

**ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA
DI SD NEGERI 101201 KECAMATAN SIPIROK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**IRWAN SAPII ARITONANG
NIM. 20 20500225**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA
DI SD NEGERI 101201 KECAMATAN SIPIROK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**IRWAN SAPII ARITONANG
NIM. 20 20500225**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

**ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA
DI SD NEGERI 101201 KECAMATAN SIPIROK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**IRWAN SAPII ARITONANG
NIM. 20 20500225**

Pembimbing I

2/10/24

Nursyaidah, M.Pd

NIP.19770726 2003122001

Pembimbing II

Asriana Harahap, M.Pd

NIP.199409212020122009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Irwan Sapii Aritonang

Padangsidempuan, 23 Desember 2024
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Irwan Sapii Aritonang yang berjudul "**Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Nursyaidah, M. Pd
NIP. 19770726 2003122001

PEMBIMBING II



Asriana Harahap, M. Pd
NIP. 199409212020122009

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “**Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 25 Oktober 2024
Pembuat Pernyataan



Irwan Sapii Aritonang
NIM. 2020500225

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irwan Sapii Aritonang
NIM : 2020500225
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 25 Oktober 2024
Pembuat Pernyataan



Irwan Sapii Aritonang
NIM. 2020500225



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Irwan Sapii Aritonang
NIM : 2020500225
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

Anggota

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 19941111 202321 2 040

Lili Nur Indah Sari, M.Pd.
NIP. 19890319 202321 2 032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang H Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 23 Desember 2024
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/ 84 (A)
Indeks Predikat Kumulatif : 3.91
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan
Nama : Irwan Sapii Aritonang
NIM : 2020500225
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidempuan, Desember 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : IRWAN SAPII ARITONANG
NIM : 2020500225
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya *game online* di kalangan siswa sekolah dasar karena perkembangan teknologi yang semakin canggih dan mudah untuk di akses. Perkembangan teknologi ini digunakan oleh siswa di SD Negeri 101201 Sipirok yang menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik. Prokrastinasi menunjukkan suatu kecenderungan menunda-nunda penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana dampak positif dan negatif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Sipirok, bagaimana perilaku prokrastinasi akademik di SD Negeri 101201 Sipirok, dan bagaimana upaya guru serta orang tua dalam mengatasi perilaku prokrastinasi akademik yang telah terjadi pada siswa-siswi SD Negeri 101201 Sipirok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online*, perilaku prokrastinasi akademik di SD Negeri 101201 Sipirok, dan upaya guru serta orang tua dalam mengatasi perilaku prokrastinasi akademik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan mengamati keadaan lapangan sekitar dan analisis data menggunakan logika ilmiah berdasarkan teori. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dilaksanakan riset lapangan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa siswa-siswi SD Negeri 101201 Sipirok bermain *game online* diluar jam sekolah yang menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik. *Game online* berdampak positif yaitu menghilangkan kejenuhan, media hiburan pengisi waktu luang, meningkatkan skill, sebagai motivasi dan menambah kosakata baru bagi siswa sedangkan dampak negatifnya yaitu menjadi malas belajar, pekerjaan rumah tidak diselesaikan, tidak melaksanakan ibadah agama, berkata kasar, dan pemborosan materi. Upaya guru dalam mengatasi prokrastinasi akademik siswa adalah dengan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, bekerja sama dengan orang tua siswa, memberikan nasehat, dan siswa ditangani oleh guru bimbingan konseling sedangkan upaya orang tua dalam mengatasi prokrastinasi akademik siswa adalah memberi batasan waktu bermain *game online*, mengadakan aktivitas diluar rumah, dan memberikan *reward* bagi anak jika berprestasi di sekolah.

Kata Kunci: *Game Online*, Prokrastinasi Akademik, Siswa

ABSTRACT

Name : **IRWAN SAPII ARITONANG**
Reg. Number : **2020500225**
Thesis Title : ***Analysis of the Use of Online Games on the Academic Procrastination of Students at SD Negeri 101201, Sipirok District, South Tapanuli Regency***

This research is based on the rise of online games among elementary school students due to the development of increasingly sophisticated and easy to access technology. This technological development is used by students at for public elementary 101201 Sipirok which causes academic procrastination behavior. Procrastination shows a tendency to delay the completion of a task or work. The formulation of the problem in this study is how the positive and negative impacts of online games for public elementary school 101201 Sipirok district, how is the behavior of academic procrastination in for public elementary 101201 Sipirok district, and how are the efforts of teachers and parents in overcoming the academic procrastination behavior that has occurred in the students of for public elementary 101201 Sipirok district. This study aims to determine the impact of online games, academic procrastination behavior in for public elementary 101201 Sipirok district, and the efforts of teachers and parents in overcoming academic procrastination behavior. This research uses a qualitative method, namely by observing the surrounding field conditions and analyzing data using scientific logic based on theory. To collect the data needed in this study, field research was carried out using data collection instruments consisting of observation, interviews, and documentation. The results of this study found that students of for public elementary 101201 Sipirok played online games outside of school hours which caused academic procrastination behavior. Online games have a positive impact, namely eliminating boredom, entertainment media to fill free time, improving skills, as motivation and adding new vocabulary for students while the negative impact is being lazy to study, homework is not completed, not carrying out religious worship, speaking rudely, and wasting material. Teachers' efforts in overcoming students' academic procrastination are by holding extracurricular activities at school, collaborating with students' parents, providing advice, and students are handled by counseling guidance teachers while parents' efforts in overcoming students' academic procrastination are limiting time to play online games, holding activities outside the home, and providing rewards for children if they excel in school.

Keywords: ***Online Games, Academic Procrastination, Students***

خلاصة

الاسم : إيروان سابي أريتوناتج
الرقم : ٢٠٢٥٠٠٢٢٥
عنوان الأطروحة : تحليل استخدام الألعاب عبر الإنترنت على التسويق الأكاديمي
لدى الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٠١٢٠١، منطقة
سيبيروك، منطقة جنوب تابانولي

تم إجراء هذا البحث بسبب شعبية الألعاب عبر الإنترنت بين طلاب المدارس الابتدائية بسبب التطورات التكنولوجية المتزايدة التعقيد وسهولة الوصول إليها. يتم استخدام هذا التطور التكنولوجي من قبل الطلاب في مدرسة ابتدائية حكومية ١٠١٢٠١ سيبيروك مما يؤدي إلى سلوك التسويق الأكاديمي. يشير التسويق إلى الميل إلى تأخير إكمال مهمة أو عمل. تتلخص صياغة المشكلة في هذه الدراسة في كيفية التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب عبر الإنترنت على طلاب مدرسة ١٠١٢٠١ سيبيروك الابتدائية الحكومية، وكيفية سلوك التسويق الأكاديمي في مدرسة ١٠١٢٠١ سيبيروك الابتدائية الحكومية، وكيف يحاول المعلمون وأولياء الأمور التغلب على سلوك التسويق الأكاديمي الذي حدث لدى طلاب مدرسة ١٠١٢٠١ سيبيروك الابتدائية الحكومية. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك التسويق الأكاديمي في مدرسة سيبيروك الابتدائية الحكومية ١٠١٢٠١، وجهود المعلمين وأولياء الأمور في التغلب على سلوك التسويق الأكاديمي. يعتمد هذا البحث على المنهج النوعي وذلك من خلال ملاحظة الظروف الميدانية المحيطة وتحليل البيانات باستخدام المنطق العلمي المبني على النظرية. لجمع البيانات اللازمة لهذه الدراسة، تم إجراء البحث الميداني باستخدام أدوات جمع البيانات المتمثلة في الملاحظة والمقابلات والتوثيق. توصلت نتائج هذه الدراسة إلى أن طلاب مدرسة سيبيروك الابتدائية الحكومية رقم ١٠١٢٠١ لعبوا ألعابًا عبر الإنترنت خارج ساعات الدراسة مما أدى إلى سلوك المماثلة الأكاديمية. ومن الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية القضاء على الملل، واستخدام وسائل الترفيه لملء وقت الفراغ، وتحسين المهارات، كحافز وإضافة مفردات جديدة للطلاب، في حين أن الآثار السلبية هي الكسل عن الدراسة، وعدم إنجاز الواجبات المنزلية، وعدم أداء العبادات الدينية، واستخدام اللغة البذيئة، وإهدار المواد الدراسية. وتتمثل جهود المعلمين للتغلب على التسويق الدراسي لدى الطلبة في إقامة أنشطة لا صفية في المدرسة، والعمل مع أولياء أمور الطلبة، وتقديم المشورة، والتعامل مع الطلبة من خلال التوجيه والإرشاد المعلمين، في حين تتمثل جهود أولياء الأمور للتغلب على التسويق الدراسي لدى الطلبة في تحديد الوقت المخصص للعب الألعاب الإلكترونية، وإقامة أنشطة خارج المنزل، وتقديم مكافآت للأطفال إذا تفوقوا في المدرسة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التسويق الأكاديمي، الطلاب

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan waktu dan kesehatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun umatnya ke jalan yang benar.

Skripsi yang berjudul **“Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan”** ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Penulis sadar betul penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan-kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, serta banyak hambatan yang dihadapi peneliti yang diakibatkan keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun berkat bimbingan dan saran-saran pembimbing akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama dan seluruh civitas akademik UIN SYAHADA Padangsidempuan.

2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan. Ibu Dr. Iis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi, M.A sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan. Bapak Ali Asrun, S. Ag, M. Pd sebagai Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Bapak Dr. Hamdan, M.Pd. Sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Nursyaidah M. Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah M. Pd selaku pembimbing I dan Ibu Asriana Harahap, M. Pd, selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan pikirannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Lili Wardani, S.Pd. SD selaku kepala SD Negeri 101201 Sipirok beserta seluruh pihak sekolah yang ikut serta dalam memberikan waktu dan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 101201 Sipirok.
6. Kedua orang tua ayahanda tercinta Soadun Aritonang dan ibunda tercinta Ramma Sarumpaet yang telah membimbing, menanamkan tauhid islamiyah kepada saya senantiasa memberikan dorongan, do`a terbaiknya serta pengorbanannya yang tidak dapat diukur dan tak terhingga demi keberhasilan penulis. Dan seluruh keluarga yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

7. Teman-teman yang terkait dalam penulisan skripsi ini terutama kepada rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020, selama proses penulisan skripsi telah memberikan motivasi serta kontribusinya dalam memberikan informasi terhadap peneliti.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang takterhingga kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. *Aamiin ya robbal 'alamin.*

Padangsidempuan, September 2024

Peneliti

IRWAN SAPII ARITONANG
NIM. 2020500225

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa arab yang dalam sisteam tulisan arab dilabangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	šad	š	es (dengan titik dibawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	..’	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fathah	A	A
	Kasrah	I	I
	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
	fathah dan ya	Ai	a dani
	fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah

Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
	kasrah dan ya	ī	i dan garis di bawah
	ḍommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua yaitu:

1. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan ḍommah, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ّ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. *Hamzah*

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa *hamzah* ditransliterasikan dengan a postrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila *hamzah* itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa Alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu *tajwid*. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman *tajwid*.

