mengenai subjek yang ditulis dan membuat asumsi mengenai hal-hal yang belum mereka ketahui dan penting untuk ditulis.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Inonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Pelajaran bahasa adalah salah satu pembelajaran keterampilan berbahasa yang ada di setiap jenjang pendidikan dari prasekolah sampai perguruan tinggi. Keterampilan berbahasa yang ada pada setiap jenjang pendidikan itu meliputi empat aspek keterampilan berbahasa. Maka tugas pokok guru bahasa Indonesia adalah mendidik siswa agar terampil berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2012).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah di ajarkan mulai jenjang pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam

masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, selain itu, pembelajaran mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka peran guru sangatlah penting.

Sebagian besar pola pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat transmisif, yaitu: guru memberikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran secara langsung pada peserta didik dan siswa secara pasif menyerap pengetahuan tersebut (Trianto, 2011). Meskipun, metode pembelajaran dengan kerja kelompok sudah mulai diterapkan. Namun, pembelajaran dengan kerja kelompok yang masih bersifat tradisional, yakni: masing-masing kelompok memilih sendiri anggota-anggota kelompoknya kurang membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Cara penyampaian materi yang tidak menarik dan monoton menyebabkan siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh pada ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pada kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pembelajaran berbasis teks. Dalam kurikulum 2013 teks tidak diartikan sebagai bentuk bahasa tulis. Teks itu adalah ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya ada situasi dan konteksnya. Pembelajaran berbasis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada siswa untuk memahami berbagai jenis teks dan menuntut siswa untuk mahir menulis. Adanya teks eksemplum, tanggapan kritis, tantangan, rekon, anekdot, dan percobaan merupakan struktur teks yang baru dikenal dalam pembelajaran bahasa. Yang belum pernah saya kenal sebelumnya. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks memiliki implikasi terhadap pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari teks dalam bentuk lisan maupun tulisan. Proses pembelajaran saintifik menjadi terintegasi dengan empat langkah kegiatan dengan enam M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta)

Di dalam buku teks siswa Kurikulum 2013, materi-materi disajikan dalam berbagai jenis teks. Hal tersebut berkaitan dengan Kurikulum 2013 yang dikenal dengan kurikulum berbasis teks.

Pembelajaran berbasis teks dapat dinyatakan pembelajaran yang menjadikan teks sebagai dasar, asas, pangkal, dan tumpuan (Sufanti, 2010). Teks didefinisikan: satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap (Mashun, 2014). Menurut Hartoko dan Rahmanto (dalam (Sufanti, 2010)) teks adalah urutan teratur sejumlah kalimat yang dihasilkan dan atau ditafsirkan sebagai suatu keseluruhan yang kait mengkait.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga diperoleh hasil belajar, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kesadaran baik dari siswa sebagai subjek yang harus terlibat secara aktif dalam proses belajar maupun guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan, karena belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif.

Dimiyanti (2002) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi seorang siswa akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi hasil belajarnya (Dimiyati, 2002). Sejauh ini, pembelajaran yang berpusat pada guru masih sering dilakukan. Banyak guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar sebatas pada tugas guru yaitu memberi dan tugas peserta didik adalah menerima. Guru memberikan informasi dan mengharapkan peserta didik untuk menghafal dan mengingatnya. Guru aktif memberikan pengetahuan dan peserta didik menerima pengetahuan dengan pasif.

3. Konsep teks cerita fantasi

Melansir Literary Devices, (Kompas.com, 2020) fantasi adalah bentuk genre literasi yang tidak benar-benar terjadi di dunia nyata. Plot cerita fantasi berkaitan dengan sihir, mistik, makhluk gaib, dan lain-lain yang tidak pernah terjadi di dunia nyata. Mengutip Kemdikbud RI, struktur cerita fantasi adalah orientasi, komplikasi, dan resolusi. Berikut ini ciri bagian-bagian struktur cerita fantasi: Orientasi Struktur cerita fantasi orientasi berisi pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik. Komplikasi Struktur cerita fantasi komplikasi berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak (klimaks). Resolusi Struktur cerita fantasi resolusi adalah berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

Cerita fantasi adalah karangan yang menuturkan bagaimana terjadinya suatu hal berdasarkan khayalan atau angan-angan pengarang. Menurut KBBI, ada beberapa pengertian cerita, yaitu: Cerita

adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian dan sebagainya); Cerita adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka); Cerita adalah lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dan sebagainya); Cerita adalah omong kosong; dongengan (yang tidak benar); omongan.

Sedangkan pengertian fantasi menurut KBBI yaitu : Fantasi adalah gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan; Fantasi adalah daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan; Fantasi adalah hiasan tiruan. Sedangkan berfantasi adalah berangan-angan; berkhayal. Memfantasikan adalah mengangan-angankan; mengkhayalkan. Dalam Pasti Bisa Bahasa Indonesia (2017) karya Tim Ganesha Operation, cerita fantasi adalah salah satu cerita yang melatih kreativitas dan daya imajinasi. Cerita fantasi bersifat fiktif. Menurut KBBI, fiktif adalah bersifat fiksi, hanya terdapat dalam khayalan. Cerita fantasi adalah genre fiksi yang menunjukkan suatu bentuk sihir, atau kekuatan supernatural. Seringnya, dalam cerita fantasi mengisahkan cerita yang terjadi di dunia lain yang berbeda dari dunia yang kita tinggali saat ini. Cerita fantasi adalah salah satu genre cerita yang secara aktif sangat penting untuk melatih dan mengasah kreativitas. Mengutip Kemdikbud RI, fantasi bisa dibedakan menjadi dua jenis, yaitu fantasi aktif dan fantasi pasif

Fantasi aktif adalah fantasi yang dikendalikan oleh pikiran dan kemauan. Contoh, seorang perancang, pelukis, dan penulis. Fantasi pasif adalah fantasi yang tidak dikendalikan. Jadi, seolah-olah orang yang berfantasi hanya pasif sebagai wadah tanggapan-tanggapan. Contoh, melamun.

Pengembangan variasi struktur cerita fantasi bisa dilakukan dalam berbagai pola. Pola pengembangan orientasi bisa dikembangkan dari deskripsi latar, pengenalan tokoh, atau pengenalan konflik. Pola pengembangan komplikasi bisa dikembangkan dengan menghadirkan tokoh lain, mengubah latar, atau melompat ke zaman yang berbeda (masa lampau atau masa depan). Pola pengembangan resolusi bisa dikembangkan dengan lompatan waktu, sebab akibat yang unik, atau dengan kejutan. Tiga struktur plot Melansir *Well-storied*, tiga struktur plot semacam itu disebut dengan *Kurva Fichtean*, yang terdiri dari eksposisi, krisis hingga klimaks dan *falling action*.

Pengertian Cerita Fantasi Eksposisi tersebar di sepanjang paruh pertama cerita. Banyak krisis muncul dan masing-masing diikuti aksi naik turun kecil. Lalu cerita mencapai konflik hingga klimaks. Pada bagian akhir adalah aksi menurun sebagai penyelesaian. Melansir Hobby Lark, hampir semua cerita berpedoman pada struktur plot yang terdiri dari tiga bagian tersebut (eksposisi, klimaks,

dan resolusi). Eksposisi adalah awal cerita di mana karakter dan latar ditetapkan. Eksposisi diikuti aksi yang meningkat, yaitu rangkaian peristiwa yang menantang protagonis, membangun ketegangan untuk mencapai klimaks. Klimaks adalah pertarungan pamungkas antara protagonis dan antagonis. Klimaks diikuti antiklimaks yang berujung pada resolusi. Resolusi adalah bagian akhir cerita di mana pertanyaan diselesaikan atau dibiarkan menggantung.

Pembelajaran bahasa Indonesia berpotensi memberikan selingan rekreatif bagi pikiran siswa. Selingan tersebut terjadi pada saat pembelajaran teks berupa narasi. Baik berupa teks cerita fabel, teks cerita legenda, teks cerita fantasi, dan lain-lain. Hal itu karena pada bentuk teks demikian pembelajaran bahasa memerankan fungsi bahasa sebagai sarana imajinatif. Imajinatif pada saat penulisan dan imajinatif saat pembacaan.

Pemberian kesempatan pada siswa untuk mengalami proses imajinatif merupakan hal penting. Hal itu untuk membelajarkan siswa akan kecakapan berpikir, berbahasa, dan berbudaya. Suatu proses berbahasa yang utuh melibatkan aspek karakter dan keterampilan. Hal itu sesuai dengan perubahan paradigma pembelajaran bahasa dalam kurikulum 2013.

Menurut Yohanes (2014) pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 diposisikan sebagai bagian pengarakteran (humanisasi) sekaligus sebagai pelatihan penggunaan bahasa (pragmatisasi) dalam beragam peristiwa (Yohanes, 2014). Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia bukan sebatas berorientasi konten. Namun juga merupakan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter melalui perantara teks.

Dalam kurikulum 2013 (K13) pelajaran bahasa Indonesia, kompetensi dasar 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa. Teks cerita fantasi sangat sesuai dengan karakteristik umum siswa SMP yang masuk kategori usia remaja. Di usia demikian mereka gemar terhadap sesuatu yang fantastis walaupun sekadar fiktif-imajinatif. Kegemaran tersebut perlu dioptimalkan menjadi kemampuan literasi produktif berupa menulis teks cerita fantasi. Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran dengan metode yang tepat dan media pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan daya fantasinya kemudian mampu menuliskan.

Berdasarkan observasi terhadap pembelajaran di MTsN 2 Sidrap, diperoleh beberapa data sebagai berikut. Pembelajaran menulis teks cerita fantasi merupakan pembelajaran yang membutuhkan daya imajinasi sebagai modal dasar. Pembelajaran menulis kreatif secara umum baru

bisa dilaksanakan jika konsep pengisahan cerita sudah terbayang di benak siswa. Siswa butuh dikembangkan dulu daya imajinasinya, kemudian dibimbing untuk menuliskannya menjadi teks cerita fantasi.

Ketika konsep dasar cerita yang berupa garis besar pengisahan sudah terbayang di benak siswa, maka pembelajaran bisa berfokus pada kepenulisan. Hal itu merupakan tahapan yang menunjukkan bahwa praksis logikal mendahului praksis lingual. Bahwa siswa butuh kemampuan berpikir imajinatif terlebih dahulu sebelum belajar membahasakannya. Hal itu memosisikan pembelajaran bahasa berupa teks cerita fantasi sebagai pembelajaran menuangkan dalam bentuk tulisan atas pengisahan imajinatif yang sudah terkonsep di pikiran siswa. Pembelajaran demikianlah yang disebut pembelajaran teks sebagai pragmatisasi, yaitu pembelajaran bahasa dalam penggunaan. Menggunakan bahasa untuk menuliskan kisah yang sudah terkonsep di pikiran.

Pembelajaran dengan tahapan proses berpikir, kemudian proses berbahasa sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis literasi. Bahwa dalam berliterasi berbasis teks, siswa diharapkan berkembang kompetensinya dalam hal kompetensi logika, kompetensi bahasa, dan kompetensi sosiokulturalnya. Kompetensi sosiokultural pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi dapat berupa pikiran dan bahasa yang sesuai dengan konteks sosial dan budaya tempat pembelajaran berlangsung. Hal itu merupakan niscaya mengingat pembelajaran berbasis teks melibatkan unsur koteles dan konteks. Termasuk teks cerita fantasi sebagai teks sastra diyakini tidak akan tercipta tanpa pelibatan unsur sosial dan budaya yang melingkupinya.

Menurut Harsiati (2017) teks cerita fantasi merupakan teks yang memiliki ciri tertentu. Ciri-ciri teks cerita fantasi adalah, (a) ada keajaiban, keanehan, atau kemisteriusan, (b) ide cerita bersifat terbuka, (c) menggunakan berbagai latar, (d) tokohnya unik dan memiliki kesaktian, (e) bersifat fiksi, (f) penggunaan bahasa sinonim dengan emosi yang kuat dan bervariasi (Harsiati, 2017).

Teks cerita fantasi berdasarkan kesesuaian dalam kehidupan nyata terdiri atas dua jenis, yakni teks cerita fantasi total dan teks cerita fantasi irisan. Sedangkan berdasarkan latar cerita, teks cerita fantasi juga terdiri atas dua kategori, yaitu teks cerita fantasi seaman dan teks cerita fantasi lintas waktu.

Struktur teks cerita fantasi terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Ketiga struktur teks cerita fantasi tersebut merupakan istilah lain dari bagian pengenalan, bagian permasalahan, dan

bagian penyelesaian. Berdasarkan struktur yang ada maka teks cerita fantasi memiliki struktur yang sama dengan teks cerita atau teks narasi pada umumnya.

4. *Game online*

Bermain *game* merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan anak-anak sebagai sarana untuk mengisi waktu luang. Kata *game* sudah tak asing lagi bagi kita semua terutama dikalangan anak-anak zaman sekarang. Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah salah satu jenis kegiatan bermain dimana pemainnya berusaha meraih tujuan dari permainan tersebut dengan melakukan aksi sesuai dengan aturan pada permainan (Adams, 2007)

Game online menurut Kim dkk (dalam Aziz, 2011) game online game atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online. (Azis, 2011). Selanjutnya Winn dan Fisher (dalam Azis, 2011) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan diri dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online sebagai permainan komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui *internet*. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa internet atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan permainan online. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yaitu seperangkat komputer atau android dengan spesifikasi yang menandai melalui koneksi internet.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (dalam Aziz, 2011) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game) (Azis, 2011).

5. Jenis *game online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi, tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun, seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu diunduh untuk memainkan sebagian game, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis

game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis.

Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada *game* tersebut. Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, di mana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis yang menarik, sehingga dibuatlah game-game di mana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers* (orang yang memainkan game), namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang dikenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif,

6. Kelebihan dan kelemahan *game online*

a. Kelebihan *game online*

Ada beberapa kelebihan dari *game online*, antara lain sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi. Setiap game memiliki tingkat kesulitan/*level* yang berbeda. Permainan game online akan melatih permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah permainan maka semakin tinggi tingkat konsentrasi yang diperlukan.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini, justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainannya.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan *game online* menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.

- 5) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.
- 6) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinas mereka. Dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif)
- 7) Melatih kemampuan bekerjasama. Pada *game* multiplayer atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

(Kustiawan, 2019)

b. Kelemahan *game online*.

Setelah mengetahui kelebihan dari game online tersebut. *Game online* pun memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
- 2) Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering ditemukan kasus pemain game berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- 3) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- 4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, ketertarikan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. DI antaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

Pemborosan uang untuk membayar sewa computer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. (Kustiawan, 2019)

7. Media Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Akbar (2012) dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Firdaus et al (2018) *game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, *konsol game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama.

B. Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan judul penelitian ini, ditemukan 5 penelitian yang memiliki keterkaitan yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Nisrinafatin (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Sorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus (Nisrinafatin, 2020)
2. Eka Rusnani Fauziah (2013) dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan bermain *Game Online* terhadap perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja. Variabel mengakses *Game Online* dengan perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja memiliki nilai

koefisien korelasi sebesar 0,21 yang berarti memiliki hubungan yang rendah (sesuai tabel 4.3). Nilai signifikan adalah $0,105 > 0,05$ berarti tidak signifikan (Eka, 2013).

3. Rika Agustina Amanda (2016) dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Melalui analisis regresi linear sederhana, diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, dengan variabel x yakni *game online* terdiri dari 3 indikator yaitu frekuensi, waktu, atensi terhadap variabel y yakni perilaku agresif remaja dengan 4 indikator yaitu aggressiveness, verbal aggression, anger, hostility. Kemudian untuk hasil t hitung diperoleh sebesar 7,845 sedangkan melihat t tabel diperoleh nilai sebesar 0,195. Dengan demikian maka $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. Melalui korelasi product moment, diketahui bahwa $r \text{ hitung} = 0,55$ berarti korelasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui $r \text{ tabel}$ diperoleh nilai sebesar 0,244. Hal ini berarti bahwa $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka korelasi product moment tersebut signifikan. Dengan demikian derajat pengaruh antara *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja adalah sedang (Rika, 2016).
4. Ria Susanti Johan (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik di MA Al Hidayah Depok Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji korelasi variabel x dan y yang berkaitan tinggi dan positif ($r = 0,611$) antara *game online* terhadap minat belajar peserta didik. Jika pengaruh *game online* meningkat dikalangan peserta didik, maka minat belajar akan menurun. Begitu juga sebaliknya. Berdasarkan hasil penelitian koefisien determinasi, kontribusi *game online* dengan minat belajar peserta didik sebesar 37,33%, sedangkan sisanya 62,67% dipengaruhi oleh faktor lain seperti halnya faktor lingkungan sekitar, faktor individu, faktor keluarga, dan lain sebagainya. Dari persamaan hasil analisa regresi sederhana yakni $Y = 32,31 + 0,59X$, maka dapat dilihat bahwa nilai a(konstanta) sebesar 32,31 satuan. Nilai ini dapat diartikan bahwa pada saat faktor *game online* sama dengan nol, maka faktor minat belajar yang dapat dibentuk adalah 32,31 satuan. Hal ini dapat diartikan bahwa tanpa adanya faktor game online, minat belajar bisa terbentuk secara nyata sebesar 32,31 satuan (Ria, 2019).

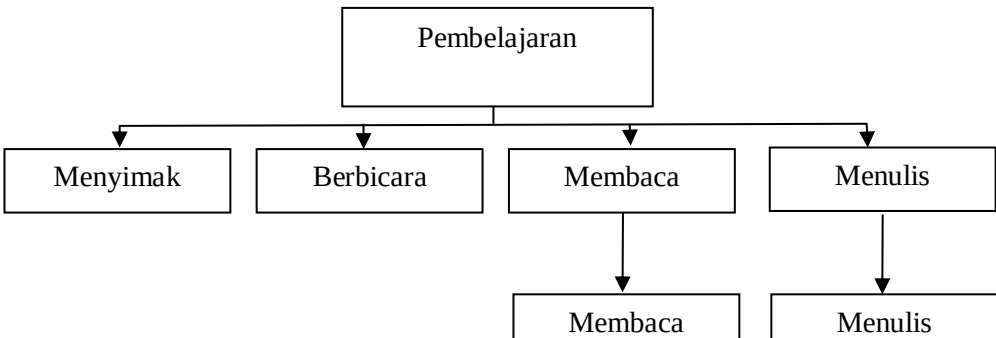
5. Affandi, Muhammad (2013) dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar SDN 009 Samarinda”. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Analisis Korelasi Person Product Moment didapatkan hasil sebesar .030 yang artinya pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda dikategorikan sangat lemah dan signifikan. Ini terbukti pada uji Signifikansi $(0.229) > (0.211)$, dengan demikian terdapat pengaruh *game online* terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal (Affandi, 2013).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu seagaimana yang dijelaskan di atas, nampak bahwa penelitian terhadap *game online* menjadi salah satu kajian yang cukup menarik. Hal ini disebabkan *game online* merupakan suatu hal yang baru dan selalu *update*. Adapun yang menjadi perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu belum ada yang mengaitkan antara *game online* dengan pembelejaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini fokus terhadap kaitan antara *game online* dengan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kegiatan memahami dan mencipta cerita fantasi, Dengan demikian kebaruan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu informasi yang menjelaskan mengenai bentuk serta pengaruh keseringan bermain game online terhadap kemampuan siswa memahami dan mencipta teks fantasi.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan formal mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia agar setiap anak memiliki sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Sikap positif yang dimaksud adalah mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar pada segala macam situasi di manapun dia berada.

Bahasa Indonesia memiliki cakupan yang sangat luas dengan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di samping itu, keterampilan berbahasa juga dilengkapi dengan keterampilan bersastra. Sehingga pendekatan keterampilan bersastra juga diarahkan kepada menyimak sastra, berbicara sastra, membaca sastra, dan menulis sastra. Pada penelitian ini, dipilih salah satu fokus penelitian yang terkait dengan menulis sastra yaitu cerita fantasi.



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

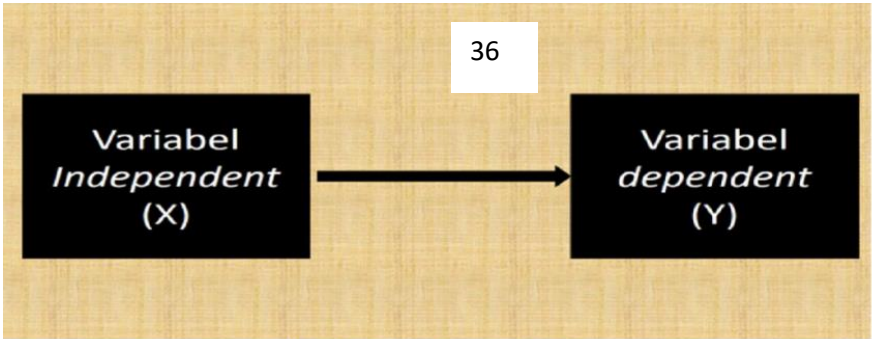
Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method*. *Mixed method research* adalah metode penelitian yang diaplikasikan bila peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dari segi outcomes dan prosesnya, serta menyangkut kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian.

Sedangkan menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2011) *mix methods* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif.

Desain kualitatif digunakan untuk mengetahui bentuk pemanfaatan *game online* dan media sosial dalam pembelajaran pada siswa SMP di Kabupaten Sidenreng Rappang dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Sedangkan desain kuantitatif digunakan untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh *game online* dan media sosial terhadap kemampuan mencipta cerita fantasi.

Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2012) 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/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain kuantitatif penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk sederhana sebagai berikut.



Contoh Gambar Paradigma sederhana

(Hermawan, 2018)

Dalam paradigma sederhana diatas dapat dilihat hubungan antara X dan Y, atau sebuah gambaran bahwa variabel independet (X) diposisikan sebagai faktor yang akan mempengaruhi variabel dependent

(Y). Contohnya penelitian mengenai pengaruh game online dan media sosial terhadap kemampuan mencipta cerita fantasi sebagai berikut :

X1 = *Game online*

X2 = Media Sosial

Y2 = Kemampuan mencipta cerita fantasi

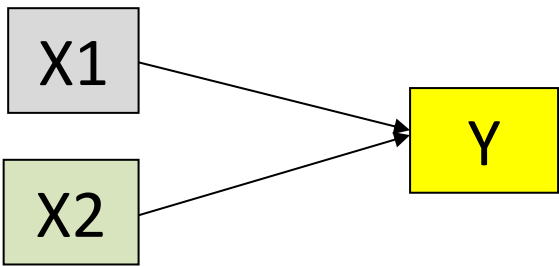
B. Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2016) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.

Terdapat tiga variabel dalam penelitian itu yaitu:

- 1. Variabel bebas atau disebut juga dengan variabel independen atau variabel mempengaruhi yaitu *game online* dan diberi simbol (X). Terdapat dua variabel bebas dalam penelitian ini yaitu: 1) intensitas *game online* (X1); dan intensitas media sosial (X2).
- 2. Variabel terikat atau disebut dengan variabel dependen atau variabel dipengaruhi dan diberi simbol (Y). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan mencipta cerita fantasi.

Berdasarkan jumlah variabel ini, maka hubungan tiap variabel dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Hubungan antarvariabel

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan variabel yang diungkap dalam definisi konsep tersebut, secara operasional, secara praktis secara nyata dalam lingkup objek yang diteliti dan bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang diteliti. Definisi operasional adalah semacam petunjuk pelaksanaan bagaimana cara mengukur suatu variabel.

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Indikator	Skala Pengukuran
game online	Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011)	Game online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keseringan	Withdrawal (penarikan diri)	Skala likert
			Compulsion (kompulsif)	
			Mood modifaication orescape	
			Interpersonal and healthrelated problems	
			Tolerance	
Media sosial	Media sosial merupakan salah satu media instan yang saat ini memang memiliki berbagai fungsi dalam perannya. Selain berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, media massa juga menjadi sarana untuk penggunaanya dalam menggali berbagai informasi(Burhan, 2015)	Media sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keseringan	Withdrawal (penarikan diri)	
			Compulsion (kompulsif)	
			Mood modifaication orescape	
			Interpersonal and healthrelated problems	
			Tolerance	
Mencipta cerita fantasi	cerita fantasi adalah karangan yang memiliki tema, tokoh, latar, dan plot dengan kebenaran yang diragukan baik dalam sebagian maupun keseluruhan cerita (Burhan, 2015)	Mencipta cerita fantasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan literasi digital	Tema cerita	Skala likert
			Alur cerita	
			Penokohan	
			Setting atau sudut pandang	
			Amanat	

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Menurut (Sugiyono., 2018) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 237 siswa dan 101 mahasiswa orang.

2. Sampel penelitian

Menurut (Sugiyono., 2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil secara representatif atau mewakili populasi yang bersangkutan atau bagian kecil yang diamati (Burhan B. , 2005) Menurut Burhan Bungin, dalam pengumpulan sampling yang sangat menentukan adalah informan kunci. Untuk memilih sampel lebih tepat dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) untuk mudah menggali informasi, karena pengambilan sampel secara acak dianggap tidak relevan, hal ini disebabkan semakin banyaknya sampel yang tidak homogen maka semakin kecil jumlah sampel yang dibutuhkan. Jika dalam pengumpulan data tidak ada lagi variasi informasi, maka peneliti tidak perlu lagi untuk mencari informan baru, proses pengumpulan data dianggap selesai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu berpedoman pada teori yang ada untuk mencari dan mendapatkan serta mengumpulkan data dan informasi yang ada sesuai dengan fakta di lapangan.

Teknik pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi lapangan

Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian (Sugiyono., 2018).

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi (Sugiyono., 2018). Pada penelitian ini peneliti mewawancarai salah satu waka kesiswaan guna untuk menggali suatu informasi.

3. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono., 2018).

Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 41 siswa yang telah peneliti jadikan sebagai objek sampel pada penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model likert untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan *game online*, yang mana skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian.

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono., 2018).

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan lima (5) alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternarif jawaban yang disediakan yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS). Dalam skala ini terdiri atas pernyataan yang bersifat *Unfavourable*.

Pernyataan *unfavourable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang bersifat negatif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada objek sikap (Azwar, 2005). Sistem penilaian pada kedua item itu dibedakan sebagai berikut.

Tabel 3.4 Tabel Skala Linkert

Jawaban	Skor unfavourable
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1
Jumlah	

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mendapatkan data dari berbagai sumber media, baik dari dokumen, video, camera, surat kabar, makalah, bulletin dan lainnya, dengan adanya dokumen ini akan terdapat informasi yang sekiranya sesuai dengan variabel penelitian (Arikunto, 2016)

Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif ini akan mendapatkan data-data yang diharapkan valid dan sesuai dengan harapan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan tidak sia-sia. Dalam pengumpulan data prestasi peserta didik peneliti mengumpulkan nilai hasil tes pada kemampuan mencipta atau menulis tes fantasi.

F. Teknik Analisis Data

Ada dua jenis data yang diolah dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Olah data kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk *game online* dan yang dimainkan dan media sosial yang digunakan. Berdasarkan hal ini, maka data kualitatif akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data model Miles & Huberman (dalam sugiyono, 2017) dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data merupakan tahap mengumpulkan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dimana peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data. Makin lama dilapangan makin banyak jumlah data yang di dapatkan dan semakin bervariasi. Terdapat data yang dapat diamati dan data yang tidak dapat diamati misalnya mengenai perasaan dan hati.
2. Reduksi data yaitu memilih dan memfokuskan yang penting dan merangkum data yang pokok. Didalam reduksi data, laporan lapangan dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema atau polanya. Jadi laporan lapangan sebagai bahan baku mentah disingkatkan, direduksi, disusun lebih sistematis, sehingga lebih mudah dikendalikan. Data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari data yang diperoleh bila diperlukan. Reduksi data dapat pula membantu dalam memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.
3. Penyajian data menurut Miles Huberman (dalam Sugiyono, 2017) menyebutkan bahwa yang sering digunakan dalam menyajikan data pada penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Agar peneliti tidak tenggelam oleh kumpulan data oleh karena itu agar dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dalam penelitian itu, harus diusahakan membuat alat ukur yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi dan pedoman dokumentasi.
4. Klasifikasi Data (Penarikan Kesimpulan dan klarifikasi) Sejak awalnya peneliti berusaha untuk mencari makna data yang dikumpulkannya. Untuk itu peneliti mencari tema, pola hubungan, persamaan,

hal-hal yang sering timbul, dan sebagainya. Jadi data yang diperoleh dari sejak awal mencoba mengambil kesimpulan. Kesimpulan itu mula-mula masih sangat kabur, diragukan akan tetapi dengan bertambahnya data maka kesimpulan itu akan lebih lengkap jadi kesimpulan senantiasa harus diverifikasi selama penelitian berlangsung hingga akhirnya tercapai kesimpulan akhir.