Sumber: Tim Puslitbang Lektor Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektor Pendidikan Agama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	5
C. Batasan Istilah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Analisis.....	12
a. Pengertian Analisis	12
b. Jenis-jenis Analisis	12
c. Fungsi Analisis	13
2. <i>Game Online</i>	13
a. Pengertian <i>Game Online</i>	13
b. Sejarah <i>Game Online</i>	15
c. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	16
d. Dampak <i>Game Online</i>	19
e. Kelebihan dan Kelemahan <i>Game Online</i>	25
3. Prokrastinasi Akademik	26
a. Pengertian Prokrastinasi Akademik	26
b. Ciri-ciri Prokrastinasi	29
c. Teori-teori Prokrastinasi.....	30
d. Faktor Penyebab Prokrastinasi Akademik.....	31
e. Dampak Prokrastinasi Akademik	34
4. Siswa/Peserta Didik	36
a. Pengertian Siswa/Peserta Didik.....	36
b. Tugas Siswa/Peserta Didik	37
B. Penelitian Terdahulu	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	43
B. Jenis Penelitian.....	43
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Sumber Data.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Pengecekan Kesalahan Data.....	48
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	51
1. Sejarah SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok	51
2. Visi dan Misi SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok.....	52
3. Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok .	52
4. Keadaan Siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok.....	53
5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok	54
6. Tata Tertib Siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok	54
7. Identitas Sekolah.....	55
B. Deskripsi Data Penelitian	55
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	58
1. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i> Bagi Siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan	58
2. Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan	67
3. Upaya Guru dalam Mengatasi Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.....	68
E. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Implikasi Hasil Penelitian	74
C. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Keadaan Guru	53
Tabel IV.2 Keadaan Siswa	53
Tabel IV.3 Keadaan Sarana dan Prasarana	54
Tabel IV.4 Identitas Sekolah	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pendidikan telah berlangsung semenjak manusia ada. Sejak masa pra-sejarah, orang dewasa mendidik anak dengan tujuan yang relatif sama dengan orang dewasa di masyarakat kini, yaitu untuk mewariskan kebudayaan kepada generasi muda agar dapat bermanfaat di masyarakat.¹ Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi internet di Indonesia telah mengalami perubahan yang pesat dari berbagai aspek, baik dari segi ekonomi, politik, sosial budaya, pendidikan dan sebagainya. Masyarakat bisa dengan mudah untuk melakukan sesuatu hanya dengan menggunakan aplikasi, sarana dan prasarana *online*.

Melalui perkembangan ini, manusia mendapat kemudahan untuk melakukan komunikasi dan berinteraksi dengan siapapun secara *online*. Tidak dapat dipungkiri, dulu masyarakat Indonesia menggunakan media hiburan yang bersifat tradisional berubah secara tidak langsung ke arah yang lebih *modern* dan lebih mudah untuk dijangkau dan digunakan. *Game online* bisa dimainkan kapan saja, di mana saja, hanya dengan syarat tiap-tiap pelaku *game* memiliki koneksi jaringan yang memadai dan dapat dimainkan bersama dalam sebuah grup di

¹ Burhanuddin dan Jusrin Efendi Pohan, *Kurikulum Konsep dan Pemahaman* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), hlm. 84.

seluruh dunia dan *game* itu sendiri menampilkan gambar menarik, sesuai keinginan, yang didukung oleh komputer.²

Pengguna utama *game online* ini adalah anak-anak dan remaja. terkhusus kepada siswa yang sedang dalam dunia pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Siswa Sekolah Dasar zaman sekarang tidak dapat dipungkiri sudah lebih paham menggunakan teknologi dibanding dengan orang tua yang menjadi pendahulu, sehingga siswa Sekolah Dasar termasuk pengguna *game online* yang berlebihan dan tidak mengenal batas. Dua remaja di Kabupaten Bekasi Jawa Barat mengalami gangguan jiwa karena kecanduan *game online* remaja tersebut menjalani perawatan terapi di Yayasan Jamrud Bekasi pada tanggal 17 Oktober 2019.³ Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa *game online* begitu mempengaruhi pola kehidupan dan personal penggunanya.

Game online merupakan permainan yang menyediakan berbagai layanan secara daring yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat tanpa ada batasan ruang dan waktu dan pengguna *game* dapat saling terlibat di waktu yang sama melalui jaringan komunikasi seperti internet.⁴

Dampak menuju masa yang akan datang adalah dikhawatirkannya semakin banyak siswa pengguna yang terkena dampak daripada *game online*, terutama pada jenjang sekolah dasar yang masih pada tahap usia dini dan usia yang masih

² Fitri Emria, dkk., "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling," *Virus Research* 4. No. 3., no. 1 (2013): hlm. 213., <https://doi.org/10.1016/j.virusres.2013.01.019>.

³ Reza Gunadha, "Dua Bocah Bekasi Alami Gangguan Jiwa, Diduga Kecanduan Main Game," 2022, HP/<https://jabar.suara.com/amp/read/2019/10/17/132631/dua-bocah-bekasi-alamigangguan-jiwa-diduga-kecanduan-main-gim-di-hp>.

⁴ Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, dan Siti Rahmalia Hd, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja" 4, no. 1 (t.t.): hlm. 80.

muda. Berdasarkan pengamatan peneliti melihat bahwa di SD Negeri 101201 yang berada di Kecamatan Sipirok, Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara terdapat siswa pengguna *game online*.

Abad ke-21 menunjukkan merosotnya karakter anak bangsa bahkan berkurangnya bukti cinta kepada Indonesia terhadap pengalaman nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.⁵ Begitu terlihat jelas bahwa perilaku ini telah menyimpang dari nilai-nilai Pancasila sila ke-1 Ketuhanan yang maha Esa. Alasan yang memperkuat ini adalah makin berkurangnya rasa nilai taat pada agama dikarenakan adanya perkembangan yang dimaksud dimuka yaitu *game online*, dan bagaimana mungkin pendidikan di Indonesia memisahkan kedua hal ilmu dan iman. Apabila telah menyimpang dari agama, maka kemungkinan besar dampak dari itu adalah tidak peduli terhadap ilmu pengetahuan, bahkan melupakan urgensi daripada ilmu itu sendiri.

Secara psikis, pikiran pengguna akan selalu memikirkan *game* yang sering dimainkannya, baik sewaktu bekerja, sewaktu beribadah, bahkan bisa sampai terbawa mimpi. Secara fisik cukup banyak kerugian yang di dapatkan pada individu yang adiksi *game online*, seperti kesehatan jantung yang meurun akibat kurang beristirahat, ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, dan lupa makan karena keasyikan bermain *game online*.⁶

Pada bulan Mei 2023 peneliti melakukan observasi tertutup ke lokasi yang dimaksud yaitu SD Negeri 101201 Sipirok. Hasil dari observasi yang

⁵ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 1.

⁶ R. Riski, *Game Online di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh*. *Skripsi*. (Banda Aceh.:Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020), hlm. 41.

dilakukan, peneliti menemukan sebagian besar siswa yang bermalas-malasan dan bersikap menunda pekerjaan sekolah dan pekerjaan rumah dengan bermain dengan teman-temannya dan termasuk salah satu penyebab utamanya adalah bermain *game online*. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang malas untuk mengerjakan tugasnya dan bahkan tidak ingin tahu tentang pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru kelasnya.

Dalam *game online* pemain *online* dapat bersaing untuk mendapatkan poin tinggi agar menjadi pemain yang kalah atau menang, dan para pemain *game online* juga bisa saling berkomunikasi dan menambah teman di dalam game tersebut secara langsung, termasuk melakukan obrolan suara ataupun chat. Beberapa *game* yang cukup populer saat ini seperti *Mobile Legends (ML)*, *PUBG Mobile*, *Free Fire (FF)*, *Call Of Duty (COD)*, *Point Blank (PB)*, *Higgs Domino*, *Clash of clans (COC)* dan *game online* lainnya. Pengguna *game online* mendapat sensasi dan keadaan yang mendorong pengguna merasakan kebahagiaan dan perasaan tersendiri yang hanya dirasakan oleh pengguna. Prokrastinasi menunjukkan suatu kecenderungan menunda-nunda penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan. Kecenderungan penundaan berkaitan tersebut dengan pemanfaatan dan pengelolaan waktu luang. Pengguna *game* yang tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik dan melakukan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas merupakan salah satu indikasi dari prokrastinasi. Ketika mendapatkan

sebuah tugas, individu akan merasa malas untuk langsung mengerjakan dan lebih memilih melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih menyenangkan.⁷

Berdasarkan fenomena dan kejadian yang terjadi dilapangan, beserta hasil wawancara dengan salah satu guru oleh Ibu Asmidar Harahap mengatakan bahwa terdapat siswa di SD Negeri 101201 Sipirok yang bermain *game online* diluar jam sekolah, seharusnya para siswa belajar dan mengerjakan tugas sekolah atau pekerjaan rumah serta membantu orang tua. Namun, banyak siswa yang bermain *game online* di luar jam sekolah sehingga menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik.⁸

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.”

B. Fokus Masalah

Perkembangan teknologi berbasis digital, dahulunya masih bersifat analog kini berubah menjadi digital. Hal dimaksud merupakan salah satu yang dihadapi oleh anak bangsa terutama pada anak usia dini termasuk usia sekolah dasar. Era digital menjadikan masa anak-anak menjadi pelaku *game online*. *Game online* sudah menjadi gaya hidup baru bagi kalangan siswa tingkat sekolah dasar karena

⁷ Syazira Nira Sandya dan Ayunda Ramadhani, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa,” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 1 (26 April 2021): hlm. 203., <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>.

⁸ Asmidar Harahap, Guru SDN 101201 Sipirok, 21 Januari 2024.

sudah tidak asing lagi ditemukannya siswa Sekolah Dasar yang sedang bermain *game online* diluar jam sekolah atau saat berada dirumah.⁹

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan *game online* di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan, dimana para siswa merasa senang akan bermain *game online* sehingga lupa akan tugas dan kewajibannya untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugasnya.

C. Batasan Istilah

Batasan istilah membantu menentukan ruang lingkup penelitian dan memastikan bahwa hasilnya fokus dan relevan dengan pertanyaan penelitian.¹⁰ Penelitian ini memfokuskan pada analisis penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa di SD Negeri 101201 kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan. Batasan istilah berikut dibuat untuk menentukan ruang lingkup dari penelitian ini:

1. Analisis adalah aktivitas penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) dengan tujuan mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).¹¹
2. *Game Online* merupakan *game* yang menyediakan berbagai layanan permainan secara daring yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai

⁹ Nada Kurnada and Rossi Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (November 10, 2021): hlm. 5661. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.

¹⁰ Solution Ascarya, "Batasan Masalah Penelitian, 6+ Contoh Dan Cara Merumuskan," 7 Februari 2023, <https://ascarya.or.id/batasan-masalah/>.

¹¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, "Kamus Besar Bahasa Indonesia" (Jakarta, 2000).

tempat tanpa ada batasan ruang dan waktu dan mereka dapat saling terlibat di waktu yang sama sama melalui jaringan komunikasi seperti internet.¹²

3. Prokrastinasi atau *procrastination* berasal dari bahasa latin yakni *procrastinare*. Kata *procrastinare* terbentuk dari kata *pro* yang berarti bergerak maju dan *crastinus* yang berarti kecenderungan dalam menunda pengerjaan tugas akademik yang menyebabkan timbulnya kecemasan yang mengganggu.¹³
4. Akademik atau akademis menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti Ilmiah; bersifat ilmu pengetahuan; bersifat teori; tanpa arti praktis.¹⁴
5. Siswa merupakan pelajar yang sedang berada dimeja strata sekolah dasar (SD) maupun sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA). Siswa-siswa tersebut belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan untuk mencapai pemahaman ilmu yang telah didapat dunia pendidikan.¹⁵
6. SDN No. 101201 Kecamatan Sipirok adalah sebuah sekolah SD Negeri yang alamatnya di Jln. Simangambat, Kecamatan Sipirok, Kabupaten Tapanuli Selatan.¹⁶

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

¹² Febriandari, Nauli, dan Hd, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja," hlm. 50-56.

¹³ Harmalis Harmalis, "Prokrastinasi Akademik dalam Perspektif Islam," *Indonesian Journal of Counseling and Development* 2, no. 1 (11 Juli 2021): hlm. 36., <https://doi.org/10.32939/ijcd.v2i01.876>.

¹⁴ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," Mei 2017, Hyperlink "<http://kbbi.web.id/>.

¹⁵ Temiks Merpati, Apeles Lexi Lonto, dan Julien Biringan, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro," *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* 2, no. 2 (28 November 2018): hlm. 57., <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>.

¹⁶ Sekolah Loka, "SDN 101201 Sipirok," 2024, <https://sekolahloka.com/data/sdn-no-101201-sipirok/>.

1. Bagaimana dampak positif dan negatif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan?
2. Bagaimana gambaran prokrastinasi akademik siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan?
3. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi perilaku prokrastinasi akademik siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Gagasan penelitian dibangun berdasarkan suatu kebutuhan atau masalah peneliti dan dikembangkan kembali dalam pertanyaan-pertanyaan spesifik. Tujuan penelitian adalah untuk memaparkan, menggambarkan, membuktikan, menemukan dan menciptakan suatu teori dalam penelitian.¹⁷

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan
2. Untuk mengetahui gambaran prokrastinasi akademik siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan
3. Untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi perilaku prokrastinasi akademik siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

¹⁷ Magdalena dan dkk., *Metode Penelitian Untuk Penulisan Laporan Penelitian Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam*, (Tasikmalaya: Buku Terasiologi, 2021), hlm. 7.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberika manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Memberi informasi kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa, serta diharapkan bisa menjadi bahan referensi seorang guru dan mahasiswa calon guru untuk menangani pengaruh daripada *game online* kepada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi guru, mahasiswa calon guru, dan orang tua sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan serta memperluas wawasan dan kajian hubungan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa yang kerap terjadi pada usia dini terkhusus di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan dan umumnya rentan terjadi pada anak usia yang masih muda.

b. Bagi Guru

Guru dapat memahami masalah prokrastinasi siswa dan faktor penyebab serta cara menghadapi kecanduan *game online* yang berdampak kepada akademik siswa.

c. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat mengatasi masalah yang terjadi pada siswa sekolah dasar yang kecanduan *game online*, pada saat praktik mengajar dan pengenalan lapangan persekolahan secara langsung maupun praktek lainnya terkait siswa sekolah dasar, yang menghadapi siswa dengan perilaku prokrastinasi.

d. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini, orang tua dapat mengatasi dan mengontrol anak-anaknya terkhusus yang kecanduan *game online* yang menghambat berkembangnya kognitif anak.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian dalam proposal untuk itu penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Tinjauan Pustaka, yang meliputi landasan teori dan penelitian terdahulu.

BAB III: Metodologi Penelitian, yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data, serta teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang meliputi gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, pengolahan dan analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V: Penutup, yang meliputi kesimpulan, implikasi hasil penelitian, dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Analisis

a. Pengertian Analisis

Analisis adalah aktivitas penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) dengan tujuan mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebabmusabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).¹⁸ Analisis bermakna sebuah kegiatan berpikir pada saat mengkaji bagian-bagian, komponen-komponen, atau elemen-elemen dari suatu totalitas untuk memahami ciri-ciri masing-masing bagian, komponen atau elemen serta kaitan-kaitannya.¹⁹

Dari beberapa pendapat di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa analisis adalah penyelidikan terhadap sesuatu, bagian-bagian, komponen, serta elemen suatu totalitas secara detail untuk mengetahui keadaan sebenarnya.

b. Jenis-jenis analisis

- 1) Analisis statistik, menggunakan metode statistik untuk merangkum, menganalisis, serta interpretasi data.
- 2) Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*), digunakan untuk mengevaluasi situasi strategi dengan mempertimbangkan faktor internal dan eksternal.

¹⁸ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," Pengertian Analisis Mei 2017.

¹⁹ Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 15-16.

- 3) Analisis finansial, menganalisis laporan keuangan dan kinerja operasional.
- 4) Analisis sentimen, menganalisis opini, pandangan masyarakat melalui data teks media sosial untuk memahami persepsi tentang suatu isu tertentu.
- 5) Analisis regresi, menilai hubungan antara satu atau lebih variabel independen dan dependen.
- 6) Analisis spasial, menggunakan teknologi GIS (*Geographic Information System*) untuk memahami keadaan geografis suatu fenomena.²⁰

c. Fungsi Analisis

- 1) Mengintegrasikan sejumlah data yang didapat untuk mendapatkan pemahaman yang lebih terperinci.
- 2) Menetapkan sasaran yang didapat secara spesifik.
- 3) Memilih langkah alternatif mengatasi masalah dan langkah untuk mengatasinya.

2. *Game Online*

a. Pengertian *game online*

Game online merupakan *game* yang menyediakan berbagai layanan permainan secara daring yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat tanpa ada batasan ruang dan waktu dan mereka dapat saling terlibat di waktu yang sama sama melalui jaringan komunikasi seperti

²⁰ Debora Danisah, "Pengertian Analisis adalah: berikut jenis dan Fungsinya," Desember Pukul 14.25 2022, <https://www.google.com/bali/berita/d-6458995/pengertian-analisis-adalah-berikut-dan-fungsinya/amp>.

internet.²¹ *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* atau terhubung kedalam jaringan internet.²²

Jika kita artikan secara kata perkata, *game* artinya permainan, sedangkan *online* artinya aktif atau berada dalam jaringan. Pengertian *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan dalam mode *multiplayer* dalam arti lebih dari 1 pemain dengan menggunakan akses jaringan internet.²³ Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan dengan menggunakan jaringan atau koneksi. Tampak secara nyata *game online* ini sangat diminati oleh anak usia sekolah dasar dikarenakan mudahnya penggunaan dan terjangkau.

Zaman sekarang mulai dari anak sekolah dasar sudah memiliki yang namanya android bahkan *I-Phone* sebagai pendukung anak untuk memainkannya, sehingga tidak perlu lagi untuk menjangkau ke warnet (warung internet). *Game online* saat ini sudah dapat diakses menggunakan *smartphone* sehingga lebih mudah untuk dimainkan terkhusus siswa pengguna *game online* ditingkat sekolah dasar.

Pengertian *game online* menurut Bobby Bodenheimer adalah sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara personal atau kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri

²¹ Febriandari Nauli, dan Hd, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja," hlm. 50-56.

²² Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (29 Desember 2017): hlm. 88-89., <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.

²³ Benedicta J Mokal, dkk., "Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat" 13, no. 2 (2020): hlm. 2.

menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer, laptop atau *smartphone*.²⁴

Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang mendukung serta koneksi dengan internet yang memadai juga.²⁵ Dari beberapa hal yang dimaksud tentunya *game online* pada dasarnya sudah memang sebuah keharusan dan hak seorang anak di era digital sekarang ini, tapi bukan hanya bersifat untuk menghibur semata bagi anak melainkan harus ada yang bersifat memberikan edukasi atau pendidikan yang bersifat membangun karakter.

b. Sejarah *game online*

Game komputer awalnya dikembangkan melalui akademik industri militer yang juga melahirkan internet. Sebelum terkenalnya *game online*, biasanya kita sering memainkan *game* di komputer tanpa menggunakan internet. *Game* yang sukses di amerika pada tahun 1970an seperti *pong*, *space invaders*, *Monaco gp*, dan *Pac Man*. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

²⁴ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 123.

²⁵ Pramudia Trisnani Rischa dan yula Wardani Silva, "Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang" (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018), hlm. 4.

Di Indonesia sendiri tahun 2000an juga mulai mengenal jenis *game* petualangan dengan langsung bermain bersama banyak orang dalam 1 server, dan layaknya diseperti di dunia nyata, hanya ada beberapa yang berbeda.²⁶ *Game online* pertama kali muncul kebanyakan *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri *game*. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online gaming* berkembang dengan begitu pesat.²⁷

c. Jenis-jenis *game online*

Hakikatnya, jenis-jenis *game online* sangat lah beragam untuk diminati oleh semua orang tidak terkecuali bagi anak sekolah dasar. Sebagaimana yang telah peneliti tuliskan pada batasan masalah ada *game* yang cukup populer saat ini seperti *Mobile Legends (ML)*, *PUBG Mobile*, *Free Fire (FF)*, *Call Of Duty (COD)*, *Point Blank (PB)*, *Higgs Domino*, *Clash of clans (COC)* dan *game online* lainnya. Jenis-jenis *game online* tersebut adalah:

²⁶ Febriany, "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online," *Selasar KPI 2* (1 Juni 2022).

²⁷ Risha dan Silva, "Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang," hlm. 5.

1) *Game Battle Royale*

Jenis *game* ini adalah permainan yang mempertemukan ratusan pemain dalam sebuah permainan, dengan tujuan bertahan hidup dan meraih kemenangan bagi siapa yang terakhir bertahan hidup. Beberapa *game battle royale* misalnya *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Apex Legends*.

2) *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*

Jenis *game* ini merupakan permainan yang mempertemukan antara dua atau lebih dalam satu arena. Kedua tim harus saling berperang dengan tujuan memenangkan pertandingan dan mengalahkan lawan dengan kerja sama tim. Jenis permainan ini bisa dimainkan melalui PC, android iOS dan Laptop. Beberapa *game* yang termasuk jenis MOBA misalnya *Mobile Legends Bang-Bang*, *Arena of Valor*, *Dota 2*, dan masih banyak lagi.²⁸

3) *Real-Time Strategy (RTS)*

Jenis *game* ini adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi untuk menyusun strategi dan perang dalam membangun pertahanan. Beberapa *game* yang termasuk kedalam RTS adalah *Clash of Clans*, *Crusader Kings III*, dan lainnya.

²⁸ Abdul Rahman Sayopi, Muhammad Firdaus, dan Noor Efni Salam, "Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru," t.t., hlm. 7326.

4) *Firs Person Shooter (FPS)*

Jenis *game* ini adalah jenis permainan *online* yang selayaknya seorang pemain dalam situasi perang nyata, misalnya *Point Blank*, dan *Perfect Dark*.

5) *Life Simulation Game*

Jenis *game* ini mengutarakan seolah-olah kita sedang dalam simulasi kehidupan nyata, sehingga bisa dijadikan sebagai *game* edukasi atau pendidikan. Misalnya *Animal Crossing*, *Virtual Families*, dan lainnya.

6) *Sport Game*

Jenis permainan ini adalah permainan olahraga yang dilakukan secara *online*. Misalnya *PES 2021*, *VolleyBall Champions*, dan lainnya.

7) *Role Playing Game*

Jenis permainan ini adalah *game online* yang melibatkan kita untuk mengikuti alur cerita, misalnya *Naruto Shippuden*, *Shadow black* dan lainnya.

8) *Higgs Domino*

Higgs Domino adalah sebuah aplikasi permainan domino yang dapat dimainkan secara *online*. Dalam permainan ini, pemain dapat berinteraksi dengan orang lain dari berbagai lokasi, bermain domino, dan pengguna dapat berkomunikasi melalui obrolan dalam aplikasi. Aplikasi ini memiliki variasi jenis permainan yang beragam. Saat ini salah satu *game online* yang cukup ngtren dimainkan di Indonesia adalah *game*

Higgs Domino Island, game tersebut merupakan permainan yang sangat populer berasal dari Indonesia dan merupakan kategori permainan simulasi perjudian yang berkarakter lokal Indonesia. *Higgs Domino Island* mulai dirilis tanggal 12 November 2018 di aplikasi *Play Store* maupun *AppStore*.²⁹

Terdapat beberapa jenis *game online* yang dapat dimainkan di zaman sekarang sesuai keinginan penggunanya. Namun, perlu diingat bahwa dalam beberapa aplikasi permainan seperti ini, ada fitur atau mode yang melibatkan unsur taruhan virtual atau mata uang dalam permainan.

d. Dampak *Game Online*

Dalam perspektif sosiologi orang yang sering bermain game online cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan keindividualisme. Hal ini akan berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka kemungkinan akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan bersifat tertutup, atau bahkan melupakan apa kewajiban yang seharusnya dia kerjakan. Secara logika kita berpikir bahwasanya permainan secara *online* tersebut yang beragam, tentu tidak memiliki dampak yang signifikan bagi penggunanya. Asumsinya adalah bahwa *game online* hanya sebatas hiburan yang layak didapatkan oleh anak. Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa permainan-permainan tersebut sangat berdampak bagi penggunanya tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Posisi dampak ini sebetulnya tergantung pada pemakainya.

²⁹ *Ibid*, hlm. 7326.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan dampak dari penggunaan *game online* yang dimaksud yaitu :

1) Dampak positif

Secara tidak langsung, *game online* memberikan dampak berupa positif atau dampak baik kepada penggunanya. Dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas kuliah dan sekolah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen *e-sports* yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.³⁰

Adapun dampak positif *game online* sebagai berikut:

Anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.