Adapun data kuantitatif akan dianalisis dengan statistik dalam bentuk uji-t. Uji-t pada uji perbedaan dua rata-rata digunakan untuk menguji hipotesis apakah pembelajaran dengan penerapan teknik kolaborasi lebih baik daripada pembelajaran dengan penerapan teknik klasikal. Oleh karena itu rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Rumus Uji-t (t-test) :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

X1 : rata-rata skor gain kelompok eksperimen

X2 : rata-rata skor gain kelompok kontrol

N1 : jumlah peserta didik kelas eksperimen

N2 : jumlah peserta didik kelas kontrol

S₁² : varians skor kelompok eksperimen

S₂² : varians skor kelompok kontrol

(Sugiyono., 2018)

Hasil t hitung kemudian dihubungkan dengan t tabel. Cara untuk menghubungkan thitung adalah sebagai berikut:

1. menentukan derajat kebebasan (dk) = N1 + N2 – 2
2. melihat tabel distribusi t untuk tes satu skor pada taraf signifikasi tertentu.

Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk uji perbedaan dua rata-rata adalah sebagai berikut : Apabila nilai thitung < ttabel atau thitung > ttabel maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Untuk memudahkan analisis data kuantitatif ini, maka dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS statistik 25. Alasan penggunaan aplikasi ini adalah karena IBM SPSS Statistics 25 adalah software yang memiliki fungsi sebagai software analisis statistik data yang lengkap.Selain analisis statistik, SPSS juga dilengkapi manajemen data, dan dokumentasi data.

Adapun peningkatan motivasi siswa dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap empat indikator berdasarkan teori Sardiman (2011:12) yaitu:

1. Ketekunan menghadapi tugas;
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak cepat puas)
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

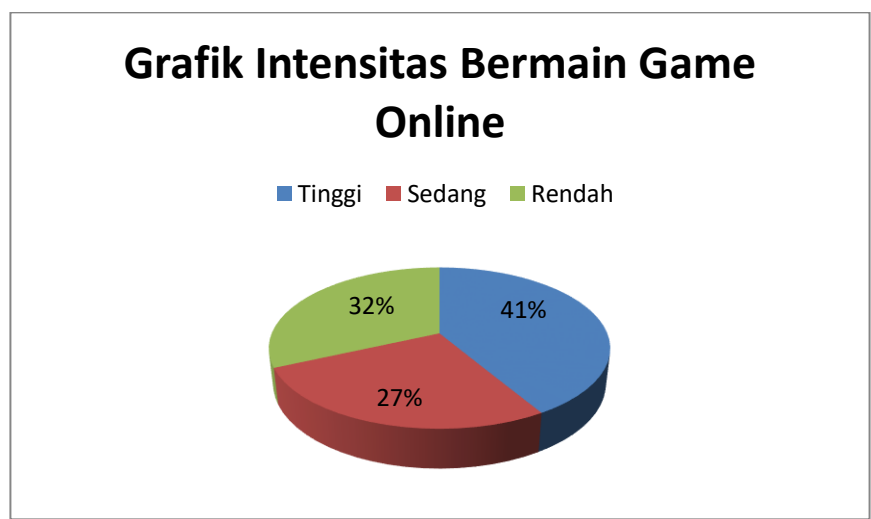
1. Gambaran umum intensitas *game online*

Penelitian dilakukan dengan tujuan mengetahui gambaran variabel intensitas bermain *game online* dan intensitas media sosial menggunakan instrumen penelitian berupa skala psikologi. Skala intensitas bermain *game online* dirumuskan dari aspek intensitas. Penggunaan skala tersebut diharapkan dapat mengungkap variabel intensitas bermain *game online* baik secara umum maupun secara spesifik.

Gambaran umum intensitas bermain *game online* diperoleh data bahwa permainan *game online* siswa dilakukan dari pukul 14.30 – pukul 17.30 wita, (saat siswa pulang sekolah) atau rata-rata siswa bermain *game online* sebanyak 2 sampai 3 jam sehari, baik dilakukan secara kelompok (berkumpul bersama teman-teman) maupun dilakukan secara perorangan (dirumah masing-masing). Permainan *game online* yang dimainkan kebanyakan berlatar belakang petualangan, seperti *Player Unkonwn's Battle Grounds (PUBG)*, *game* yang mengusung permainan bertahan hidup dan petualangan dengan mode permainan orang terakhir yang bertahan sebagai pemenang (*genre battle royale*). Kemudian *game online* yang sering juga dimainkan adalah *Free Fire*. *Free Fire* hampir sama dengan *Player Unkonwn's Battle Grounds (PUBG)* namun *game* ini memiliki spesifikasi lebih ringan dengan menghadirkan fitur yang lebih menarik seperti senjata, karakter yang unik dan *skin (tampilan menarik)*. Dan *game* yang sering dimainkan oleh siswa adalah *Mobile legends*. *Mobile legends (ML)* merupakan sebuah pertarungan secara tim, dimana harus melawan dan menghancurkan musuh tower musuh dengan strategi yang jitu.

Dari tiga *game* yang sering dimainkan oleh siswa dengan berlatar belakang petualangan, fantasi, fiksi, yang situasi dan lingkungan yang digambarkan hanya ada dalam khayalan saja yang tidak terjadi di dunia nyata. fantasi adalah jiwa untuk membentuk kesan atau citra baru. Melalui kekuatan fantasi, manusia dapat melepaskan diri dari situasi yang dihadapinya dan situasi yang akan terjadi. Memainkan *game online* dengan intensitas tinggi dapat memudahkan siswa dalam mencipta cerita fantasi karena konsep cerita yang akan ditulis seolah-olah telah dialami dalam permainan *game online*. Ini dapat dilihat dari analisis data dengan perhitungan statistik. Intensitas diukur dengan menggunakan skala yang berjumlah 23 item yang valid, dengan skor tertinggi adalah empat dan skor

terendah adalah satu. Berikut ini merupakan data analisis yang diolah menggunakan software pengolah data:



Gambar 4.1 Grafik Intensitas Bermain Game Online Siswa
Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, menunjukkan bahwa intensitas bermain game online siswa berbeda-beda, mulai dari intensitas tinggi, sedang, dan rendah. Siswa dan mahasiswa yang memiliki tingkat intensitas game online yang dikategorikan tinggi sebesar 41%, kategori sedang sebesar 27%, dan kategori rendah sebesar 32%.

Gambaran umum berikutnya adalah tingkat intensitas menggunakan media sosial. Data diperoleh berdasarkan hasil analisis data dengan perhitungan statistik. Intensitas diukur dengan menggunakan skala yang berjumlah 20 item yang valid, dengan skor tertinggi adalah empat dan skor terendah adalah satu.

2. **Gambaran umum intensitas media sosial**

Penggunaan media sosial memberikan dampak yang sangat positif terutama dalam melakukan interaksi baik secara sosial, politik maupun ekonomi. Penggunaan media sosial memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, baik teman, keluarga yang tidak memungkinkan dilakukan melalui *face to face* karena faktor jarak. Saat ini ada beberapa jenis media sosial yang digunakan oleh orang untuk berkomunikasi diantaranya : *Facebook, Whatsaap, Instagram, Tiktok, messenger, WeChat, Telegram, YouTube, Twitter, Line, Tumblr, Pinterest, Reddit, Snapchat, dan LinkedIn.*

Dari hasil wawancara diperoleh data menunjukkan semua siswa dan mahasiswa yang menjadi sampel penelitian menggunakan aplikasi media sosial untuk berkomunikasi dengan teman, orang tua dan keluarga, berbagi foto, video, suara. Media sosial juga digunakan untuk mencari informasi dan memberi informasi kepada khalayak umum. Media sosial yang paling banyak dan paling populer digunakan siswa saat ini yaitu *Facebook, Whatsapp, Instagram, Tiktok dan YouTube*

Aplikasi *facebook* (disingkat FB) merupakan media sosial yang sering digunakan oleh siswa karena memiliki banyak fitur dan fasilitas yang mumpuni. Fitur *facebook* yang paling banyak digunakan adalah *wall facebook*, *wall facebook* (*dinding facebook*) merupakan tempat untuk memulai percakapan yang bisa dibaca siapa saja, memberi komentar, memberi ucapan selamat kepada orang pengguna *facebook* lainnya, mengucapkan selamat ulang serta membagi informasi, foto, video, maupun suara. *Facebook* juga memiliki fitur *facebook live* (siaran langsung) dengan fitur ini pengguna dapat dengan mudah membagikan keseruan dan momen bersama teman pengguna *Facebook*. Dan fitur *facebook* yang berikutnya adalah dapat mengunggah album foto dan video. Album foto dan video pada *facebook* dapat ditambahkan keterangan maupun judul dalam album foto tersebut. Selain itu pengguna juga bisa memberikan judul yang pas untuk setiap album foto.

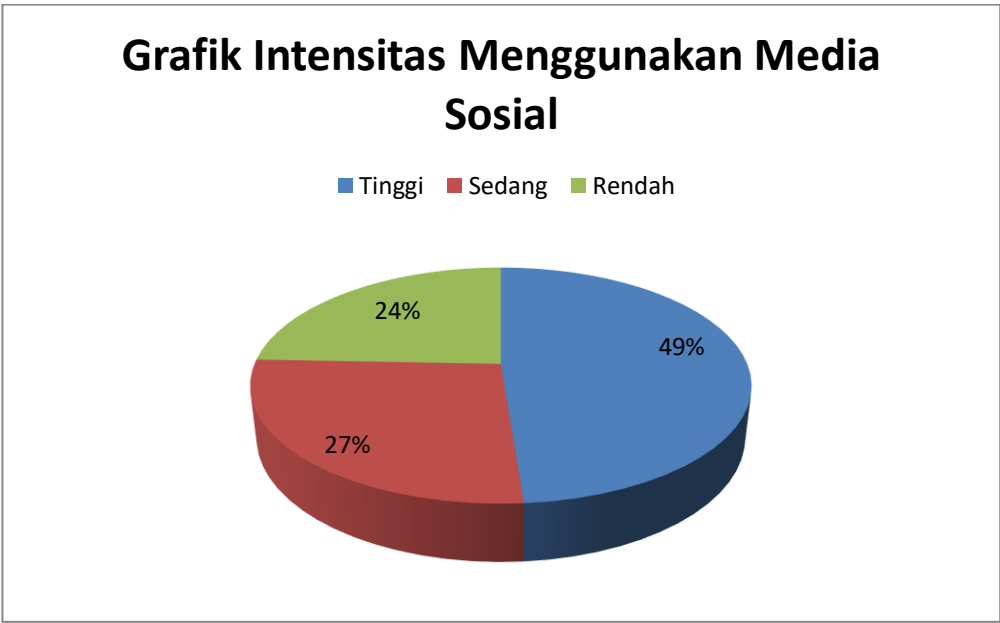
Media sosial yang juga banyak di instal pada *Handphone* siswa dan mahasiswa adalah *Whatsapp*, *Whatsapp* (disingkat WA) adalah media sosial yang memungkinkan seseorang berkomunikasi melalui pesan, berbicara, mengirim gambar atau foto, mengirim video dan melakukan panggilan video. *Whatsapp* sangat populer di masyarakat, semua siswa dan mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian menggunakan *whatsapp* untuk berkomunikasi bersama temannya, membuat grup kelas, mengirim tugas atau menggunakan *whatsapp* untuk berdiskusi tentang materi pelajaran.

Instagram (disingkat IG) merupakan media sosial yang banyak digunakan oleh siswa, *Instagram* adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik *Instagram* sendiri Satu fitur yang unik di *Instagram* adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan polaroid. Hal ini berbeda dengan rasio aspek 4:3 atau 16:9 yang umum digunakan oleh kamera pada peranti bergerak. *Instagram* tidak sepopuler aplikasi *facebook* dan *whatsapp*, *instagram* hanya digunakan oleh siswa hanya sesekali karena menurut siswa aplikasi *instagram* menggunakan kuota data yang lebih banyak bila dibandingkan dengan aplikasi *facebook* dan *whatsapp*.

Aplikasi *TikTok* kini menjadi salah satu platform sosial media yang cukup populer di kalangan masyarakat dunia. *TikTok* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video music dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat video pendek yang unik dengan cepat dan juga mudah untuk dibagikan dengan teman dan ke seluruh dunia.

YouTube yang merupakan aplikasi media sosial untuk berbagi video, menonton video, *YouTube* merupakan aplikasi yang dibuat di tahun 2005 oleh tiga remaja sukses menduduki peringkat kedua dunia paling banyak di instal. *YouTube* juga banyak digunakan oleh siswa, tetapi penggunaannya pada saat pembelajaran, menonton video pembelajaran atau pada saat mengerjakan tugas sekolah atau ada pekerjaan rumah (PR). Hampir sama dengan *Instagram*, *Tiktok* dan *YouTube* juga di instal di semua perangkat milik siswa namun tidak digunakan setiap saat, karena *Instagram*, *Tiktok* dan *YouTube* membutuhkan kuota data yang banyak dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada siswa tentang penggunaan media sosial diperoleh informasi yang merupakan data analisis yang diolah menggunakan software pengolah data:



Gambar 4.2 Grafik Intensitas Menggunakan Media Sosial

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, menunjukkan bahwa intensitas menggunakan media sosial siswa berbeda-beda, mulai dari intensitas tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang memiliki tingkat intensitas media sosial yang dikategorikan tinggi sebesar 49%, kategori sedang sebesar 27%, dan kategori rendah sebesar 24%.

3. Pengaruh intensitas *game online* terhadap peningkatan kemampuan literasi digital

a. Penyajian data

Data yang disajikan berikut ini merupakan hasil tes siswa mencipta cerita fantasi kelompok siswa dengan intensitas bermain game online tinggi, sedang, dan rendah.

Tabel 4.1 Hasil Tes Mencipta Cerita Fantasi

NO	Kategori		
	Tinggi	Sedang	Rendah

1	85	75	70
2	80	75	70
3	75	80	70
4	80	85	65
5	85	70	75
6	85	70	60
7	95	75	75
8	85	75	60
9	80	70	60
10	85	80	60
11	90	75	65
12	85		65
13	75		80
14	80		
15	80		
16	85		
17	75		

b. Analisis data

Berdasarkan hasil tes mencipta cerita fantasi yang dilakukan terhadap siswa dengan insitas bermain game online tinggi, sedang, dan rendah selanjutnya dikelompokkan, diolah dan dianalisis dalam tabel frekuensi dan rumus mean.