- a) Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan,
- b) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan,
- c) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali,

³⁰ Mokalau, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat," hlm. 8.

- d) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu
- e) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.³¹

Disamping itu, bermain *game online* juga bisa bermanfaat bagi siswa yaitu lebih mengenal dan meahami bahasa inggris dengan adanya fitur dan mode dalam sebuah permainan, sebagaimana yang telah dialami oleh peneliti sendiri begitu bermanfaatnya ilmu dari sebuah *game* jika kita bertolak ukur dari keseriusan untuk hal yang baik. Apabila kita bersudut pandang investasi dan masa depan, bisa jadi dan tidak menutup kemungkinan seorang anak bisa menjadi ahli dibidang *game online* sesuai kegemarannya sehingga memberikan dukungan dan hasil yang baik. Seperti yang telah marak terjadi di Indonesia, kita ketahui beberapa *game online* yang telah tertuang di atas telah membuka ruang bagi penggemar nya dengan membuat kompetisi di beberapa tingkat, mulai dari tingkat daerah, kecamatan, kabupaten, provinsi, bahkan tingkat nasional dan internasional. Beberapa tim dari tanah air sudah memberikan yang terbaik dan telah berkontribusi kepada Negara melalui *e-sports*. Untuk itu, orangtua dan pihak-pihak yang berhubungan dengan anak sekolah dasar dituntut untuk bijak dalam merangkul dan membina anak-anaknya demi keberlangsungan anak dan tujuannya. Tentunya harus dengan berkesinambungan dengan akhlak yang baik serta dibekali

³¹ *Ibid*, hlm. 9-10.

ilmu agama yang baik pula. Faktor dari dalam diri seseorang dapat menentukan bagaimana dia dapat memilah mana yang benar dan mana yang salah, mana yang dapat dan mana yang tidak dapat untuk dilakukan, serta mana yang harus diutamakan dan mana yang tidak.³²

Agar semua hal positif tersebut dapat tercapai, tentunya kita sebagai warga Negara Indonesia tidak luput dari harapan akan adanya bantuan dan dukungan dari pihak yang terkait, untuk menunjang prestasi anak bangsa dalam pemanfaatan era digital secara baik. Bermain *game online* bisa menimbulkan ketergantungan atau kecanduan sehingga dapat merugikan psikologis anak dalam jangka waktu yang panjang.³³ Sebagaimana kita lihat telah terjadi banyak fenomena yang bahkan merugikan seorang anak karena lebih mementingkan *game online*. Sehingga kerap terjadi gangguan psikologi pada anak seperti kelainan serta gangguan pada penglihatan sehingga mengganggu pada keberlangsungan kehidupannya.

2) Dampak negatif

Dampak negatif adalah dampak atau akibat yang menimbulkan hal buruk bagi pelakunya. Ada hal positif dari *game online*, tidak menutup kemungkinan ada juga hal dan dampak negatifnya. Pada umumnya dampak negatif dari *game online* ini tidak akan diketahui secara langsung dan nyata oleh penggunanya. Seperti yang peneliti tuliskan di atas bahwa salah satunya *game* hanyalah sebagai hiburan dan

³² *Ibid.*, hlm. 10.

³³ Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 33.

pengisi waktu luang semata. Namun, kenyataannya anak sekolah dasar rentan lebih mengutamakan *game online* sebagai prioritas utama daripada belajar. Adanya asumsi bahwa belajar itu membosankan dan bermain *game* lebih menyenangkan, yang pada akhirnya siswa sekolah dasar tidak sabar menunggu waktu untuk pulang sekolah demi bermain *game*.³⁴

Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.³⁵ Adapun dampak negatif *game online* sebagai berikut:

- a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan. Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas.
- b) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.
- c) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.
- d) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.

³⁴ Fatih, Siswa SD Negeri 101201 Sipirok, 23 November 2023.

³⁵ Mokal, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat," hlm. 8.

- e) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkan.
- f) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- g) Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila seseorang memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.³⁶

Seperti yang terjadi pada saat ini adalah banyak siswa sekolah dasar yang menjadikan *game online* sebagai tempat pelarian dari jenuhnya dunia edukasi dan proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena adanya kecanduan yang berlebihan terhadap permainan itu atau yang sering kita kenal dengan kecanduan *game online*.

³⁶ *Ibid*, hlm. 8.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dalam permainan *online* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.³⁷

Waktu siswa sekolah dasar yang aturannya sebagai waktu untuk belajar akan digunakan untuk bermain *game*, dan bahkan waktu yang seharusnya istirahat akan terhalang dan cenderung digunakan untuk bermain *game online*. Akibatnya banyak siswa sekolah dasar yang kurang fokus untuk belajar disekolah, bahkan tidak hadir ke sekolah karena terlambat bangun dikarenakan begadang di malam hari. *Game online* tentu tidak hanya sebatas hiburan, ada juga yang menyediakan fitur taruhan virtual. Pengguna jenis ini sangat berdampak terhadap kesehatan rohaniyah dan pikiran, yang dimana banyak pengguna yang harus mengorbankan uang hanya untuk bermain *game*.

e. Kelebihan dan kelemahan *game online*

Sebuah permainan tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan diterima dan didapatkan oleh penggunanya, yaitu:

³⁷ Arif Kustiawan Andri dan Widhiya B.U Andy, "Jangan Suka Game Online," (Media Grafika, 2018), hlm. 35.

1) Kelebihan *game online*

- a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi,
- b) Meningkatkan kemampuan motoric siswa,
- c) Meningkatkan kemampuan membaca,
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris,
- e) Meningkatkan pengetahuan tentang computer,
- f) Mengembangkan imajinasi siswa, dan
- g) Melatih kemampuan bekerjasama³⁸

2) Kelemahan *game online*

- a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat,
- b) Mendorong melakukan hal-hal yang negatif,
- c) Berbicara kasar dan kotor,
- d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata,
- e) Perubahan pola istirahat dan pola makan,
- f) Pemborosan uang.³⁹

3. Prokrastinasi Akademik

a. Pengertian prokrastinasi akademik

Prokrastinasi atau *procrastination* berasal dari bahasa latin yakni *procrastinare*. Kata *procrastinare* terbentuk dari kata *pro* yang berarti bergerak maju dan *crastinus* yang berarti kecenderungan dalam menunda

³⁸ Rischa dan Silva, "Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang," hlm. 8-10.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 10-11.

pengerjaan tugas akademik yang menyebabkan timbulnya kecemasan yang mengganggu.⁴⁰

Prokrastinasi merupakan perilaku menunda-nunda pekerjaan yang mengakibatkan dampak kurang baik bagi pelakunya seperti tidak maksimalnya pekerjaan dan mengakibatkan stres karena *deadline* yang semakin dekat.⁴¹

Nurgrasanti mengemukakan bahwa “menunda-nunda tugas terutama dengan tugas akademik disebut prokrastinasi, perilaku tersebut dapat dilihat pada masa SMA zaman sekarang yang menunda-nunda untuk memulai atau menyelesaikan tugas, menunda untuk membaca bahan pelajaran, malas untuk membuat catatan, dan cenderung lebih menyukai belajar kebut semalam”.⁴²

Prokrastinasi akademik merupakan suatu fenomena dimana peserta didik menunda-nunda tugas atau kewajiban akademik sampai waktu yang sangat dekat dengan batas waktu atau bahkan sampai melewati batas waktu. Prokrastinasi akademik merupakan masalah yang sering dialami banyak peserta didik, bahkan orang dewasa pun yang terlibat dalam dunia akademis dapat mengalaminya. Fenomena ini dapat memengaruhi kualitas hidup dan prestasi akademis peserta didik sehingga perlu diketahui dan dikendalikan.⁴³

⁴⁰ Janati Piddiani, Yoni Hermawan, Dan Rendra Gumilar, “Pengaruh Regulasi Diri, Konformitas Dan Adiksi Internet Terhadap Prokrastinasi Akademik,” *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 4, no. 1 (3 November 2023): hlm. 89., <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4873>.

⁴¹ Ni'matuzahroh, *Aplikasi Psikologi di Sekolah* (Malang: UMM Press, 2019), hlm. 39.

⁴² Nugrasanti R, “Locus Of Control dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa” 2 no. 1. (Mei 2006).

⁴³ Winarso Widodo, *Mengelola Prokrastinasi Akademik*, (Jejak Pustaka, 2023), hlm. 8.

Prokrastinasi sering digunakan sebagai suatu strategi *self-handycapping* yang merupakan salah satu strategi untuk mempertahankan diri, misalnya seseorang yang tidak bisa menyelesaikan tugas karena menunda-nunda dalam mengerjakannya kemudian memberi alasan bahwa ia kekurangan waktu. Oleh karena itu, siswa menunda mengerjakan tugas yang harus dikerjakan dengan asumsi masih bisa dikerjakan lain waktu atau bahkan besok harinya.⁴⁴

Prokrastinasi adalah perilaku spesifik yang meliputi:

- 1) Suatu perilaku yang melibatkan unsur penundaan, baik untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas atau aktivitas.
- 2) Menghasilkan akibat – akibat lain yang lebih jauh, misalnya keterlambatan menyelesaikan tugas maupun kegagalan dalam mengerjakan tugas.
- 3) Melibatkan suatu tugas yang dipersepsikan oleh pelaku prokrastinasi sebagai suatu tugas yang penting untuk dikerjakan, misalnya tugas kantor, tugas sekolah, maupun tugas rumah tangga.
- 4) Menghasilkan keadaan emosional yang tidak menyenangkan, misalnya perasaan cemas, perasaan bersalah, marah, panik, dan sebagainya.⁴⁵

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat kita simpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah suatu hal dimana pelaku atau subjek menunda-nunda pekerjaan atau tugas yang telah diberikan kepadanya,

⁴⁴ Dosi Juliawati, “Efektivitas Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa” (Padang: UNP, 2023).

⁴⁵ Ufuk Erdoğan, Süleyman Eren Yürük, Dan Kübra Pamuk, “Academic Procrastination And Mobile Phone,” T.T., Hlm. 197.

padahal begitu banyak waktu yang disediakan untuk menyelesaikannya namun, kita ketahui hal tersebut sudah menjadi budaya di Indonesia seperti yang disebut sistem kebut 1 malam.

b. Ciri-ciri Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi dapat dilihat dalam indikator tertentu yang menjadi tolak ukur dan diamati ciri-cirinya antara lain:

1) Penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan tugas

Pelaku prokrastinasi menyadari bahwa tugas yang dihadapi harus diselesaikan dan berguna bagi dirinya, tapi cenderung menunda untuk memulai mengerjakan tugas atau menunda untuk menyelesaikan tugas.

2) Keterlambatan dalam mengerjakan tugas

Pelaku prokrastinasi akan membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mengumpulkan niat dan mempersiapkan diri dalam mengerjakan tugas tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya. Tindakan tersebut mengakibatkan seseorang tidak berhasil menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu.

3) Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

Pelaku prokrastinasi akan kesulitan untuk menyelesaikan tugas akademik dalam batas waktu yang telah ditentukan. Siswa memiliki target untuk menyelesaikan tugas akademik dengan jangka waktu tertentu namun pada kenyataannya siswa belum dapat menyelesaikan tugas akademiknya.

- 4) Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik

Pelaku prokrastinasi dengan sengaja tidak segera menyelesaikan tugasnya. Hal ini dikarenakan mereka menggunakan waktu yang dimiliki untuk melakukan aktivitas lain yang dianggap menyenangkan dan mendatangkan hiburan, seperti (membaca majalah, koran, komik, pergi ke bioskop, mendengarkan musik, menonton televisi, dan bermain *game*) sehingga dapat menyita waktu dan membutuhkan waktu yang banyak untuk menyelesaikan tugas.⁴⁶

Dari ciri-ciri prokrastinasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa sebagai pelaku prokrastinasi akan menunda pekerjaan dan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah dengan mengedepankan hal-hal yang menyenangkan.

c. Teori-teori Prokrastinasi

Berdasarkan perilaku-perilaku prokrastinasi yang ada, maka muncul teori prokrastinasi sebagai berikut:⁴⁷

1) Teori Psikodinamika

Penganut psikodinamika beranggapan bahwa pengalaman masa kanak-kanak akan mempengaruhi perkembangan proses kognitif seseorang ketika dewasa terutama trauma. Orang yang pernah mengalami trauma akan satu tugas tertentu, misalnya gagal menyelesaikan tugas

⁴⁶ *Ibid*, hlm. 198.

⁴⁷ Harmalis, "Prokrastinasi Akademik dalam Perspektif Islam," *Indonesian Journal of Counseling and Development* 2, no. 1 (11 Juli 2021): hlm.87., <https://doi.org/10.32939/ijcd.v2i01.876>.

sekolahnya, akan cenderung melakukan prokrastinasi ketika dihadapkan lagi pada suatu tugas yang sama. Dapat dipahami bahwa individu yang pernah mengalami pengalaman kegagalan atau perasaan yang tidak menyenangkan dalam menyelesaikan tugas tertentu, cenderung menunda mengerjakan tugas yang dipersepsikan akan mendatangkan perasaan seperti masa lalu.

2) Teori Behavioristik

Penganut teori behavioristik beranggapan bahwa perilaku prokrastinasi akan muncul akibat dari proses pembelajaran. Seseorang yang pernah merasakan sukses dalam melakukan tugas sekolah dengan melakukan penundaan, cenderung akan mengulangi lagi perbuatannya. Sukses yang pernah dia rasakan akan dijadikan reward untuk mengulangi perilaku yang sama pada masa yang akan datang.

3) Teori Kognitif (*Cognitive-Behavioral*)

Teori ini menyatakan bahwa prokrastinasi terjadi karena adanya keyakinan yang irasional yang dimiliki seseorang. Keyakinan irasional tersebut dapat disebabkan oleh sebuah kesalahan dalam menganalisa tugas sekolah. Seseorang memandang tugas sebagai sesuatu yang berat dan tidak menyenangkan akan cenderung menunda mengerjakannya.⁴⁸

d. Faktor Penyebab Prokrastinasi Akademik

Faktor-faktor yang memengaruhi prokrastinasi akademik dapat dikategorikan menjadi dua macam yaitu:

⁴⁸ *Ibid*, hlm. 87.

1) Faktor internal

Faktor yang terdapat dalam diri individu, meliputi kondisi fisik dan psikologis.

a) Kondisi Fisik Individu

Faktor dari dalam individu ini adalah berupa keadaan fisik dan kesehatan individu, misalnya *fatigue*. Tingkat inteligensi yang dimiliki seseorang tidak memengaruhi perilaku prokrastinasi walaupun prokrastinasi sering disebabkan oleh adanya keyakinan-keyakinan irasional yang dimiliki seseorang.

b) Kondisi Psikologis Individu

Trait kepribadian individu yang turut memengaruhi munculnya perilaku penundaan, misalnya trait kemampuan sosial yang tercermin dalam *self regulation* dan tingkat kecemasan dalam berhubungan sosial.

2) Faktor Eksternal

a) Gaya Pengasuhan Orang Tua

Tingkat pengasuhan otoriter ayah menyebabkan munculnya kecenderungan perilaku prokrastinasi yang kronis pada subjek penelitian anak wanita, sedangkan tingkat pengasuhan otoritatif ayah menghasilkan wanita yang bukan prokrastinator.

b) Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan prokrastinasi akademik lebih banyak dilakukan pada lingkungan yang rendah dalam pengawasan daripada

lingkungan yang penuh dengan pengawasan. Kondisi lingkungan yang rendah dalam pengawasan akan mendorong seseorang untuk melakukan prokrastinasi akademik.⁴⁹

Dalam faktor Psikis juga dapat terjadi, pertama siswa tidak mengerti tugas yang telah diberikan oleh seorang guru karena intruksi tugasnya kurang jelas, kedua tidak menguasai materi yang diberikan, hal ini berkaitan dengan cara guru mengajar dikelas yaitu apakah guru tersebut selalu masuk kelas atau hanya sekedar memberikan tugas saja tanpa adanya feedback dari guru. Ketiga rasa malas yang timbul dari dalam diri siswa karena kurangnya motivasi sehingga sulit memulai untuk mengerjakan tugastugas. Keempat tidak bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain. Kelima adalah kurang berminat pada mata pelajaran tertentu. Keenam adalah mood (suasana hati), saat siswa merasa belum muncul mood yang baik maka akan mengabaikan atau menunda tugas sampai timbulnya mood yang baik, sehingga memiliki semangat kembali saat mengerjakan tugas-tugas sekolah. Semua hal yang berkaitan dengan fisik dan psikis timbul dari dalam diri individu.⁵⁰

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab prokrastinasi akademik bersumber dari internal dan eksternal atau faktor dalam dan luar pribadi manusia.

⁴⁹ *Ibid.*, hlm. 13.

⁵⁰ Bayu Permana, "Gambaran Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Darul Falah Cililin," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 2, no. 3 (11 Mei 2019): hlm. 88-89., <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i3.4498>.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik ada dua macam, yaitu : Faktor internal, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi. Faktor-faktor ini meliputi kondisi fisik dan kondisi psikologis dari individu. Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang terdapat dari luar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi.⁵¹

e. Dampak prokrastinasi akademik

1) Hasil Belajar

Prokrastinasi akademik mengurangi hasil belajar siswa. Siswa tidak mengerti tugas yang telah diberikan oleh seorang guru karena intruksi tugasnya kurang jelas, kedua tidak menguasai materi yang diberikan, hal ini berkaitan dengan cara guru mengajar dikelas yaitu apakah guru tersebut selalu masuk kelas atau hanya sekedar memberikan tugas saja tanpa adanya feedback dari guru. Ketiga rasa malas yang timbul dari dalam diri siswa karena kurangnya motivasi sehingga sulit memulai untuk mengerjakan tugastugas. Keempat tidak bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain.⁵²

Kelima adalah kurang berminat pada mata pelajaran tertentu. Keenam adalah mood (suasana hati), saat siswa merasa belum muncul mood yang baik maka akan mengabaikan atau menunda tugas sampai timbulnya mood yang baik, sehingga memiliki semangat kembali saat mengerjakan tugas-tugas sekolah. Semua hal yang berkaitan dengan fisik

⁵¹ M. N. Ghufuran, "Hubungan Kontrol Diri Dan Persepsi Remaja Terhadap Penerapan Disiplin Orang Tua Terhadap Prokrastinasi Akademik" (Yogyakarta, 2023).

⁵² Permana, "Gambaran Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Darul Falah Cililin."

dan psikis timbul dari dalam diri individu.⁵³ Pendidikan karakter termasuk dalam salah satu jalan keluar penyembuh penyakit sosial mencakup tidak adanya minat siswa belajar.⁵⁴ Tidak ada minat dalam diri siswa akan timbul kesulitan belajar. Belajar tanpa niat menimbulkan pelajaran tidak dapat diolah oleh otak sehingga terus mengalami kesulitan.⁵⁵

2) Rasio Waktu

Orang yang sering prokrastinasi biasanya menunda tugas hingga waktu terakhir yang menyebabkan mereka harus bekerja cepat dan lebih lama untuk menyelesaikan tugas.

3) Kesehatan Mental

Orang yang sering prokrastinasi mudah mengalami stress dan tekanan karena harus menyelesaikan tugas tepat waktu, ini dapat memicu rasa frustrasi, kecemasan, dan depresi.

4) Hubungan Sosial

Prokrastinasi dapat membuat mereka kurang tertarik untuk berkomunikasi dalam aktivitas sosial dan memengaruhi kualitas hubungan mereka.

⁵³ *Ibid*, hlm. 38-39.

⁵⁴ Asriana Harahap, "Implementasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sdit Darul Hasan Padangsidempuan," *CHILDHOOD EDUCATION* 1, no. 1 (2020): hlm. 25.

⁵⁵ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 83.

5) Karir Akademis

Prokrastinasi dapat mengurangi peluang untuk mendapatkan pekerjaan dan mencapai karir mereka.

6) Masa Depan Finansial Peserta Didik

Ini dapat membatasi mereka untuk melanjutkan studi atau memulai karir yang sukses setelah lulus, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pendapatan mereka di masa depan.⁵⁶

Dari pendapat di atas maka prokrastinasi sangat berdampak bagi penggunanya, karena akan berakibat kepada masa yang akan datang dan masa depan seorang siswa sekolah dasar. Apabila hal ini tidak bisa terlepas dari kendali orang tua meskipun pada dasarnya siswa sudah diawasi di sekolah. Namun, siswa cenderung melakukan prokrastinasi. Era digital menuntut agar manusia lebih mengasah potensi dan kreatifitasnya untuk bersaing dengan canggihnya teknologi. Misalnya, di era digital ini tenaga dan dedikasi robot sudah banyak digunakan oleh kehidupan manusia dalam menyelesaikan tugasnya, kemudian disbanding dengan manusia yang memiliki tenaga yang terbatas, maka robot lebih dari itu yang memiliki tenaga tak terbatas.

4. Siswa/Peserta Didik

a. Pengertian Siswa/Peserta Didik

Siswa atau peserta didik adalah salah satu komponen yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar, karena dari uraian

⁵⁶ Widodo, *Mengelola Prokrastinasi Akademik*, hlm. 24-27.

di atas bahwa siswa atau anak didiklah yang menjadi pokok persoalan dan sebagai tumpuan perhatian, di dalam proses belajar mengajar. Siswa diartikan sebagai seorang yang tidak bergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri.⁵⁷

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa adalah seseorang yang ingin mendapatkan pendidikan tanpa unsur paksaan dari siapapun melainkan harapan orang tua untuk menempuh jenjang pendidikan.

b. Tugas Siswa/Peserta Didik

1) Peserta didik hendaknya senantiasa berdo'a sebelum menuntut ilmu.

Hal ini disebabkan karena belajar adalah ibadah, dan tidak sah ibadah kecuali dengan hati yang bersih.

2) Memiliki kemauan yang kuat untuk mencari ilmu.

3) Menghormati pendidiknya (guru).

4) Peserta didik hendaknya belajar dengan sungguh-sungguh dan tabah dalam belajar.⁵⁸

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dianggap relevan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Skripsi oleh Wahyuni Dalimunthe Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dengan judul “Dampak *Game*

⁵⁷ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001), hlm. 39.

⁵⁸ Asma Hasan Fahmi, *Sejarah dan Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 2021), hlm. 180.

Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal".⁵⁹

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif, karena data yang dianalisis bukan untuk menerima atau menolak hipotesis, tetapi hasil analisis berupa gambaran gejala yang diamati pada studi kasus.⁶⁰

Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua remaja yang anaknya kecanduan game online di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* di desa Huraba, Kecamatan siabu dengan sampel sebanyak 15 orang remaja yang bermain *game online*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 15 orang diantaranya 9 orang remaja bermain slot dan 6 orang remaja bermain moba (*mobile legend*) remaja di Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal bermain game online dengan jenis slot atau *game higgs domino* dan berjenis Moba (*Mobile Legend*). Perilaku remaja di Desa Huraba jarang berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain dan dapat juga menghambat perkembangan emosional, perilaku berlebihan ketika bermain game online, perilaku maladaptif yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang *game online*. Sedangkan perbedaan dari kedua

⁵⁹ Dalimunthe Wahyuni, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal" (UIN Syahada Padangsidempuan, 2023).

⁶⁰ Sudrajat Subana, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2016), hlm. 17.

penelitian ini adalah lokasi penelitian terdahulu di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal, sedangkan lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101201 Sipirok.