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi dan Nilai

Nilai	Frekuensi					
	Tinggi	Nxft	Sedang	nxfs	Rendah	Nxfr
95	1	95	0	0	0	0
90	1	90	0	0	0	0
85	7	595	1	85	0	0
80	5	400	2	160	1	80
75	3	225	5	375	2	150
70	0	0	3	210	3	210
65	0	0	0	0	3	195
60	0	0	0	0	4	240
Jumlah	17	1.405	11	830	13	875

$$Mt = \frac{\sum ft}{N}$$
$$Mt = \frac{1.405}{17}$$
$$Mt = 82,64$$

$$Ms = \frac{\sum fs}{N}$$
$$Ms = \frac{830}{11}$$
$$Ms = 75,45$$

$$Mr = \frac{\sum fr}{N}$$
$$Mr = \frac{875}{13}$$
$$Mr = 67,30$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan statistik mean diperoleh data bahwa Mt = 82,64 lebih besar daripada Ms = 75,45 dan Mr = 76,30. Dari hasil perhitungan ini diketahui bahwa responden yang

memiliki tingkat intensitas bermain *game online* kategori tinggi memiliki kemampuan mencipta cerita fantasi lebih tinggi dibandingkan dengan responden dengan intensitas bermain game online yang berkategori sedang dan rendah.

4. Pengaruh intensitas media sosial terhadap peningkatan kemampuan literasi digital

a. Penyajian data

Data yang disajikan berikut ini merupakan hasil tes siswa mencipta tes fantasi kelompok siswa dengan intensitas media sosial tinggi, sedang, dan rendah.

Tabel 4.2 Hasil Tes Mencipta Cerita Fantasi

NO	Kategori		
	Tinggi	Sedang	Rendah
1	75	75	70
2	75	75	80
3	75	75	80
4	85	90	85
5	80	85	95
6	75	80	85
7	75	80	65
8	80	85	85
9	80	85	60
10	70	75	80
11	85	75	
12	65		
13	70		
14	65		
15	65		
16	70		
17	60		
18	70		
19	60		
20	70		

b. Analisis data

Berdasarkan hasil tes mencipta cerita fantasi yang dilakukan terhadap siswa dengan insitas media sosial tinggi, sedang, dan rendah selanjutnya dikelompokkan, diolah dan dianalisis dalam tabel frekuensi dan rumus mean.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai

Nilai	Frekuensi					
	Tinggi	Nxft	Sedang	nxfs	Rendah	Nxfr
95	0	0	0	0	1	95
90	0	0	1	90	0	0
85	2	170	3	255	3	255
80	3	240	2	160	3	240
75	5	375	5	375	0	0
70	5	350	0	0	1	70
65	3	195	0	0	1	65
60	2	120	0	0	1	60
Jumlah	20	1.450	11	880	10	785

$$Mt = \frac{\sum ft}{N}$$
$$Mt = \frac{1.450}{20}$$
$$Mt = 72,5$$

$$Ms = \frac{\sum fs}{N}$$
$$Ms = \frac{880}{11}$$
$$Ms = 80$$

$$Mr = \frac{\sum fr}{N}$$
$$Mr = \frac{785}{10}$$
$$Mr = 78,5$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan statistik mean diperoleh data bahwa $Mt = 72,5$ lebih kecil daripada $Ms = 80$ dan $Mr = 78,5$. Dari hasil perhitungan ini diketahui bahwa responden yang memiliki tingkat intensitas media sosial kategori tinggi memiliki kemampuan mencipta cerita fantasi lebih rendah dibandingkan dengan respondent dengan intensitas bermain *game online* yang berkategori sedang dan rendah.

B. Pembahasan

Ada dua jenis kegiatan *online* yang dilakukan siswa dan mahasiswa menjadi rujukan dalam penelitian yaitu intensitas bermain *game online* dan media sosial. Hal ini menjadi fokus karena kedua hal inilah yang saat ini paling digemari siswa dan mahasiswa dalam memanfaatkan *handphone anroid*.

Menurut analisis media data *network* dunia tahun 2022, menyebutkan bahwa saat ini Indonesia menduduki peringkat ke 3 setelah Filipina dan Thailand dan berada di atas negara Vietnam, India, dan Taiwan. Hal ini tentu saja menjadi satu tantangan sekaligus peluang dalam pembelajaran apabila bisa dimanfaatkan dan diolah dengan baik oleh semua pihak khususnya para tenaga pendidik.

Game online adalah situs permainan secara online yang terhubung oleh jaringan internet, yang bisa dimainkan oleh siapa saja dan dimana saja dengan jangkauan yang sangat luas. Teknologi yang semakin canggih, membuat game online bukan hanya dimainkan di komputer tetapi dapat dinikmati di *smartphone*. Selain itu game online bukan hanya digemari oleh anak-anak, bahkan remaja dan orang dewasa pun gemar memainkan game online. Fenomena kecanduan *game online*

bukan suatu hal yang biasa, pemain yang kecanduan *game online* diantaranya mengorbankan aktivitas pribadi yang lebih penting seperti bekerja ataupun belajar, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bersosialisasi dengan teman dan waktu keluarga (Lemmens, *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*, 2009).

Adapun pengguna media sosial menurut data *network* dunia tahun 2022, menyebutkan bahwa saat ini ada 191,4 juta pengguna media sosial di Indonesia. Hal ini berarti pengguna media sosial di Indonesia sebesar 70% dari jumlah penduduknya yang saat ini telah mencapai 275,77 juta jiwa.

Menurut Firdaus (2022) menggunakan media sosial adalah menjadi suatu kebutuhan. Hal ini didorong individu lebih memilih untuk bermain media sosial dalam kesehariannya sehingga individu merasa mencapai *psychological well-being*. Kecenderungan penggunaan pada media sosial sendiri bersifat suatu keinginan yang terus-menerus ingin dilakukan individu dengan menggunakan media sosial (Firdaus, 2022)

Bermain pada dasarnya merupakan aktivitas alami yang sangat disukai anak dan bisa digunakan sebagai sarana belajar, minimal belajar tentang aturan (*rule*) dan peran (*role*). Melalui kegiatan bermain, anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan baru (Dharmamulya, 2008). Permainan atau *game*, selain dimanfaatkan sebagai hiburan, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh sifat *game* yang menyenangkan, menstimulasi dan mendorong pemain untuk terus maju sehingga secara otomatis pemain akan belajar suatu ketrampilan/kecakapan/skill dan mencerna banyak informasi (Muatet, 2009).

Game yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran dapat disebut sebagai *educational game* atau *game* edukasi. Peran *game* dalam pembelajaran dapat dilihat dari definisi *game* sebagai sarana atau alat (*tool*) untuk: (1) meningkatkan kesadaran dan menambah motivasi; (2) melatih ketrampilan; (3) mengembangkan pengetahuan; (4) komunikasi dan kolaborasi; serta (5) mengintegrasikan pengalaman belajar (Wachowicz, M.; et.al., 2002). Biasanya *game* edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman tentang konsep pembelajaran (Pedersen, 2003).

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game online saat ini tidak hanya dimainkan di komputer tetapi lebih banyak di Handphone. Game yang paling banyak dimainkan oleh siswa yang menjadi sampel

penelitian ini yaitu *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*, *Free Fire (FF)* dan *Mobile legends (ML)*. *game* yang mengusung permainan bertahan hidup dan petualangan dengan mode permainan orang terakhir yang bertahan sebagai pemenang (*genre battle royale*), dengan tampilan grafis yang sangat menarik dengan latar belakang yang menggambarkan cerita fiksi, fantasi yang dapat membuat pemainnya seolah-olah sedang terlibat dalam petualang dan pertarungan yang terjadi.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan statistik nilai rata-rata (Mean) intensitas bermain *game online* diperoleh data bahwa nilai rata-rata tertinggi (Mt) adalah 82,64 lebih besar daripada nilai rata-rata sedang (Ms) adalah 75,45 dan nilai rata-rata rendah (Mr) adalah 76,30. Dari hasil perhitungan ini diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat intensitas bermain *game online* kategori tinggi (bermain *game online* lebih dari 3 jam sehari) memiliki kemampuan mencipta cerita fantasi lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan intensitas bermain *game online* yang berkategori sedang dan rendah (bermain *game* dibawah 3 jam sehari), hal ini dapat dilihat dari nilai yang di peroleh siswa pada materi mencipta cerita fantasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan hasil perhitungan dengan statistik siswa yang memiliki tingkat intensitas media sosial diperoleh data bahwa nilai rata-rata tertinggi (Mt) adalah 72,5 lebih kecil daripada nilai rata-rata sedang (Ms) = 80 dan nilai rata-rata rendah (Mr) = 78,5. Dari hasil perhitungan ini diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat intensitas media sosial kategori tinggi (lebih dari 3 jam sehari) memiliki kemampuan mencipta tes fantasi lebih rendah dibandingkan dengan siswa dengan intensitas bermain *game online* yang berkategori sedang dan rendah.

Penggunaan media sosial memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, baik teman, keluarga yang tidak memungkinkan dilakukan melalui *face to face* karena faktor jarak. Kita dapat mengirimkan informasi-informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat, begitu pula dalam mengakses informasi yang kita butuhkan. Berdasarkan laporan *We Are Social*, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 191 juta orang pada Januari 2022. Jumlah itu telah meningkat 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 170 juta orang. Media sosial yang paling banyak di instal pada *handphone android* siswa adalah *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Tiktok* dan *YouTube*.

Siswa yang memiliki tingkat intensitas media sosial yang dikategorikan tinggi sebesar 49%, (gunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari, kategori sedang sebanyak sebesar 27%, (gunakan media sosial 2-3 jam sehari) dan kategori rendah sebesar 24% (gunakan media sosial dibawah 2 jam sehari). Berdasarkan hasil perhitungan dengan statistik mean diperoleh data bahwa nilai rata-rata tertinggi (Mt)

= 72,5 lebih kecil daripada nilai rata-rata sedang (M_s) = 80 dan nilai rata-rata (M_r) = 78,5. Dari hasil perhitungan ini diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat intensitas media sosial kategori tinggi memiliki kemampuan mencipta cerita fantasi lebih rendah dibandingkan dengan siswa dengan intensitas bermain *game online* yang berkategori sedang dan rendah.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Intensitas permainan *game online* yang dimainkan oleh siswa dan mahasiswa termasuk dalam kategori tinggi yakni rata-rata 41% dari keseluruhan responden.
2. Intensitas permainan media sosial yang digunakan oleh siswa dan mahasiswa termasuk dalam kategori tinggi yakni rata-rata 49% dari keseluruhan respondent.
3. Responden yang memiliki tingkat intensitas bermain *game online* kategori tinggi memiliki kemampuan mencipta cerita fantasi lebih tinggi dibandingkan dengan responden dengan intensitas bermain *game online* yang berkategori sedang dan rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh positif terhadap literasi digital.
4. Responden yang memiliki tingkat intensitas media sosial kategori tinggi memiliki kemampuan mencipta cerita fantasi lebih rendah dibandingkan dengan respondent dengan intensitas yang berkategori sedang dan rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial tinggi tidak memiliki memiliki signifikansi terhadap literasi digital.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk lebih memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu upaya mengembangkan atau meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan keterampilan menulis khususnya dalam membuat cerita fantasi, sehingga literasi digital lebih dikembangkan sebagai media pembelajaran.
2. Kepada pihak universitas hendaknya lebih mampu mengarahkan mahasiswa untuk menggunakan media sosial dalam proses pembelajaran.
3. Siswa dan mahasiswa hendaknya menggunakan prangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya belajar, menghargai ilmu pengetahuan, dan

berperilaku yang baik dalam mengikuti pembelajaran sehingga apa yang dicita-citakan akan tercapai sesuai dengan harapan sekolah, orang tua, dan masyarakat. Dalam belajar tidak hanya mengutamakan penguasaan teori tapi lebih pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari serta memanfaatkan perangkat teknologi sebagai sumber belajar dan ilmu pengetahuan secara bijak

4. Untuk peneliti, yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati kekurangan dari hasil penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. &. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi* , 177-187.
- Afifah, D. (2012). *Pendekatan Problem Posing dengan Latar Pembelajaran*. Bandung: Gramatika.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas* , 1-7.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, R. (2011). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers*. Malang: Universitas Islam Malik Maulana Ibrahim.
- Azwar, S. (2005). *Sikap Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bagas, F. (2020, September Jumat). *Nextren*. Dipetik Maret Selasa, 2022, dari Manfaat Game Online Bagi Pelajar: <https://nextren.grid.id/read/012321239/inilah-5-manfaat-game-online-bagi-pelajar-orang-tua-jangan-terlalu-melarang-ya?page=all>
- Burhan, B. (2005). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burhan, N. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Dalman. (2012). *Kerkerampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati, M. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Doub, J. P. (2012). Peningkatan pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Vmi Muhammadiyah Sungai Bakau Ketapang. 262.
- Eka, R. F. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi* , 1-16.
- Harsiati, T. D. (2017). *Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Kemdikbud.
- Hermawan, H. (2018). *Metode Kuantitatif*. Yogyakarta: Open Sciene Framework.
- Hasibuan, S. (2017). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Metode Latihan Terbimbing Menggunakan Gambar di SMAN 4 Pekanbaru. *Geram*, 5(2), 1–6.

[https://doi.org/10.25299/geram.2017.vol5\(2\).467](https://doi.org/10.25299/geram.2017.vol5(2).467)

- Isroyati. (2016). Peningkatan kemampuan menulis paragraf narasi dengan penggunaan metode field trip pada siswa kelas ix di smp dwiguna depok. 08(03),267–278.
<http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/viewFile/815/8>
- Kustiawan, A. A. (2019). *Jangan Suka Game Online, Pengaruh, dan Cara Pencegahannya*. Magetan: CV AE Medika Grafika.
- Kustiawan, A. A. (2019). *Pengaruh Game Online dan Cara Pencegahannya*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Mashun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mulyati, Y. (2007). *Keterampilan Berbahasa SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Naningsih, N., & Basam, F. (2019). Pengaruh Pembelajaran Di Luar Kelas Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Kelas Iii Mis Ncera Kecamatan Belo Kabupaten Bima. *Ilmiah Madrasag Ibtidaiyah*, 01(2), 72–78.
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal* , 115-122.
- Nurbandiyah, N., & Maufur, S. (2016). Pengaruh penggunaan media gambar sketsa terhadap hasil belajar menulis karangan deskripsi siswa kelas v min kota Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 241. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.897>
- Ria, S. J. (2019). Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal Of Education* , 12-25.
- Rika, A. A. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi* , 290-304.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Ana*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo
- Sufanti, M. (2010). *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yusma Pustaka.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasan*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yohanes, B. (2014). *Teks sebagai Diskursus Belajar Berliterasi. (dalam buku prosiding Membangun Budaya Literasi)*. Surabaya: Unesa University Press.