2. Skripsi oleh Sarah Aisah dengan judul penelitian “Analisis Penggunaan Internet Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Swasta Alliful Ikhwan Setia Abang Adik (SAA) Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhan Batu Selatan”.⁶¹

Analisis Penggunaan Internet Terhadap Akhlak Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Swasta Alliful Ikhwan Setia Abang Adik (SAA) Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhan Batu Selatan, siswa telah menggunakan internet dengan baik untuk mencari tugas di internet dan dapat berkomunikasi dengan kawan maupun guru dengan jarak jauh dan terdapat juga dampak negatif dari penggunaan internet bagi siswa sering lupa dalam aktivitas keseharian, seperti mencuci piring, sholat karena sedang asyik internetan dan menurunnya tingkat kemauan dalam belajar. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta Alliful Ikhwan Setia Abang Adik (SAA) Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan membahas tentang perkembangan teknologi internet. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah lokasi penelitian terdahulu di Kecamatan Silangkitang

⁶¹ Sarah Aisah, “Analisis Penggunaan Internet Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Swasta Alliful Ikhwan Setia Abang Adik (SAA) Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhan Batu Selatan” (Padangsidempuan, UIN Syahada, 2023).

Kabupaten Labuhan Batu Selatan, sedangkan penelitian ini berlokasi di Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.

3. Skripsi oleh Maisaroh Piliang dengan judul penelitian “Kondisi Psikologis Keluarga Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”.⁶²

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Adapun informan peneliti ialah ayah dan ibu dari remaja yang kecanduan game online sebanyak 17 orang, remaja yang kecanduan game online sebanyak 10 orang dan masyarakat yaitu tetangga dari pecandu game online sebanyak 6 orang serta Lurah di Kelurahan Perdamean Kabupaten Labuhanbatu 1 orang, jadi jumlah informan penelitian adalah 34 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi psikologis orangtua dengan remaja kecanduan game online di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu cenderung negatif, seperti stress, cemas dan pemaarah. Kondisi itu disebabkan karena orangtua memiliki anak kecanduan *game online*, memberikan pengaruh besar bagi kondisi psikologis orangtua terutama ayah dan ibu.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang dampak dari *game online* terhadap siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu memfokuskan terhadap motivasi belajar siswa sementara pada penelitian ini ter fokus pada prokrastinasi akademik siswa.

⁶² Maisaroh Piliang, “Kondisi Psikologis Keluarga Dengan Remaja Kecanduan Game Online Di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu” (Padangsidempuan, UIN Syahada, 2023).

4. Skripsi oleh Putri Wulan Sakinah yang berjudul “Dampak *Game Online* Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”.⁶³ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah remaja Desa Labuhan-Labo yang bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam skripsi yang berjudul Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku interaksi sosial pada remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara dapat peneliti simpulkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif serta dampak positif.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang dampak *game online*. Sedangkan yang menjadi perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu fokus ke masalah perilaku interaksi sosial sedangkan pada penelitian ini fokus pada perilaku prokrastinasi akademik pengguna *game online*.

5. Skripsi oleh Mustika Rahmadani yang berjudul “Dampak *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta”.⁶⁴ Jenis penelitian ini adalah kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah dampak positif bermain *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah mendapatkan penghasilan uang dalam bermain *game* yang mereka mainkan, menghilangkan

⁶³ Putri Wulan Sakinah, “Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara” (Padangsidempuan, UIN Syahada, 2023).

⁶⁴ Mustika Ramadhani, “Dampak Game Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta” (Jakarta, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022).

stress dan bosan ketika sedang tidak memiliki kegiatan, membuat senang dan semangat menjadi *good mood* (suasana hati menjadi baik), memiliki banyak teman baru dalam bermain *game*, melatih kesabaran karena *game online* di desain dengan fitur kesulitan yang berbeda-beda sehingga menyelesaikannya juga butuh berminggu-minggu hingga berbulan-bulan, dan terakhir dampak ini juga bisa membuat mahasiswa menjadi terkenal lewat *Social Media* contohnya *Youtube* atau *Facebook*.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk meneliti *game online* terhadap akademik. Sedangkan yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitian. Penelitian terdahulu menjadikan subjek penelitian yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, sedangkan dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus 2024 sampai dengan bulan September 2024.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 101201 Sipirok Jln. Simangambat, Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif, karena data yang dianalisis bukan untuk menerima atau menolak hipotesis, tetapi hasil analisis berupa gambaran gejala yang diamati pada studi kasus.⁶⁵

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif analisis deskriptif. Metode deskriptif adalah pencarian fakta yang tepat, mempelajari masalah-masalah masyarakat yang berlaku dalam situasi tertentu, termasuk pandangan dan proses dari suatu fenomena.⁶⁶ Penelitian ini bersifat deskriptif dan bertujuan untuk menyajikan fakta, keadaan, variabel dan fenomena yang sedang terjadi pada saat penelitian berlangsung dan disajikan apa adanya.⁶⁷

⁶⁵ Subana, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, hlm. 17.

⁶⁶ Moh. Nizar, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 54-55.

⁶⁷ Subana, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, hlm. 26.

Penelitian kualitatif merupakan multi metode yang fokus, melibatkan interpretasi, pendekatan alamiah pada materi subjek. Ini berarti bahwa penelitian kualitatif studi segala sesuatu dalam setting alamiah mereka, berusaha mengerti dan menginterpretasi, fenomena dalam pengertian sesuai arti masyarakatnya.⁶⁸

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tidak dikenal dengan populasi dan sampel seperti dalam penelitian kuantitatif karena penelitian berangkat dari kasus keberadaan individu atau kelompok dalam situasi sosial tertentu dan hasilnya hanya berlaku pada situasi sosial itu. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.⁶⁹ Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 101201 Sapirook yang terdiri dari 27 siswa.

D. Sumber Data

Sumber data adalah tempat, orang atau benda dimana peneliti dapat mengamati, bertanya atau membaca tentang hal-hal yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.⁷⁰ Adapun yang menjadi data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung

⁶⁸ Mhd. Hasan dan dkk., *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Tahta Media Grup, 2022), hlm. 39.

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 123.

⁷⁰ *Ibid*, hlm. 155.

pada subjek sebagai informan yang di cari.⁷¹ Siswa dan guru SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan menjadi sumber data primer pada penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber data atau sekunder dari data yang dibutuhkan.⁷² Data sekunder (data pelengkap) adalah data yang dianggap relevan serta sumber data yang bersifat penunjang dan pelengkap data primer, atau orang yang bisa memberi informasi terkait permasalahan yang akan diteliti. Adapun yang termasuk sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah orang tua siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis.⁷³ Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis pencatatan. Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat,

⁷¹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hlm. 23.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 310.

⁷³ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*, 5 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 143.

mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut.⁷⁴

Dalam penelitian observasi ini, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui informasi-informasi yang dibutuhkan dengan orang-orang yang terlibat dalam penelitian di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Tapanuli Selatan.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan atau data untuk tujuan pengumpulan data awal penelitian, untuk memperoleh informasi dan data terkait variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu dengan mengadakan tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung bertatap muka dengan responden.⁷⁵

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab dengan tatap muka antara pewawancara dan yang diwawancarai, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁷⁶

Wawancara ada tiga jenis yaitu:

a. Wawancara terstruktur

Dalam jenis wawancara ini dimana peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pedoman tertulis tentang masalah yang akan diteliti.

⁷⁴ *Ibid*, hlm. 144.

⁷⁵ Sugiyono, Sugiyono, *Metode Penelitian*, hlm. 194.

⁷⁶ *Ibid*, hlm. 114.

b. Wawancara tidak terstruktur

Pada jenis ini pewawancara dengan bebas menanyakan berbagai pertanyaan kepada partisipan dalam urutan manapun sesuai dengan fokus penelitian.

c. Wawancara semi terstruktur

Pada jenis wawancara ini dimana pedoman wawancara berfokus pada subjek area tertentu yang diteliti, tetapi dapat direvisi setelah wawancara karena ide baru muncul belakangan.⁷⁷

Pada penelitian wawancara ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara tertulis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada informan. Dalam wawancara terstruktur ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan kepada siswa kelas IV dan V SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁷⁸

Kemudian, dokumentasi yang telah diperoleh kemudian dianalisis (diurai), dibandingkan dan dipadukan membentuk suatu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh. Jadi, teknik dokumentasi bukan sekedar

⁷⁷ Nizar, *Metode Penelitian*, hlm. 193.

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hlm. 124.

mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan tentang dokumen yang dilaporkan dalam penelitian, melainkan hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.⁷⁹

Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa foto dan rekaman hasil wawancara dengan narasumber untuk mendukung serta memperkuat keabsahan data.

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data.

Keabsahan data merupakan komponen penting dari kumpulan pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian kualitatif. Keabsahan data dilakukan untuk menguji data dan memastikan bahwa penelitian itu benar-benar penelitian ilmiah. Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data diuji dengan berbagai cara, termasuk uji kredibilitas, transferability, dependability, dan confirmability. Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif harus diuji untuk memastikan bahwa mereka dapat digunakan sebagai penelitian ilmiah.⁸⁰

Untuk mengetahui serta menjamin keabsahan data pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pendekatan analisa data yang meniru data dari berbagai sumber. Triangulasi mencari dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsir dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.⁸¹

⁷⁹ Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*, hlm. 183.

⁸⁰ Dedi Susanto, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1 (Mei 2023): hlm. 57.

⁸¹ *Ibid*, hlm. 53.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan pekerjaan yang amat kritis dalam proses penelitian, penelitian harus secara cermat menentukan pola analisis statistik ataupun non statistik.⁸² Metode analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengelola hasil penelitian untuk memperoleh kesimpulan. Dengan melihat landasan penelitian teoritis, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif.

Tujuan analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Proses analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengategorikannya bertujuan menemukan tema dan hipotesis kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif.⁸³

Adapun langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagaimana digunakan oleh Lexy J. Moleong yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Pengolahan data mulai dari editing, koding, hingga tabulasi data yang mencakup kegiatan mengikhtisarkan hasil pengumpulan data selengkap mungkin dan memilihnya ke dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, atau tema tertentu.

⁸² Setyosari Pujani, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 209.

⁸³ Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 103.

2. Penyajian data yaitu sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
3. Penarikan kesimpulan adalah membuat kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menginterpretasikan data yang dihasilkan.⁸⁴

⁸⁴ *Ibid*, hlm. 104

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok

Bangunan SD Negeri 101201 Sipirok resmi dibangun pada tanggal 31 Desember 1927 secara SK pendirian, dan mulai dikelola sebagai sekolah secara sah pada tahun 2016. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah tingkat dasar yang berada di Kecamatan Sipirok, Kabupaten Tapanuli Selatan. Secara geografis SD Negeri 101201 Sipirok berada di Jalan Simangambat Sipirok, Kelurahan Pasar Sipirok Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan dan berbatasan dengan dua kecamatan disekitarnya sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Arse
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Angkola Timur

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan mengenai sejarah SD Negeri 101201 Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan dengan Ibu Lili Wardani menyatakan bahwa:

Bangunan SD Negeri 101201 Sipirok sudah dibangun sejak tahun 1927 yakni sebelum kemerdekaan Negara Indonesia. Pada masa itu belum digunakan sebagai sekolah resmi sebagai tempat untuk menimba ilmu, sehingga SD Negeri 101201 Sipirok adalah sekolah dasar tertua yang ada di kecamatan Sipirok. Hingga pada saat ini SD Negeri 101201 Sipirok sudah banyak lulusan yang dicetak dari sekolah ini. Orang-orang lebih mengenal sebutan sekolah ini dengan SD satu.⁸⁵

⁸⁵ Lili Wardani, Kepala SD Negeri 101201 Sipirok, (wawancara, (15 Agustus Pukul 12.26 WIB 2024).

2. Visi dan Misi SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok

SD Negeri 101201 Sipirok memiliki visi dan misi sebagai sebuah tujuan untuk dicapai demi kemajuan dan keberlangsungan sekolah lebih baik di setiap periodesasinya sebagai berikut:

a. Visi

Terwujudnya sekolah yang unggul, peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri dan berwawasan global.

b. Misi

- 1) Menciptakan lingkungan sekolah dengan membentuk peserta didik yang memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama dengan cara berinteraksi di sekolah
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
- 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat bakat dan potensi peserta didik
- 4) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan
- 5) Menjalinkan kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lembaga terkait.⁸⁶

3. Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok

Adapun keadaan guru dan staf SD Negeri 101201 Sipirok adalah sebagai berikut:

⁸⁶ Dokumen SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok, 2024.