"Pengertian Cerita Fantasi", Klik untuk baca:

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/04/205500669/pengertian-cerita-fantasi>.

Penulis : Arum Sutrisni Putri

Download aplikasi Kompas.com untuk akses berita lebih mudah dan cepat: Android: <https://bit.ly/3g85pkA>

iOS: <https://apple.co/3hXWJ0L>

Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Struktur Cerita Fantasi", Klik untuk baca:

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/21/191515969/struktur-cerita-fantasi?page=all>. Penulis :

Arum Sutrisni Putri

Lampiran – lampiran:

A. Pertanyaan Saat Wawancara

1. Berapa Usia Anda saat ini ?
2. Berapakah rata-rata nilai raport Anda pada semester sebelumnya / Semester lalu ?
3. Perangkat yang paling sering Anda gunakan untuk mengakses informasi elektronik?
4. Dimana saja Anda biasanya menggunakan gadget ?
5. Rata-rata berapa lama Anda menggunakan gadget dalam satu hari ?
6. Aplikasi apa saja yang Anda pasang di gadgetmu ?
7. Sebagian besar waktu Anda menggunakan gadget dimanfaatkan untuk ?
8. Apa manfaat paling penting dari gadget (smartphone dan tablet) yang Anda miliki?
9. Apakah sekolah Anda mengizinkan siswanya membawa gadget ke dalam kelas?
10. Apakah sekolah Anda memanfaatkan gadget untuk kepentingan pembelajaran?
11. Ketika di sekolah, Untuk kepentingan apa saja gadget Anda digunakan?
12. Apakah pihak sekolah memiliki aturan mengenai tata tertib penggunaan gadget di lingkungan sekolah?
13. Apakah sekolah menyediakan wifi yang dapat diakses dari gadget siswa?
14. Apakah orang tua Anda memberikan batasan waktu penggunaan gadget?
15. Menurut Anda, apakah gadget yang Anda miliki mempermudah Anda dalam memahami pelajaran di sekolah?

Angket Intensitas Game Online dan Media Sosial

Berilah Tanda Cek List ($\checkmark$) Pada kolom jawaban

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

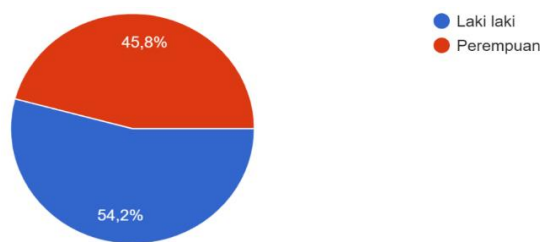
Pernyataan	Jawaban			
	SS	S	TS	STS
1. Saya Menyempatkan diri untuk bermain game online dan media sosial setiap hari				
2. Saya menghabiskan waktu untuk bermain game online dan media sosial ketika libur				
3. Ketika bermain game online dan media sosial, saya tidak suka diganggu oleh siapapun				
4. Saya sering tidak berkumpul bersama teman karena asik dengan game online dan media sosial				
5. Saya lebih memilih game online dan media sosial daripada berkumpul dengan teman-teman				
6. Saya merasa tidak tenang ketika tidak bermain game online dan media sosial selama seminggu				
7. Saya lebih menggunakan waktu saya untuk belajar daripada bermain game online dan media sosial				
8. Saya akan kesal dan marah jika ada yang melarang saya main game online dan media sosial				
9. Saya suka memikirkan game online dan media sosial yang saya sukai ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung				
10. Kecemasan saya akan hilang ketika bermain game online dan media sosial				
11. Saya pasti bermain game online dan media sosial ketika memegang gadget				
12. Saya selalu ingin main game online dan media sosial				
13. Saya sering lupa mengerjakan tugas karena bermain game online dan media sosial				
14. Saya sering tidak mendengar panggilan orang tua ketika bermain game online dan media sosial				

15. Saya merasa puas apabila dapat bermain game online dan media sosial lebih lama				
16. Saya akan kecewa apabila bermain game online hanya sebentar				
17. Saya merasa kesulitan untuk mengakhiri permainan game online				
18. Saya mudah marah ketika diganggu saat bermain game				
19. Saat kalah dalam game, saya akan menunjukkan kejengkelan saya				
20. Merasa iri pada player dengan skill dan level yang lebih tinggi				
21. Saya sulit mengendalikan emosi saat memainkan game online				
22. Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam game				
23. Ketika ada yang mengganggu saat bermain game, saya akan mencaci-maki mereka				
24. Karena game, saya sering berkelahi				
25. Saya orang yang mudah marah				
26. Saya merasa marah telah direndahkan oleh player lain				
27. Saya mengancam orang lain jika mengejek saya ketika bermain game				
28. Saya akan menyalahkan tim jika tidak menang bermain game				
29. Saya hilang kesabaran tanpa alasan yang jelas saat permainan sedang berlangsung				
30. Apabila orang lain bermain game online dan media sosial, saya tidak tertarik				
31. Saya tidak peduli dengan teman yang memainkan game online dan media sosial				
32. Lebih nyaman beraktivitas bersama keluarga daripada memainkan game online dan media sosial				
33. Saya tidak memiliki keinginan untuk selalu bermain game online dan media sosial				

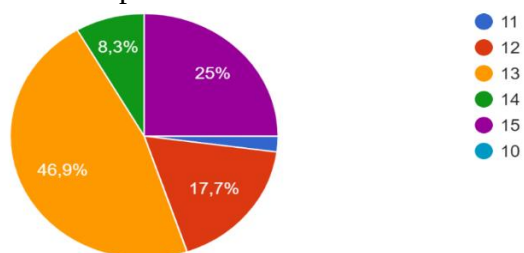
34. Saya menghindari pertengakaran dengan teman saat bermain game online dan media sosial				
35. Saya tidak merusak benda atau barang jika sedang marah saat bermain game online dan media sosial				
36. Saya tidak mudah marah meski direndahkan saat bermain game online dan media sosial				
37. Memainkan game online dan media sosial dengan tenang meskipun diganggu				
38. Saya berbicara baik-baik jika ada masalah dengan teman yang menyebabkan kekalahan				

1. Diagram Hasil Penelitian

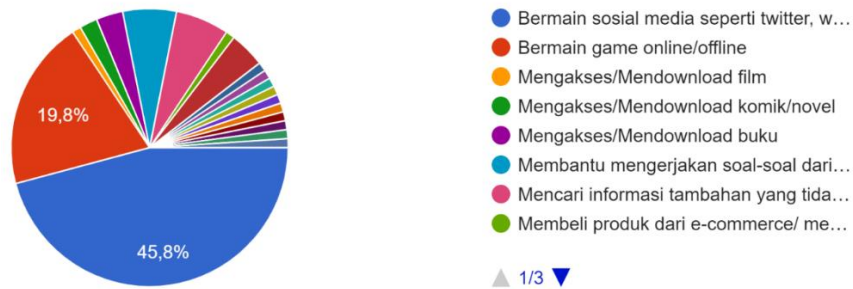
A. Jenis Kelamin Penelitian



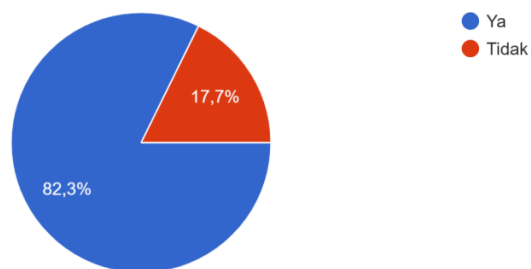
B. Usia Sampel Penelitian



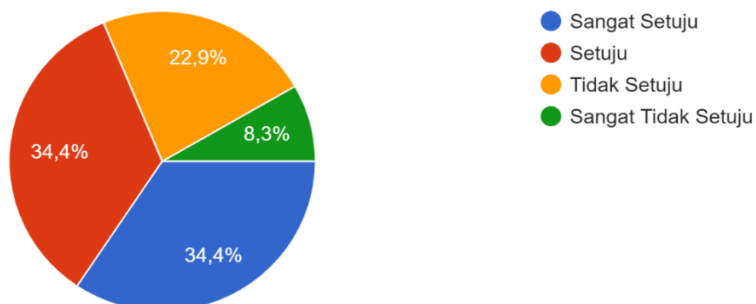
C. Aplikasi yang sering digunakan



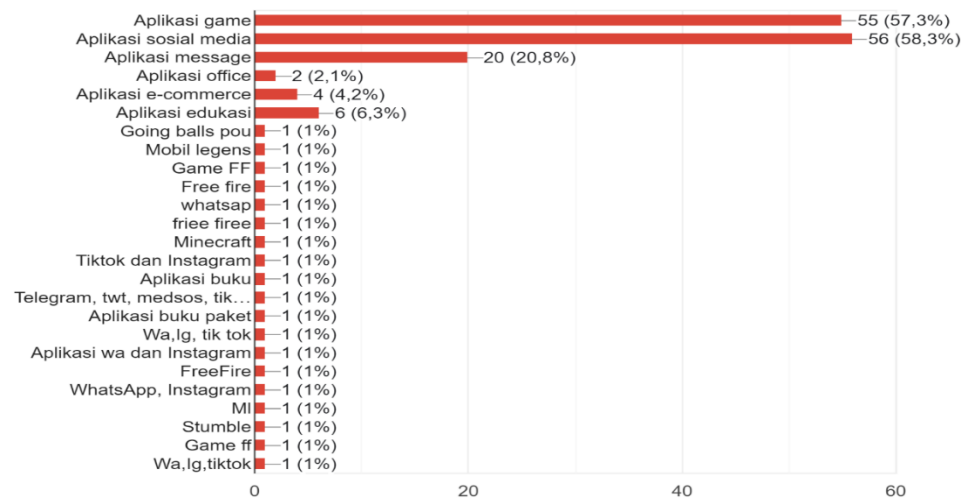
D. Menurut anda Teknologi sangat bermanfaat bagi Siswa memahami pelajaran



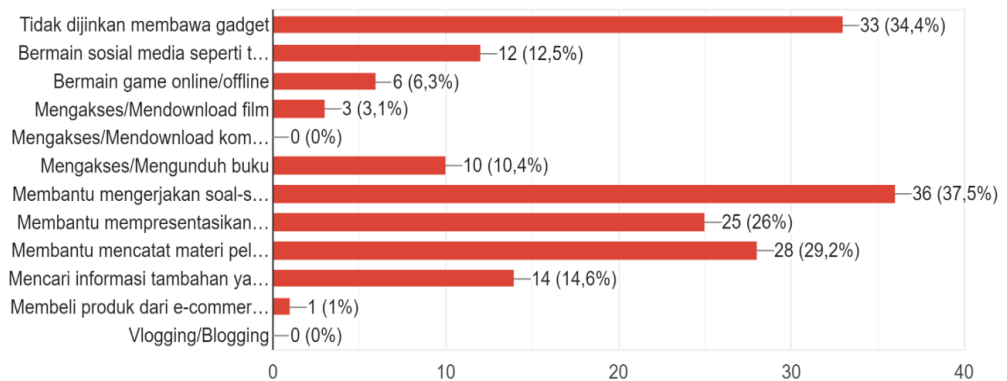
E. Menggunakan waktu untuk belajar dari pada bermain game dan media sosial



F. Aplikasi apa saja yang terpasang di gadget atau Handphone



G. Ketika disekolah, untuk kepentingan apa saja gadget anda ?



2. Kegiatan Saat Penelitian



Consumer Legal Protection Against Decoy Effects Through Digital Literacy

***Afrilia Cahyani¹, Fadia Fitriyanti¹, Jamaluddin Ahmad²,
Pratiwi Ramlan²**

¹Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia
²Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Indonesia

email correspondence: afrilia.c.psc19@mail.umy.ac.id

ABSTRAK

The millennial and generation Z tend to experience the negative impact of the decoy effect, so a consumer protection law is required. The purpose of this study is to demonstrate the negative impact of the decoy effect and the importance of consumer protection through digital literacy. A quantitative descriptive approach was used with millennial and generation Z research subjects who were given a choice of products using bait items. According to the study's findings, respondents are susceptible to the decoy effect, so consumers have the right to know before making a decision. The findings of this study contribute to the public's understanding and provision of suggestions or criticism, as well as to the government's formulation of consumer protection policies, particularly for the millennial and generation Z generations. The implication is that existing consumer protection laws must be flexible, rational, and based on digital literacy. Legal certainty as a form of consumer legal protection to achieve equality in an engagement as a concept for those who make transaction.

Keywords: *Decoy Effect; Digital Literacy; Consumer Protection;*

Date of Submission: May 10, 2022

Date of Publication: December 27, 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.33096/substantivejustice.v5i2.196>

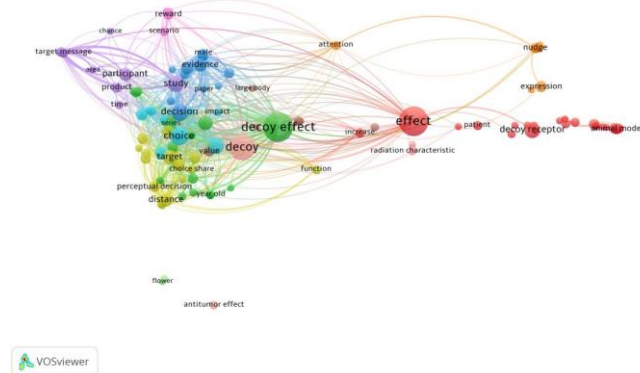
INTRODUCTION

Scholars' research on the "decoy effect" has taken the form of papers published in indexed journals. From 2012 to 2022, there are 131 papers with titles that mention the decoy effect, including in Scopus-indexed articles. As illustrated in Figure 1, scholars have paid close attention to the decoy effect in the last ten years. According to some research findings, the decoy effect is used to increase sales by deceiving competitors' eyes. (Trueblood & Pettibone, 2017) (Banerjee et al., 2022) (Keck & Tang, 2020) There are also those who use the decoy effect as a profitable marketing strategy. (Uribe et al., 2017) However, many of these studies have not addressed the decoy effect in relation to digital literacy.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Figure-1. scopus indexed Papers on “*decoy effect*”



Source: VOSviewer Processed Results

Understanding the decoy effect and digital literacy are critical given the rapid changes in online buying and selling transaction, (Azemi & Kini, 2021) (Uribe et al., 2017) (Yu, 2022) even artificial intelligence is used in online trading research. (Bawack et al., 2022) Digitalization can have a positive impact on well-being, but at the same time it can be disruptive. (Ferrari et al., 2022) Digital literacy skills will reduce the negative impact of the decoy effect, especially on the millennial generation. (Lu, 2022) By using the theoretical framework of legal protection for the millennial generation to avoid the negative impacts of decoy products, this article will discuss the concepts of legal protection, decoy products, and digital literacy. The research approach uses a qualitative descriptive study. Data were collected through literature studies, questionnaires, and interviews.

Currently, Indonesia has Law Number 8 of 1999 concerning Consumer Protection to strengthen the balance of justice, consumer safety and security as well as legal certainty. (Arif & Djajaputera, 2022). Indonesia also has legal protection for consumers' freedom of opinion, which is respected and guaranteed by the 1945 Constitution in Article 28 and Article 28E paragraph (3), freedom of expression in public in the Law of the Republic of Indonesia Number 9 of 1998, and the Indonesian Human Rights Law Number 39 of 1999. (Y. Li, 2020) Many business actors who feel aggrieved by negative comments and consumer opinions on social media use the Electronic Information and Transaction Law as a basis for protecting their rights as business actors. On the other hand, business actors attempt to increase sales through marketing strategies while disregarding existing laws.

LITERATURE STUDY

The law protects consumers from the negative psychological influence of business actors. It also protects consumers from reporting business actors who feel polluted or harmed. However, as information technology advances, one marketing strategy that has caught the attention of legal experts is the use of decoys in the marketing of certain products. The Decoy Effect is a marketing strategy that uses bait products to influence consumer decisions (M. Cui, 2022). (F. Li et al., 2020) These bait products are usually offered in the form of three different options in terms of size, price, shape, and so on to attract consumers. (Whitman et al., 2019) (Jeong et al., 2021) (Meng et al., 2018)

Human choices are influenced by the context in which choices are presented. (Whitman et al., 2019) As an example, consider the following two options: A and B, which differ in price and size. Both of these options are presented to consumers, so the choice is A or B, but suddenly option C is presented with a slightly lower price and larger size as a bait product, even though choice C is what the business actors hope for. Consumers change their preferences to C to make business actors happy, but consumers are trapped in the decoy effect. (C. Wu & Cosguner, 2020) (L. Wu et al., 2020)

Some companies tend to make the target product more appealing by introducing a third alternative (which is usually referred to as the "bait") by exploiting the consumer's ignorance and doubts to create a dilemma so that the company makes the expected decision. This is known as the "bait effect," and it is a common occurrence in the real world (Meng et al., 2018). The bait effect is relatively stronger when a consumer makes a consumption choice in a non-induced situation and then makes a choice in a situation with inductive information, whereas the creation of a situational direct feed has a relatively small impact on consumer purchase selection behavior. (Xu et al., 2021)

Before purchasing a product, consumers should use their knowledge to their advantage. Consumers with more knowledge will be able to make better choices from the company's wide range of products. The internet is one source of knowledge that can be used in today's digital era. Consumers can obtain the information they require about the products offered via the internet. Consumers must have digital literacy skills in order to obtain, process, and apply information from the internet.

Digital literacy as a technical skill and understanding of ideas, (Peng & Yu, 2022) is a basic information technology literacy to understand global awareness. (Mujtahid et al., 2021) Basic literacy is the ability to understand how information technology devices work and the benefits of information technology, not only for recreation and non-educational purposes. (Dashtestani & Hojatpanah, 2020) Digital literacy is not just the ability to use digital devices or know how to use various software (Baber et al., 2022), but the basic literacy they have about the benefits or uses

(Tavuyanago, 2020). Consumer protection is important as a legal foundation because consumers have no bargaining power with traders and can become targets of market exploitation and abuse (Cseres & Reyna, 2021). Consumers must be provided with useful information for users, especially when considering goals such as safety, fairness, and equity.

METHODOLOGY

This study uses a quantitative descriptive approach with research subjects from the millennial generation and generation Z who are given a choice of products using bait items. The main focus of this research is a review of consumer protection regarding the effect of decoy products on the millennial generation. There were 101 respondents who were selected randomly. Data collection was carried out using a questionnaire technique that was randomly sent to the millennial generation (students). The results of data processing are presented in the form of frequency tables and graphic images to obtain variants of all respondents' answers. By using Excel and Nvivo 12 Plus to obtain variants of the respondents' answers, the research results were analyzed by comparing them with data from predetermined literature studies. Conclusions after in-depth data analysis are linked to the theoretical framework of the literature review.

RESULT AND DISKUDISCUSSIONSI

A. RESULT

When making decisions to purchase the products offered by the seller, respondents frequently become trapped in the psychological decoy effect. As shown in Figure 2, the seller initially offers two types of food and beverage product options for purchase: product A for Rp. 15,000 and product B for Rp. 23,000. Respondents chose product A up to 51.50% of the time and product B up to 48.50% of the time. After offering product C for Rp. 25,000, 49.5% of the respondents chose product C. Respondents who chose product A were 23.80%; respondents who chose product B were 37.60%. This phenomenon indicates that there has been a significant change in the choices of respondents, not only for those who previously chose product B but also for those who chose product A to change their choices to product C. The bait is product B. The seller expects the product purchased by the consumer to be product C, so the seller succeeds in influencing 49.50% of the respondents.

of digital devices. Digital literacy is an important component of everyone's personal and professional life in order to survive and thrive in the digital world. (Reddy et al., 2022)

Digital literacy functions as a competency to obtain useful information from various sources via the Internet, (Peng & Yu, 2022) as information and technology skills (Mujtahid et al., 2021) and competence to adapt to new media. (Reddy et al., 2022) Therefore, "digital literacy is the competence to acquire, process, and understand information through internet technology to survive and develop in the digital world".

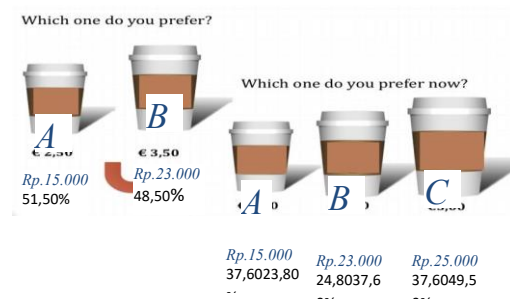
Digital literacy plays an important role in promoting self-control. (Baber et al., 2022) (Peng & Yu, 2022) People with low digital literacy tend to have low levels of self-control and have the potential to either become suspects or victims online or offline. (Peng & Yu, 2022) Conversely, people with high digital literacy tend to be able to complete work confidently. (Baber et al., 2022) (Dashtestani & Hojatpanah, 2020)

Digital literacy is disruptive if it is not accompanied by, among other things, 1) basic literacy, 2) scientific skills, 3) economic skills, 4) information skills, 5) technological skills, 6) visual skills, 7) cultural diversity skills, and 8) global awareness. (Mujtahid et al., 2021) Parents' economic factors influence their children's digital literacy. (Peng & Yu, 2022) Financial ability has a significant effect on digital literacy skills. (Ullah et al., 2022) People with greater economic or financial abilities also tend to have greater digital literacy skills than people with lesser economic or financial abilities. (Gong et al., 2021)

Digital literacy serves as a potential safeguard for young people against the harmful consequences of negative online experiences. (Vissenberg et al., 2022) Variables such as age, educational background, gender, educational institutions, and preferences can have a large influence on digital literacy levels. (Yu, 2022) Likewise, a keen interest in digital technology tends to increase digital literacy. (Brata et al., 2022) Therefore, digital literacy functions to protect the younger generation by increasing education, preferences and interest in understanding digital technology.

In line with the advancement of digital technology, consumer protection laws, particularly in financial markets where transactions are related to cash flow, must adapt quickly to these changes, especially the use of social media data (Mäihäniemi, 2022). For this reason, it is important to identify potential threats to consumers related to the use of digital transactions and artificial intelligence in financial services. For example, in the case of financial services, one can point out the risks to consumers resulting from the use of digital transactions and artificial intelligence. (Bygrave, 2022; Vieira, 2022) (D. Zhang et al., 2022) Protection of their privacy on the internet, exposure to cyberattacks, and liability issues for crimes committed with the use of artificial software (Bygrave, 2022; Mäihäniemi, 2022; Nizioł, 2021). Consumers have recognized their rights, which will result in a better appreciation of competition policies by consumers without forcing them to abandon what they already know in terms of competition and consumer protection

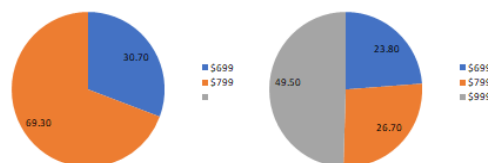
Figure-2. Decoy Product for Food and Beverages



Source: Questionnaire Processed Results

Furthermore, sellers offer electronic products, with a choice between products D and E. Respondents tend to choose product D in excess of 30.70% and product E in excess of 69.30%. Sellers offer product F by slightly increasing the price, so respondents choose product F by as much as 49.50%, while product D decreases to 23.80% and product E decreases to 26.70%. Respondents are affected by the decoy effect, that is, they tend to switch their choices to product F.

Figure-3. Decoy Product for Electronics



According to the data in Figures 2 and 3, the respondents are trapped in the decoy effect. Price, size, quality, and need are the primary motivators for respondents to purchase a product. Respondents decided to buy electronic products because of the quality (49.50%), the needs (32.70%), the price (11.90%), and the size (5.90%) (as shown in table 1). Meanwhile, 54.40% of respondents chose dominant food and beverages, 22.80% chose price, 20.80% chose size, and 2% chose quality. The following information pertains to the respondents' reasons for selecting the products offered;

Table 1. Respondents' reasons for choosing the product

	Electronic	Food and Drink
Price	11,90%	22,8%
Size	5,90%	20,8%
Quality	49,50%	2%
Needs	32,70%	54,4%
	Electronics	Food and Beverages
Price	11,90%	22,8%
Size	5,90%	20,8%
Quality	49,50%	2%
Needs	32,70%	54,4%

Source: Questionnaire Processed Results

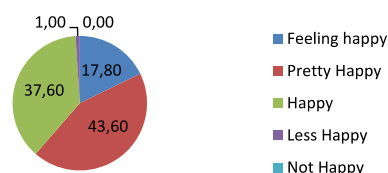
Table 1 shows that more than 101 respondents chose staple foods (22.8%) over electronics (11.9%) for price reasons, while in terms of size, respondents tended to choose food (food and drink) (20.8%) compared to electronics (5.9%). Meanwhile, for reasons of quality, respondents tended to prefer electronics (49.5%) over staple foods (2%) and, for reasons of necessity, respondents tended to prefer snacks (70.3%) over electronics (32.7%). This shows that when respondents are offered three products, they tend to be stuck with decoy products when it concerns their daily needs.

Table 2. Information displayed

No		Very Clear	Clear	Standard	Unclear	Very Unclear
1.	Complete	24,8%	39,6%	27,7%	7,9%	0
2.	Promotion	13,9%	38,6%	40,6%	5,9%	1%
3.	Understood	17,8%	41,6%	30,7%	9,9%	0
		very understood	Dipahami	Standard	Less understood	Not Understood
1.	Complete	24,8%	39,6%	27,7%	7,9%	0
2.	Promotion	13,9%	38,6%	40,6%	5,9%	1%
3.	Understood	17,8%	41,6%	30,7%	9,9%	0

Source: Questionnaire Processed Results

Figure-4. Feelings for the Product



Source: Questionnaire Processed Results

There is a possibility that the respondents chose because of a lack of information. Based on the data in Table 2, the completeness of the information included when the product was offered to respondents was: 24.8% answered very clearly, 39.6% answered it was clear, 27.7% answered standard, and 7.9% answered it was not clear. Then, when asked about the promotional tools used, 40.6% of respondents said they were standard, 38.6% said they were clear, 13.9% said they were very clear, and 5.9% said they were unclear; even 1% said they were very unclear. Finally, when asked about the level of understanding related to the products offered, 41.6% of respondents stated that it was clear, 30.7% stated standards, 17.8% stated that it was very clear, and 9.9% stated that it was not clear.

If it is concluded from the three indicators asked related to the completeness of the information, the clarity of the promotional tools, and the level of understanding of the respondents, they are in the very clear, clear, and unclear categories. Likewise, when they were asked about feelings, if they were happy with the product offered, then they answered "happy" and "very happy." as depicted in Figure 4.

"I decided to buy a product because I felt that it was worth the money." "I also feel that the product suits my needs." The results of the interviews show that the issues of price and feelings are very decisive in deciding the choice of a product.

B. Discussion

Based on the data in Figures 2 and 3 and Table 1, respondents tend to be trapped by the decoy effect. They are trapped because of the third product offering (M. Cui, 2022; Meng, 2018). (L. Wu et al., 2020) (L. Wu et al., 2021) The third product can be a bait product, it can also be an expected product. (Jeong et al., 2021) (Whitman et al., 2019) The third product emerged because of changes in size, price, and shape. (Tanaiutchawoot et al., 2019) The reasons respondents changed their choices were because of price, size, quality, and need factors. Respondents do not realize that they have been trapped in the decoy effect. (Cao & Alon, 2021) (Dumbalska et al., 2020) (L. Wu et al., 2021)

Customers are not always rational when making decisions (Chen & Mišić, 2022) sometimes influenced by information technology factors, (Qamar & Aswari, 2018) (Y. Zhang & Liu, 2021) full

of uncertainty. A rational decision is a decision to choose an alternative based on certain considerations because it is satisfactory. (Asiama & Zhong, 2022) Rational decisions are decisions that can be measured from uncertainty (Awati & Nikolova, 2022), Avoid emotional factors. (Zilincik, 2022) On the other hand, irrational decisions are decisions that are intervened by emotional factors. (Amin, 2018) (Mahmoud et al., 2020) (Shan, 2022) However, bounded rationality always appears in every decision making, namely a decision that has two cultures, namely 'idealistic' and 'pragmatic', (Katsikopoulos, 2014) even supported by the development of digital technology. (Monteiro, 2016) (Febyana & Surbakti, 2019) In figure 3 data about the feeling of the product, the respondents feel happy with their choice, even though they are stuck in the decoy effect. Thus, the importance of digital literacy in self-control. (Baber et al., 2022) (Peng & Yu, 2022)

Digital literacy must be accompanied by legal protection to strengthen the balance of justice, consumer safety and security as well as legal certainty. (Arif & Djajaputera, 2022) The decoy effect can be reduced by providing consumer protection for legal certainty. (Perkasa & Saly, 2022) The data in Figure 2 shows that it is so easy for respondents to get caught up in the decoy product (M. Cui, 2022). Even though it was acknowledged that the respondents were aware of the effect of the decoy product, as Figure 4 explains, they were very happy and quite happy.