Tabel IV.1
Data Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 101201 Sipirok
Tahun Ajaran 2024/2025

No.	Nama	Jabatan
1	Lili Wardani, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Pestati Simanjuntak, S.Pd	Guru Kelas
3	Asmidar Harahap, S.Pd	Guru Kelas
4	Risma Julianti Gaus, S.Pd	Guru Kelas
5	Nuramaria Hanum	Guru SBK
6	Melati Sianturi, S.Pd	Guru Kelas
7	Masroana Dalimunthe, S.Pd	Guru Agama Islam
8	Eva Romaito, S.Pd	Guru Kelas
9	Wildan Saleh Siregar, S.Pd	Guru Kelas
10	Sanja Yuniar Triputranda	Penjaga Sekolah
11	Risna Sari Junita, S.Pd	Guru Kelas
12	Irwan Sakti Siregar	Operator Sekolah

Sumber: Data administrasi SDN 101201 Sipirok 2024

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah guru dan staf ada dua belas orang dengan rata-rata jenjang pendidikan strata 1. Dengan demikian guru dan staf di SD Negeri 101201 Sipirok sudah memiliki pengalaman, keahlian, keterampilan dan kecakapan dalam setiap bidangnya sehingga mempermudah akan terwujudnya tujuan pembelajaran sebagaimana tertuang dalam visi dan misi sekolah.

4. Keadaan Siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok

Tabel IV.2
Keadaan siswa SD Negeri 101201 Sipirok

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	7	16	23
2	II	11	10	21
3	III	10	13	23
4	IV	12	15	27
5	V	4	12	16
6	VI	6	10	16
Jumlah				126

Sumber: Data Peserta didik T.A. 2024/2025

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah keseluruhan siswa SD Negeri 101201 Sipirok sudah mencukupi dan layak sebagaimana sekolah pada umumnya.

5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok

Tabel IV.3
Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Nama Bangunan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	7	Baik
2	Ruang perpustakaan	1	Baik
3	Ruang Pimpinan	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Ruang Ibadah	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	Ruang Toilet	4	Baik
8	Gudang	1	Baik

Sumber: Dapo.kemdikbud.go.id

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa selain sumber daya manusia, sarana dan prasarana juga merupakan tolak ukur bagi sebuah sekolah dapat mencapai tujuan serta memajukan sekolah.

6. Tata Tertib Siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok

- a. Masuk dan pulang pada waktu yang sudah ditentukan
- b. Berpakaian seragam sekolah sesuai dengan yang sudah ditentukan
- c. Dilarang merusak dan menulis-nulis fasilitas sekolah
- d. Dilarang membawa handphone dan benda-benda tajam lainnya
- e. Dilarang keluar dari kelas ketika jam belajar sedang berlangsung
- f. Dilarang berada di kantin ketika jam belajar sedang berlangsung
- g. Dilarang membawa makanan ke dalam kelas
- h. Buanglah sampah pada tempat yang disediakan.
- i. Menghargai dan menghormati perbedaan keyakinan

7. Identitas Sekolah

Tabel IV.4
Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	SD Negeri 101201 Sipirok
2	Akreditasi	B
3	Waktu Belajar	Pagi
4	Kurikulum	Kurikulum Merdeka
5	NPSN	10207033
6	Status	Negeri
7	SK Pendirian	420/1689/2016
8	Tanggal SK Pendirian	1927-12-31
9	SK Izin operasional	420/2689/2016
10	Tanggal SK Izin Operasional	2016/05/27

Sumber: Dapo.kemdikbud.go.id

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan, tepatnya di Jalan Simangambat Kelurahan Sipirok Godang yang mulai beroperasi sebagai sekolah sejak tahun 2016. Zaman yang penuh dengan teknologi yang semakin canggih menuntut penggunanya agar lebih bijak untuk memilih dan membatasi penggunaannya agar sesuai dengan kebutuhan tanpa memberi kerugian. Kenyataannya hal tersebut belum sepenuhnya dapat di saring oleh pengguna. Seorang anak yang sedang berada di tahap usia sekolah dasar harus penuh bimbingan dan arahan penuh dari orang tua atau kerabat agar tidak disalahgunakan. Beberapa dampak positif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Sipirok yaitu menghilangkan kejenuhan dan mengisi waktu luang.

Siswa pada umumnya tidak dapat terlepas dari kata bermain, namun dengan bermain *game online* siswa tidak memiliki waktu yang cukup untuk melakukan aktivitas diluar rumah sehingga menimbulkan dampak negatif seperti

malas dalam proses pembelajaran dan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru tidak dapat diselesaikan. Prokrastinasi akademik terjadi pada siswa SD Negeri 101201 Sipirok, yang dimana siswa melakukan perilaku penundaan terhadap tugas dan pekerjaan akademik yang didapatkan akibat dari bermain *game online*. Siswa tidak terlepas dari tugas akademik yang harus diselesaikan sebagai penunjang capaian akademik siswa. Sudah seharusnya siswa menempuh dunia pendidikan dan tidak terjebak dengan prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi di SD Negeri 101201 Sipirok terjadi karena siswa yang kurang perhatian lebih dari orang tua terhadap apa yang dilakukan oleh anaknya, dan prokrastinasi tidak hanya pada siswa termasuk juga tenaga pendidik meskipun terdapat perbedaan faktor penyebabnya yang dimana siswa SD Negeri 101201 Sipirok melakukan prokrastinasi salah satunya dengan *game online* sedangkan pada guru melakukan hal lain yang lebih menyenangkan.

C. Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah serta guru dan orang tua siswa. Wawancara dilakukan berguna untuk mendapatkan hasil data penelitian yang dibutuhkan. Pada pengolahan dan analisis data peneliti menyertakan dokumentasi sebagai bukti pendukung yang menyatakan bahwa benar peneliti telah melakukan observasi dan wawancara yang sesuai.

Dampak positif *game online* bagi siswa salah satunya adalah menghilangkan kejenuhan, hal ini dikatakan oleh Ibu Lili Wardani Siregar selaku

kepala SD Negeri 101201 Sipirok. Setelah pulang dari sekolah para siswa bermain *game online* untuk mengobati rasa jenuh selepas dari sekolah. Pada saat siswa tidak memiliki kegiatan sehingga memanfaatkan *game online* sebagai pengisi waktu luang.⁸⁷ Pada hasil observasi yang dilakukan disalah satu tempat tinggal siswa SD Negeri 101201 Sipirok Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan terdapat siswa inisial AS yang berkata kasar dan tidak sewajarnya kepada keluarga dan juga kepada teman sebayanya. Terlihat bahwa sikap si anak kepada orang tua dan keluarga sudah kekurangan pengetahuan dan pembiasaan akan sopan santun dalam berbicara.

Penundaan pekerjaan akademik atau prokrastinasi umumnya terjadi pada siswa yang kurang kontrol dari orang tua serta kurang bimbingan batasan penggunaan alat-alat elektronik seperti *handphone* pada anaknya, bahkan di sekolah ini prokrastinasi tidak hanya terjadi pada siswa melainkan pada guru dan tenaga pendidik juga terjadi disaat sudah keasikan dengan alat teknologi canggihnya yang dianggap lebih menyenangkan, seperti disaat guru tidak sedang mengajar dikelas, mereka akan cenderung melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan pikiran nya sehingga lupa akan kewajibannya seperti petugas piket harian guru yang bertanggung jawab pada jadwalnya.⁸⁸

Fenomena prokrastinasi akademik memengaruhi kualitas hidup dan prestasi akademik siswa sehingga perlu untuk lebih mengendalikan siswa dan menanganinya apabila telah mengalami rasa menunda pekerjaan.

⁸⁷ Lili Wardani, Kepala SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, 11 Agustus 2024, Pukul 12.30 WIB).

⁸⁸ Nurmaria Hanum, Guru SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, Pada tanggal 26 Agustus 2024, Pukul 11.23 WIB).

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Bagi Siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

Game online memiliki berbagai jenis dan pilihan permainan, sehingga dapat menarik minat siswa untuk mencari tahu dan memainkannya, apalagi orang tua sekarang lebih suka anaknya bermain *game online* daripada bermain keluar rumah.⁸⁹ Pengguna *games online* yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan *games online* sehingga tidak tenggelam didalamnya, mampu menggunakan *games online* sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas *online* dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Sebaliknya, pengguna *games online* dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku online-nya. Zaman yang penuh dengan teknologi yang semakin canggih menuntut penggunanya agar lebih bijak untuk memilih dan membatasi penggunaannya agar sesuai dengan kebutuhan tanpa memberi kerugian. Kenyataannya hal tersebut belum sepenuhnya dapat di saring oleh pengguna.⁹⁰ Seorang anak yang sedang berada di tahap usia sekolah dasar harus penuh bimbingan dan arahan penuh dari orang tua atau kerabat agar tidak disalahgunakan. *Game online* memiliki dampak terhadap siswa sekolah dasar berupa dampak positif dan negatif.

⁸⁹ Agung Hening, dkk., *Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*, dalam Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat Vol 2, No 3, Juli 2021 Hlm. 89.

⁹⁰ Benedicta J Mokal, "Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat" 13, no. 2 (2020): hlm. 7.

Adapun dampak positif dan negatif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Sapirok sebagai berikut:

a. Dampak positif *game online* bagi siswa

1) Menghilangkan kejenuhan

Siswa sekolah dasar tidak terlepas dari yang namanya bermain dan belajar, dan bahkan lebih menyukai untuk bermain. Sekolah merupakan tempat siswa/i untuk menggali dan menuntut ilmu, sepanjang waktu siswa harus siap mengikuti pembelajaran disekolahnya sehingga menimbulkan kejenuhan bagi siswa. Setelah pulang dari sekolah para siswa bermain *game online* untuk mengobati rasa jenuh selepas dari sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 101201 Sapirok mengatakan bahwa:

Siswa tidak menjadi masalah jika mengenal *game online* , tetapi hanya sebatas untuk mengetahui saja, mereka bermain game sebagai penghilang jenuh dari kegiatan belajar mereka.⁹¹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa bermain *game online* untuk mengurangi rasa jenuh setelah kegiatan pembelajaran.

2) Pengisi waktu luang

Game online dijadikan sebagai pengisi waktu luang atau waktu yang tersedia setelah pulang sekolah bahkan pada saat hari libur. Saat

⁹¹ Lili Wardani, Kepala SD Negeri 101201 Sapirok, *wawancara*, (Sapirok, 11 Agustus 2024, Pukul 12.30 WIB).

siswa merasa bosan dan tidak mendapatkan kegiatan lain, siswa akan lebih senang dan memilih bermain *game online*.

Pada saat setelah pulang sekolah saya merasa terhibur dengan bermain *game*, karena lebih menyenangkan daripada bermain keluar rumah dengan teman, dan bermain *game online* juga bisa bermain dengan kawan sehingga saya merasa senang.⁹²

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap siswa pengguna *game online* terlihat bahwa siswa bermain *game online* pada saat tidak memiliki kegiatan. Pada saat inilah siswa menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*.⁹³

3) Meningkatkan *skill*

Game online dapat meningkatkan *skill* dalam bidang permainan *e-sports*. Dengan bermain *game online* secara berkelanjutan dapat menjadikan penggunanya menjadi lebih mahir sehingga berpotensi sebagai *player* yang bahkan bisa bermain di kompetisi dan perlombaan di bidang *game online*. Siswa termotivasi dari para pemain dan beberapa tim *e-sports* yang ada di Indonesia yang memiliki *skill* masing-masing yang sudah mengikuti ajang kompetisi skala nasional maupun internasional.

Dengan bermain *game online* kita bisa menjadi *pro player* (pemain mahir) jadi kita bisa menjadi juara di kompetisi dan perlombaan yang ada di Indonesia.⁹⁴

⁹² Aldo Pratama, Siswa SD Negeri 101201 Sipirok, wawancara, (Sipirok, 20 Agustus 2024, Pukul 10.30 WIB).

⁹³ Observasi di rumah siswa, kelurahan Simaninggir Kecamatan Sipirok Pada tanggal 25 Agustus 2024.