Legal protection is important for consumers, especially from something that can harm consumers. (El-Chaarani et al., 2022) (Juanda & Untari, 2022) Strategies for protecting consumers by controlling yourself, the community and the government. (Juanda & Untari, 2022) The seller completes the explanation related to the decoy product offered to consumers (M. Cui, 2022), especially about price changes and size changes (Y. (Gina) Cui, 2021). (L. Wu et al., 2020) Consumers have the right to know before making a decision, (Apffelstaedt & Mechtenberg, 2021) so consumers can control themselves.

The community knows and provides suggestions or criticism (He et al., 2021) related to the goods offered. (Cronin & Kerr, 2022) Suggestions and criticism through the availability of a suggestion box or consumer satisfaction survey of the products offered. (Ren et al., 2022) (He et al., 2021) (Ye & Li, 2022) Sellers socialize survey results and suggestions that have been given by the community in an open and transparent manner. It is more practical and effective to use social media or digitize through the company's official website.

Likewise, the government formulates policies related to consumer protection. The government is obliged to protect the public (Asante & Helbrecht, 2022) from negative influences arising from buying and selling or business transactions. (Schilling & Seuring, 2022) The government draws up consumer protection laws, (Szafrir & Marks, 2022) (Ojeda Rodríguez & Lorenzo, 2022) while ensuring investment stability for producers or companies. Existing consumer-related laws must follow market signals, be flexible and rational. so that producers and

consumers can conduct transactions controlled by themselves, the community, and the government based on their individual needs.

CONCLUSION

Based on the data in Figures 2 and 3 and Table 1, respondents have a tendency to be stuck in the decoy effect. The emergence of a third product offering is one of the factors changing choices. The third product was created to bait consumers into changing their choices to increase sales. The third product can be a bait product, but it can also be an expected product. As a bait product, a third product emerges because of changes in size, price, and shape. The reasons respondents changed their choices were because of price, size, quality, and need factors. Respondents do not realize that they have been trapped in the decoy effect. Existing consumer protection laws must follow market signals and be flexible and rational, so that producers and consumers carry out transactions according to their respective needs in a way that is controlled by themselves according to the needs of the government. Consumers have the right to know before making decisions; the public knows and provides suggestions or criticism; and the government formulates policies related to consumer protection. In particular, consumer protection laws specifically protect the public from the negative influence of the decoy effect. The most appropriate way is for consumers to have digital literacy. The seller does not intend to sell the goods offered but with the intention of selling other goods, in order to minimize the influence of the negative decoy effect, namely by increasing knowledge of the products offered so as not to get stuck with the bait items offered, to understand the information related to the products offered. The importance of consumer protection laws related to product attractants for the millennial generation and generation Z Consumer protection laws will protect against the negative impact of product attractions on making choices due to feelings. Laws can be made based on feelings and refer to certain personalities and behaviors as factors that motivate legal action. The way to regulate and protect Indonesian consumers from the influence of decoy products and the decoy effect is for law enforcers such as judges, prosecutors, and lawyers to use these two laws strictly. At the same time, they seek amendments or pass new laws related to bait products and bait effects.

ACKNOWLEDGMENT

The author would like to thank Yogyakarta Muhammadiyah University for providing facilities for this research. The authors would also like to thank Sidenreng Rappang, Dean of the Faculty of Health at the University of Muhammadiyah, for his assistance in data collection.

REFERENCE

Amin, F. (2018). Legal Liability Company Based On Sharing Economy to Service And Consumer Providers. *Substantive Justice International Journal of Law*, 1(2), 103–113.

- <https://doi.org/10.33096/SUBSTANTIVEJUSTICE.V1I2.23>
- Apffelstaedt, A., & Mechtenberg, L. (2021). Competition for context-sensitive consumers. *Management Science*, 67(5), 2828–2844. <https://doi.org/10.1287/MNSC.2020.3675>
- Arif, M. R., & Djajaputera, G. (2022). Protection of Consumer Rights on Go-Send Services for Goods That Do Not Understand Based on Law Number 8 of 1999 Concerning Consumer Protection (Example Case Between Gojek Drivers With Consumers in 2019). *Proceedings of the 3rd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2021)*, 655, 884–892. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.220404.141>
- Asante, L. A., & Helbrecht, I. (2022). Hybrid entrepreneurial urban governance in post-colonial Ghana: an analysis of Chinese funding of the Kotokuraba market project in Cape Coast. <https://doi.org/10.1080/02723638.2022.2036525>
- Asiama, A. A., & Zhong, H. (2022). Victims rational decision: A theoretical and empirical explanation of dark figures in crime statistics. <http://www.editorialmanager.com/cogentsocsci>, 8(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2022.2029249>
- Awati, K., & Nikolova, N. (2022). From ambiguity to action: integrating collective sensemaking and rational decision making in management pedagogy and practice. *Management Decision*, 60(11), 3127–3146. <https://doi.org/10.1108/MD-06-2021-0804/FULL/XML>
- Azemi, Y., & Kini, R. (2021). An Investigation of Customers' Recovery Expectations after Service Failure: Evidence from e-Commerce Settings at Different Stages of Maturity. <https://doi.org/10.1080/08961530.2021.2012313>, 34(5), 537–551.
- Baber, H., Fanea-Ivanovici, M., Lee, Y. T., & Tinmaz, H. (2022). A bibliometric analysis of digital literacy research and emerging themes pre-during COVID-19 pandemic. *Information and Learning Science*, 123(3–4), 214–232. <https://doi.org/10.1108/ILS-10-2021-0090/FULL/XML>
- Banerjee, P., Chatterjee, P., & Masters, T. (2022). Repulsion Effect: An Eye-Tracking Study. *Palgrave Studies in Democracy, Innovation and Entrepreneurship for Growth*, 223–237. https://doi.org/10.1007/978-3-030-79709-6_12/COVER
- Bawack, R. E., Wamba, S. F., Carillo, K. D. A., & Akter, S. (2022). Artificial intelligence in E-Commerce: a bibliometric study and literature review. In *Electronic Markets* (Vol. 32, Issue 1). Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/s12525-022-00537-z>
- Brata, W. W. W., Padang, R. Y., Suriani, C., Prasetya, E., & Pratiwi, N. (2022). Student's Digital Literacy Based on Students' Interest in Digital Technology, Internet Costs, Gender, and Learning Outcomes. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*,

- 17(03), 138–151. <https://doi.org/10.3991/IJET.V17I03.27151>
- Bygrave, L. A. (2022). Security by Design: Aspirations and Realities in a Regulatory Context. *Oslo Law Review*, 8(3), 126–177. <https://doi.org/10.18261/olr.8.3.2>
- Cao, M., & Alon, I. (2021). Overcoming the liability of foreignness – A new perspective on Chinese MNCs. *Journal of Business Research*, 128(May 2019), 611–626. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.11.017>
- Chen, Y.-C., & Mišić, V. V. (2022). Decision Forest: A Nonparametric Approach to Modeling Irrational Choice. <https://doi.org/10.1287/Mnsc.2021.4256>, 68(10), 7090–7111. <https://doi.org/10.1287/MNSC.2021.4256>
- Cronin, J. J., & Kerr, J. R. (2022). Marketing's new myopia: Expanding the social responsibilities of marketing managers. *AMS Review*, 12(1–2), 30–37. <https://doi.org/10.1007/S13162-022-00228-0/METRICS>
- Cseres, K. J., & Reyna, A. (2021). EU State Aid Law and Consumer Protection: An Unsettled Relationship in Times of Crisis. *Journal of European Competition Law & Practice*, 12(8), 617–629.
- Dashtestani, R., & Hojatpanah, S. (2020). Digital literacy of EFL students in a junior high school in Iran: voices of teachers, students and Ministry Directors. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1744664>, 35(4), 635–665. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1744664>
- Dumbalska, T., Li, V., Tsetsos, K., & Summerfield, C. (2020). A map of decoy influence in human multialternative choice. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 117(40), 25169–25178. https://doi.org/10.1073/PNAS.2005058117/SUPPL_FILE/PNAS.2005058117.SAPP.PDF
- El-Chaarani, H., Paoloni, P., & El-Abiad, Z. (2022). Impact of legal protection and board characteristics on CEO compensation. *International Journal of Management and Decision Making*, 21(3), 305–338. <https://doi.org/10.1504/IJMDM.2022.124410>
- Febyana, P., & Surbakti, B. (2019). Regulation of Food Quality Development and Supervision in Denpasar City. *Substantive Justice International Journal of Law*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.33096/SUBSTANTIVEJUSTICE.V2I1.27>
- Ferrari, A., Bacco, M., Gaber, K., Jedlitschka, A., Hess, S., Kaipainen, J., Koltsida, P., Toli, E., & Brunori, G. (2022). Drivers, barriers and impacts of digitalisation in rural areas from the viewpoint of experts. *Information and Software Technology*, 145. <https://doi.org/10.1016/J.INFSOF.2021.106816>
- Gong, Q., Liu, C., & Wu, M. (2021). Does administrative decentralization enhance economic growth? Evidence from a quasi-natural experiment in China. *Economic Modelling*, 94(December 2019), 945–952. <https://doi.org/10.1016/j.econmod.2020.02.035>
- He, W., Zhang, Z. (Justin), & Li, W. (2021). Information technology solutions, challenges, and

- suggestions for tackling the COVID-19 pandemic. *International Journal of Information Management*, 57. <https://doi.org/10.1016/J.IJINFOMGT.2020.102287>
- Jeong, Y., Oh, S., Kang, Y., & Kim, S. H. (2021). Impacts of Visualizations on Decoy Effects. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(23). <https://doi.org/10.3390/IJERPH182312674>
- Juanda, J., & Untari, D. T. (2022). Legal protection for consumers against illegal cosmetic products. *International Journal of Health Sciences*, 6(S4), 4344–4348. <https://doi.org/10.53730/IJHS.V6NS4.9444>
- Katsikopoulos, K. V. (2014). Bounded rationality: the two cultures. *Https://Doi.Org/10.1080/1350178X.2014.965908*, 21(4), 361–374. <https://doi.org/10.1080/1350178X.2014.965908>
- Keck, S., & Tang, W. (2020). When “decoy effect” meets gender bias: The role of choice set composition in hiring decisions. *Journal of Behavioral Decision Making*, 33(2), 240–254. <https://doi.org/10.1002/BDM.2157>
- Li, F., Du, T. C., & Wei, Y. (2020). Enhancing supply chain decisions with consumers' behavioral factors: An illustration of decoy effect. *Transportation Research Part E: Logistics and Transportation Review*, 144(December). <https://doi.org/10.1016/J.TRE.2020.102154>
- Li, Y. (2020). The Transition in Frida Kahlo's Self-Portrait: Before and After 1939. *Proceedings of the 5th International Symposium on Social Science (ISSS 2019)*, 415(5th ISSS 2019), 199–209. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200312.037>
- Lu, B. (2022). The Market Strategies of Apple in China. *Proceedings of the 2022 7th International Conference on Financial Innovation and Economic Development (ICFIED 2022)*, 648, 1129–1132. <https://doi.org/10.2991/AEBMR.K.220307.186>
- Mahmoud, A. B., Reisel, W. D., Grigoriou, N., Fuxman, L., & Mohr, I. (2020). The reincarnation of work motivation: Millennials vs older generations. *Https://Doi.Org/10.1177/0268580920912970*, 35(4), 393–414. <https://doi.org/10.1177/0268580920912970>
- Mäihäniemi, B. (2022). The role of behavioural economics in shaping remedies for facebook's excessive data gathering. *Computer Law & Security Review*, 46(september), 105709. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2022.105709>
- Meng, Q. F., Shen, P. Q., & Li, Z. (2018). Diffusion of green products: Considering the double effects of “decoy” and “herd.” *ACM International Conference Proceeding Series*, 73–78. <https://doi.org/10.1145/3277139.3277165>
- Monteiro, F. R. (2016). Bounded model checking of state-space digital systems: The impact of finite word-length effects on the implementation of fixed-point digital controllers based on state-space modeling. *Proceedings of the ACM SIGSOFT Symposium on the Foundations of Software Engineering*, 13-18-November-2016, 1151–1153.

- <https://doi.org/10.1145/2950290.2983979>
- Mujtahid, I. M., Berlian, M., Vebrianto, R., Thahir, M., & Irawan, D. (2021). The Development of Digital Age Literacy: A Case Study in Indonesia. *The Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(2), 1169–1179. <https://doi.org/10.13106/JAFEB.2021.VOL8.NO2.1169>
- Nizioł, K. (2021). The challenges of consumer protection law connected with the development of artificial intelligence on the example of financial services (chosen legal aspects). *Procedia Computer Science*, 192, 4103–4111. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.185>
- Ojeda Rodríguez, N. de la C., & Lorenzo, T. P. (2022). Consumer Protection Law in Cuba. *Journal of Consumer Policy* 2022 45:1, 45(1), 71–86. <https://doi.org/10.1007/S10603-022-09510-X>
- Peng, D., & Yu, Z. (2022). A Literature Review of Digital Literacy over Two Decades. *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/2533413>
- Perkasa, J., & Saly, J. N. (2022). Legal Liability of Marketplace Companies Against Leaking of User Data Due to Third Party Breaking According to Law Number 8 of 1999 Concerning Consumer Protection (Case Example: Tokopedia User Data Leaking in 2020). *Proceedings of the 3rd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2021)*, 655(8), 606–614. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220404.096>
- Qamar, N., & Aswari, A. (2018). HEALING OR HURTING: DEVELOPMENT OF HIGHWAY PUBLIC TRANSPORTATION TECHNOLOGY. *Jurnal Dinamika Hukum*, 18(3), 319–328. <https://doi.org/10.20884/1.JDH.2018.18.3.2144>
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2022). Digital literacy: a review in the South Pacific. *Journal of Computing in Higher Education*, 34(1), 83–108. <https://doi.org/10.1007/S12528-021-09280-4/METRICS>
- Ren, L., Ren, J., Liu, C., He, M., & Qiu, X. (2022). Policy Goals of Contract Arrangements in Primary Care in Jeopardy: A Cross-Sectional Consumer Satisfaction Survey of Community Residents in Hangzhou, China. *Frontiers in Public Health*, 10, 1224. <https://doi.org/10.3389/FPUH.2022.800612/BIBTEX>
- Schilling, L., & Seuring, S. (2022). Sustainable value creation through information technology-enabled supply chains in emerging markets. *International Journal of Logistics Management*, 33(3), 1001–1016. <https://doi.org/10.1108/IJLM-04-2021-0206/FULL/XML>
- Shan, Z. H. (2022). Brainwave Phase Stability: Predictive Modeling of Irrational Decision. *Frontiers in Psychology*, 13, 3718. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2022.617051/BIBTEX>
- Szafir, D., & Marks, H. (2022). Influences of Comparative Law in Uruguayan Consumer Protection Law. *Journal of Consumer Policy*, 45(1), 103–119. <https://doi.org/10.1007/S10603-022-09508-5/METRICS>
- Tanaiutchawoot, N., Bursac, N., Rapp, S., & Albers, A. (2019). Investigating the Influence of the

- Decoy Effect in Pairwise Comparison in Terms of Idea Selection in the Product Development Process. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, 1(1), 1195–1204. <https://doi.org/10.1017/DSI.2019.125>
- Tavuyanago, S. (2020). The interface between competition law and consumer protection law: An analysis of the institutional framework in the Nigerian Federal Competition and Consumer Protection Act of 2019. *South African Journal of International Affairs*, 27(3), 391–411. <https://doi.org/10.1080/10220461.2020.1837231>
- Trueblood, J. S., & Pettibone, J. C. (2017). The Phantom Decoy Effect in Perceptual Decision Making. *Journal of Behavioral Decision Making*, 30(2), 157–167. <https://doi.org/10.1002/BDM.1930>
- Ullah, S., Kiani, U. S., Raza, B., & Mustafa, A. (2022). Consumers' Intention to Adopt m-payment/m-banking: The Role of Their Financial Skills and Digital Literacy. *Frontiers in Psychology*, 13, 1620. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2022.873708/BIBTEX>
- Uribe, R., Manzur, E., & Werner, M. (2017). Examining the “Decoy” Effect in Substitute and Related Products: Evidence from Chile (Extended Abstract). *Developments in Marketing Science: Proceedings of the Academy of Marketing Science*, 985–989. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47331-4_195/COVER
- Vieira, L. K. (2022). Private International Consumer Law in MERCOSUR: The Influence of European Regulations on Its Creation. *Journal of Consumer Policy*, 45(1), 121–134. <https://doi.org/10.1007/s10603-022-09504-9>
- Vissenberg, J., D'Haenens, L., & Livingstone, S. (2022). Digital Literacy and Online Resilience as Facilitators of Young People's Well-Being? *https://doi.org/10.1027/1016-9040/A000478*, 27(2), 76–85. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/A000478>
- Whitman, P. A., Cline, A. E., & Feldman, S. R. (2019). The Decoy Effect. *https://doi.org/10.1080/09546634.2019.1577346*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.1080/09546634.2019.1577346>
- Wu, C., & Cosguner, K. (2020). Profiting from the Decoy Effect: A Case Study of an Online Diamond Retailer. *https://doi.org/10.1287/Mksc.2020.1231*, 39(5), 974–995. <https://doi.org/10.1287/MKSC.2020.1231>
- Wu, L., Liu, P., Chen, X., Hu, W., & Fan, X. (2021). Contents of product attributes and the decoy effect: A study on traceable pork from the perspective of consumer utility. *Managerial and Decision Economics*, 42(4), 974–984. <https://doi.org/10.1002/MDE.3286>
- Wu, L., Liu, P., Chen, X., Hu, W., Fan, X., & Chen, Y. (2020). Decoy effect in food appearance, traceability, and price: Case of consumer preference for pork hindquarters. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 87, 101553. <https://doi.org/10.1016/J.SOCEC.2020.101553>

- Xu, L., Yu, M., & Chen, X. (2021). Decoy Effect on Consumers' Purchase Behaviors in Relation to Meat Products: Comparison of Pork and Chicken. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2021.679256/PDF>
- Ye, M., & Li, J. (2022). Abalone counting based on improved Faster R-CNN. *ACM International Conference Proceeding Series*, 206–210. <https://doi.org/10.1145/3523286.3524542>
- Yu, Z. (2022). Sustaining Student Roles, Digital Literacy, Learning Achievements, and Motivation in Online Learning Environments during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability* 2022, Vol. 14, Page 4388, 14(8), 4388. <https://doi.org/10.3390/SU14084388>
- Zhang, D., Li, Y., Li, Y., & Shen, Z. (2022). Service Failure Risk Assessment and Service Improvement of Self-Service Electric Vehicle. *Sustainability* 2022, Vol. 14, Page 3723, 14(7), 3723. <https://doi.org/10.3390/SU14073723>
- Zhang, Y., & Liu, N. (2021). Optimal Internet of Things Technology Adoption Decisions and Pricing Strategies for High-Traceability Logistics Services. *Sustainability* 2021, Vol. 13, Page 10597, 13(19), 10597. <https://doi.org/10.3390/SU131910597>
- Zilincik, S. (2022). Emotional and Rational Decision-Making in Strategic Studies: Moving Beyond the False Dichotomy. *Journal of Strategic Security*, 15(1), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.5038/1944-0472.15.1.1974>



**MAJELIS DIKTI & LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG**

Nomor SK. Kementerian riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi : 113/KPT/I/2019

Jln Angk. 45 No.1 A Telp. (0421) 93308 Lt. Salo Rappang - Sidrap - Sul-Sel

Website: www.umsrappang.ac.id dan Email: institusi@umsrappang.ac.id

KONTRAK PENELITIAN

PENELITIAN MAGISTER

Tahun Anggaran 2022

Nomor: 136A/KTR/II.3.AU/F/Rek.UMSR/2022

Pada hari ini Senin tanggal Dua Puluh bulan Juni tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua, kami yang bertanda tangan dibawah ini :

- 1. Prof. Dr. H. Jamaluddin, S.Sos., M.Si.** : Rektor Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang yang berkedudukan di Rappang untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**;
- 2. Prof. Dr. Jamaluddin Ahmad, S.Sos., M.Si.** : Dosen Prodi Magister Administrasi Publik di Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2022 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama selanjutnya disebut PARA PIHAK.

PARA PIHAK sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian Magister Tahun Anggaran 2022 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1

Ruang Lingkup Kontrak

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian Magister Tahun Anggaran 2022 dengan judul "LITERASI DIGITAL DAN PROSES PEMBELAJARAN: STUDI PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL PADA SISWA DAN MAHASISWA".

Pasal 2

Dana Penelitian

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp 17.500.000,- (Tujuh Belas Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)** sudah termasuk pajak.



MAJELIS DIKTI & LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Nomor SK. Kementerian riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi : 113/KPT/I/2019

Jln Angk. 45 No.1 A Telp. (0421) 93308 Lt. Salo Rappang - Sidrap - Sul-Sel

Website: www.umsrappang.ac.id dan Email: institusi@umsrappang.ac.id

- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Tahun Anggaran 2022.

Pasal 3

Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian

- (1) **PIHAK PERTAMA** akan membayarkan Dana Penelitian kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut:
- Pembayaran Tahap Pertama sebesar **Rp 12.180.000,- (Dua Belas Juta Seratus Delapan Puluh Ribu Rupiah)** yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** mengunggah revisi proposal penelitian dan surat pernyataan kesanggupan pelaksanaan penelitian ke laman yang telah ditentukan oleh DRTPM.
 - Pembayaran Tahap Kedua sebesar **Rp 5.320.000,- (Lima Juta Tiga Ratus Dua Puluh Ribu Rupiah)** yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** mengunggah Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja (SPTB) dan laporan kemajuan 70% ke laman yang telah ditentukan oleh DRTPM paling lambat **16 Agustus 2022**
 - PIHAK KEDUA** bertanggung jawab mutlak dengan penggunaan dana tersebut sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui.
 - PIHAK KEDUA** harus menyelesaikan seluruh pengerjaan kegiatan yang dibuktikan dengan pengunggahan pada laman yang ditentukan oleh DRTPM paling lambat **20 Nopember 2022**, dengan melampirkan dokumen sebagai berikut:
 - Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja (SPTB)
 - Laporan Akhir
 - Biaya tambahan dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA** bersamaan dengan pembayaran Tahap Kedua dengan melampirkan Daftar luaran penelitian yang sudah di validasi oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama : **DR Jamaluddin SSOS MSi**

Nomor Rekening : **381801010421501**

Nama Bank : **Bank BRI**

- (3) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.



MAJELIS DIKTI & LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Nomor SK. Kementerian riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi : 113/KPT/I/2019

Jln Angk. 45 No.1 A Telp. (0421) 93308 Lt. Salo Rappang - Sidrap - Sul-Sel

Website: www.umsrappang.ac.id dan Email: institusi@umsrappang.ac.id

Pasal 4

Jangka Waktu

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 sampai selesai 100%, adalah terhitung sejak **Tanggal 16 Maret 2022** dan berakhir pada **Tanggal 20 Nopember 2022**.

Pasal 5

Target Luaran

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib penelitian berupa **<sesuai yang dijanjikan pada dokumen proposal>**.
- (2) **PIHAK KEDUA** diharapkan dapat mencapai target luaran tambahan penelitian berupa **<sesuai yang dijanjikan pada dokumen proposal>**.
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6

Hak dan Kewajiban Para Pihak

- (1) Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:
 - a. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** luaran penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7;
 - b. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3.
- (2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:
 - a. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1);
 - b. **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan kepada **PIHAK PERTAMA** luaran Penelitian Magister dengan judul **"LITERASI DIGITAL DAN PROSES PEMBELAJARAN: STUDI PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL PADA SISWA DAN MAHASISWA"** dan catatan harian pelaksanaan penelitian;
 - c. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
 - d. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** laporan penggunaan dana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7.

Pasal 7

Laporan Pelaksanaan Penelitian

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa laporan kemajuan dan laporan akhir mengenai luaran penelitian dan rekapitulasi penggunaan anggaran sesuai dengan jumlah dana yang diberikan oleh **PIHAK PERTAMA** yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan oleh **PIHAK PERTAMA**.



MAJELIS DIKTI & LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Nomor SK. Kementerian riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi : 113/KPT/I/2019

Jln Angk. 45 No.1 A Telp. (0421) 93308 Lt. Salo Rappang - Sidrap - Sul-Sel

Website: www.umsrappang.ac.id dan Email: institusi@umsrappang.ac.id

- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Kemajuan Pelaksanaan Penelitian dan Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan ke laman yang telah ditentukan oleh DRTPM paling lambat **16 Agustus 2022**.
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan *Hardcopy* Laporan Kemajuan kepada **PIHAK PERTAMA**, paling lambat **20 Agustus 2022**.
- (4) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Akhir, capaian hasil, Poster, artikel ilmiah dan profil pada laman yang telah ditentukan oleh DRTPM paling lambat **20 Nopember 2022** (bagi penelitian tahun terakhir).
- (5) Laporan hasil Penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (4) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bentuk/ukuran kertas A4;
 - b. Di bawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh:

Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2022

Pasal 8

Monitoring dan Evaluasi

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2022 ini sebelum pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Peneliti diharapkan **mengumpulkan kuitansi asli jilid 1 rangkap kepada LP3M Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang**.

Pasal 9

Penilaian Luaran

1. Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Komite Penilai/*Reviewer* Luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila dalam penilaian luaran terdapat luaran tambahan yang tidak tercapai maka dana tambahan yang sudah diterima oleh peneliti harus disetorkan kembali ke kas negara.

Pasal 10

Perubahan Susunan Tim Pelaksana dan Substansi Pelaksanaan

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Pasal 11



MAJELIS DIKTI & LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Nomor SK. Kementerian riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi : 113/KPT/I/2019

Jln Angk. 45 No.1 A Telp. (0421) 93308 Lt. Salo Rappang - Sidrap - Sul-Sel

Website: www.umsrappang.ac.id dan Email: institusi@umsrappang.ac.id

Penggantian Ketua Pelaksana

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti ketua pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 12

Sanksi

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Penelitian ini telah berakhir, namun **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya, terlambat mengirim laporan Kemajuan, dan/atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi administratif berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat mencapai target luaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5, maka kekurangan capaian target luaran tersebut akan dicatat sebagai hutang **PIHAK KEDUA** kepada **PIHAK PERTAMA** yang apabila tidak dapat dilunasi oleh **PIHAK KEDUA**, akan berdampak pada kesempatan **PIHAK KEDUA** untuk mendapatkan pendanaan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 13

Pembatalan Perjanjian

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan Penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, itikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, maka perjanjian Penelitian ini dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 14

Pajak-Pajak

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.



MAJELIS DIKTI & LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Nomor SK. Kementerian riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi : 113/KPT/I/2019

Jln Angk. 45 No.1 A Telp. (0421) 93308 Lt. Salo Rappang - Sidrap - Sul-Sel

Website: www.umsrappang.ac.id dan Email: institusi@umsrappang.ac.id

Pasal 15

Peralatan dan/alat Hasil Penelitian

Hasil Pelaksanaan Penelitian ini yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan Penelitian ini adalah milik Negara yang dapat dihibahkan kepada **Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang** sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 16

Penyelesaian Sengketa

Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat, dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

Pasal 17

Lain-lain

- (1) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikutsertakan pada Pendanaan Penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari Perjanjian ini.

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** pada hari dan tanggal tersebut di atas, dibuat dalam rangkap 2 (dua) dan bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

PIHAK PERTAMA

Prof. Dr. H. Jamaluddin, S.Sos., M. Si.
NIDN: 0907057001

PIHAK KEDUA

Prof. Dr. H. Jamaluddin, S.Sos., M. Si.
NIDN: 0907057001