⁹⁴ Rifqy, Siswa SD Negeri 101201 Sipirok, wawancara, (Sipirok, 20 Agustus 2024, pukul 10.35 WIB).

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan *skill* permainan *game online* berpotensi untuk siswa untuk menjadi pemain *e-sports* yang lagi berkembang di Negara Indonesia pada saat ini.

4) Sebagai motivasi

Sebagai salah satu cara yang mendukung agar siswa mendapat dorongan untuk bisa kembali belajar, karena setelah siswa bermain *game* akan memiliki pengalaman untuk diceritakan kepada teman-temannya disekolah, sehingga menjadi alasan untuk kembali belajar ke sekolah. Siswa akan memiliki alasan dan kebanggaan tersendiri setelah mencapai kesenangannya dalam *game online*.

Belajar tanpa ada hiburan menjadikan siswa SD Negeri 101201 Sipirok tidak mendapatkan dorongan pendukung, karena tidak ada yang membuat pikiran mereka merasa senang untuk mendorong meereka belajar.⁹⁵

Dipaparkan oleh Anindita selaku siswa SD Negeri 101201

Sipirok bahwa:

Dengan bermain *game online* menjadi salah satu cara agar kita merasa memiliki kemauan untuk belajar kembali baik disekolah ataupun dirumah, kemudian bisa juga membantu orang tua setelah bermain *game*.⁹⁶

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar salah satunya adalah setelah mendapatkan hal yang membuat senang seperti bermain *game online*.

⁹⁵ Lili Wardani, Kepala SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, 11 Agustus 2024, Pukul 12.30 WIB).

⁹⁶ Anindita, Siswa SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, 21 Agustus 2024, (Sipirok, Pukul 11.02 WIB).

5) Menambah kosakata

Hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa dengan bermain *game online* siswa dapat mengetahui kosakata baru yang sebelumnya belum pernah didengar atau diucapkan oleh siswa tersebut. Dalam kegiatan observasi pada saat siswa sedang saling komunikasi terdengar bahwa kata-kata yang diucapkan didapat dan sesuai dengan yang ada pada *game* tersebut.⁹⁷

Hasil wawancara dengan salah satu siswa mengatakan bahwa:

Dari *game mobile legends* saya mendapatkan kata-kata baru dan bahasa asing seperti *attack* artinya menyerang, *defend* artinya bertahan, dan *together* berkumpul. Saya sering menyebutkan itu kepada teman saya pada saat akan berkumpul.⁹⁸

Berdasarkan wawancara tersebut dapat di simpulkan bahwa dengan bermain *game online* siswa dapat mengena dan mendapatkan kosakata baru, karena *game online* menyediakan fitur dan bahasa yang beragam dengan menggunakan bahasa yang sedang populer bersifat mendunia.

b. Dampak negatif

Game online sebagai salah satu hasil dari perkembangan teknologi tidak hanya memberikan dampak positif bagi siswa SD Negeri 101201 Sipirok, tetapi memiliki dampak negatif yang cenderung sangat berpengaruh bagi pribadi dan hasil belajar siswa. Adapun dampak negatif dari *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Sipirok sebagai berikut:

⁹⁷ Observasi di SD Negeri 101201 Sipirok, Pada tanggal 25 Agustus 2024.

⁹⁸ Hamzah Asri, siswa SD Negeri 101201 Sipirok, Wawancara, (SD Negeri 101201 Sipirok, 25 Agustus 2024, Pukul 09.30 WIB).

1) Malas belajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Asmidar Harahap selaku wali kelas IV SD Negeri 101201 Sipirok mengatakan bahwa:

Perbandingan motivasi siswa untuk belajar dari masa ke masa sangat berbeda. Pada masa sekarang dimana siswa sudah mengenal *game online* tersebut, akibatnya mereka semakin malas atau kurang berminat untuk menerima pembelajaran yang didapatkan disekolah karena telah akrab dengan *game* sehingga mengedepankan *game* daripada pelajaran, bahkan tiap waktu selalu ingin pulang dari sekolah agar dipercepat.⁹⁹

Pada dasarnya siswa tidak dituntut untuk hanya belajar, melainkan bermain sambil belajar. Konteks bermain sambil belajar disini adalah terkait dengan materi yang akan dipelajari sedangkan *game online* yang dimainkan siswa sudah diluar konteks pembelajaran, maka menimbulkan dampak yang bertolak belakang dengan tujuan pembelajaran. *Game online* menimbulkan sifat rasa malas belajar bagi siswa yang menggunakannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dahril Iskandar selaku siswa SD Negeri 101201 Sipirok mengatakan bahwa:

Dengan bermain *game free fire* saya merasa senang dan saya lebih suka untuk bermain *game* daripada belajar disekolah.¹⁰⁰

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa *game* memiliki pengaruh yang sangat berdampak bagi siswa dengan fitur nya yang membuat si pengguna ketagihan dan merasa tertarik untuk terus memainkannya.

⁹⁹ Asmidar harahap, wali kelas IV SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, 23 Agustus 2024, Pukul 09.00 WIB).

¹⁰⁰ Dahril Iskandar, Siswa SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, 16 Agustus 2024, Pukul 08.47 WIB).

2) Tugas dan pekerjaan rumah tidak diselesaikan

Dipaparkan oleh Risma Julianti Gaus selaku guru kelas di SD Negeri 101201 Sipirok mengatakan bahwa:

Siswa yang menggunakan *game online* cenderung merasa bahwa pencapaian akan hasil dari *game* itu ialah yang terpenting. Sehingga lupa akan kewajiban di sekolah, tidak jarang siswa tidak mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah.¹⁰¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa pengguna *game online* mengalami dampak yang tidak bagus untuk keberlanjutan nilai dan prestasi akademik siswa karena tidak menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan dari sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang siswa mengatakan bahwa:

Setelah selesai bermain *game* saya tidak langsung mengerjakan PR karena sudah kelelahan. Di sekolah saya juga bisa mengerjakan PR meskipun kadang tidak sempat untuk mengerjakannya sehingga diberi hukuman oleh guru.¹⁰²

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa *game* menjadi faktor penghambat bagi siswa pengguna *game* untuk menyelesaikan tugas akademik sehingga berpengaruh bagi hasil capaian prestasi siswa.

3) Tidak melaksanakan ibadah agama

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Masroana Dalimunthe memaparkan bahwa:

¹⁰¹ Risma Julianti Gaus, Guru SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, 16 Agustus 2024, Pukul 10.00 WIB).

¹⁰² Aldo Pratama, Siswa SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (SD Negeri 101201 Sipirok, 16 Agustus 2024, Pukul 09.32 WIB.)

Salah satu dampak signifikan bagi siswa setelah mengenal *game online* adalah tidak melaksanakan ibadah sesuai dengan anjuran agama yang dianut masing-masing siswa. Padahal salah satu pilar dari profil pelajar pancasila adalah beriman, bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa.¹⁰³

Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut adalah profil pelajar pada saat ini yang paling ditekankan adalah tentang ketaatan beragama. Siswa SD Negeri 101201 mengalami dampak dari *game online* sehingga tidak melaksanakan hal tersebut.

4) Berkata kasar

Pada hasil observasi yang dilakukan disalah satu tempat tinggal siswa SD Negeri 101201 Sipirok Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan terdapat siswa inisial AS yang berkata kasar dan tidak sewajarnya kepada keluarga dan juga kepada teman sebayanya. Terlihat bahwa sikap si anak kepada orang tua dan keluarga sudah kekurangan pengetahuan dan pembiasaan akan sopan santun dalam berbicara. Kejadian ini terjadi akibat pergaulan dan dampak dari *game online* yang dimana penggunaanya menggunakan kata kasar karena mengalami kekalahan sehingga lupa akan jati diri.¹⁰⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SD Negeri 101201 Sipirok mengatakan bahwa:

Tidak jarang kita temui siswa yang dalam berbicara menggunakan kata-kata yang kurang baik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang berkata kasar sebagaimana yang diucapkan oleh sesama pengguna *game online* , sehingga kawan-

¹⁰³ Masroana Dalimunthe, Guru agama SD Negeri 101201 Sipirok, wawancara, (Kelurahan Sipirok Godang, 23 Agustus 2024, Pukul 12.00 WIB).

¹⁰⁴ Observasi di rumah siswa , Kelurahan Sipirok Godang Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan, Pada Tanggal 15 Agustus 2024.

kawan yang lain mengikuti dan meniru perkataan siswa yang mengucapkannya tadi.¹⁰⁵

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab dari siswa berkata kasar adalah kata-kata yang didapatkan dari sesama pengguna *game online* yang sudah diambang batas moral yang sudah tidak sesuai dengan anjuran sekolah dan bahkan agama. Seiring waktu berjalan hal ini menjadi kebiasaan dan membuat orang-orang disekitarnya mengikuti dan meniru perkataan si pengguna.

5) Pemborosan materi

Pengguna *game online* kerap kali menghabiskan uangnya dalam *game online* dengan sistem *top-up* mereka bahkan dapat menghamburkan berjuta uangnya hanya untuk mendapatkan karakter atau senjata yang mereka mau, namun ada pula yang menghabiskan uang seperlunya untuk mendapatkan item tertentu yang tentunya kedua hal akan meningkatkan gairah mereka terhadap *game* tersebut.¹⁰⁶

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap kegiatan siswa SD Negeri 101201 Sipirok inisial TS setelah pulang sekolah yang membelanjakan uang jajannya untuk melakukan *top up* atau dikenal dengan membeli keperluan akun *game online* agar hal yang dianggap penting dan terlihat mewah pada akun *game* nya.¹⁰⁷

¹⁰⁵ Wildan Saleh, Guru Kelas SD Negeri 101201 Sipirok, *Wawancara*, (Sipirok Godang, Pada tanggal 23 Agustus 2024, Pukul 12.00 WIB).

¹⁰⁶ Mahendri Fahrezi, *Mengapa Gamers Menghabiskan Uang dalam Game?*, Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/mahendrifahrezi5355/6466c4d44addee08fd13c013/mengapa-gamers-menghabiskan-uang-dalam-game>

¹⁰⁷ Observasi di Kelurahan Sipirok Godang Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan, Pada tanggal 24 Agustus 2024.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa menyampaikan bahwa:

Setelah anak saya menggunakan *handphone* dan bermain *game online* semakin sering meminta uang jajan tambahan dari jumlah yang biasanya diberikan untuk membeli kebutuhan *game* secara *online*.

Wawancara di atas menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak pemborosan uang bagi penggunanya, karena kebutuhan siswa untuk memenuhi hal yang dianggap bisa membuat akunnya lebih mewah sehingga terdapat kepuasan sendiri.

2. Prokrastinasi Akademik Siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok mengatakan sebagai berikut:

Dalam dunia pendidikan, ada banyak tugas dan persyaratan yang harus dilakukan oleh siswa, mulai dari proses pembelajaran hingga tugas yang harus diselesaikan. Semua tugas ini berfungsi sebagai referensi untuk pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari selama proses belajar. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan dalam waktu yang telah ditetapkan. Prokrastinasi akademik menunjukkan kemampuan untuk mengatasi tantangan akademik.¹⁰⁸

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya siswa tidak terlepas dari tugas akademik yang harus diselesaikan sebagai penunjang capaian akademik siswa. Sudah seharusnya siswa menempuh dunia pendidikan dan tidak terjebak dengan prokrastinasi akademik.

¹⁰⁸ Lili Wardani, Kepala SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, 11 Agustus 2024, Pukul 12.30 WIB).

Adapun ciri-ciri yang menjadi tolak ukur terjadinya prokrastinasi akademik di SD Negeri 101201 Sipirok adalah:

a. Menunda waktu penyelesaian tugas

Salah seorang guru kelas juga memaparkan bahwa:

Prokrastinasi yang terjadi disekolah ini dapat terjadi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Kita dapat berkaca bahwa pada tahun 90an peristiwa menunda-nunda pekerjaan rumah masih jarang terjadi karena masih berlakunya sikap keras dan tegas kepada siswa. Pada saat itu juga belum ada teknologi yang dapat membuat siswa untuk menunda pekerjaannya. Seperti *handphone* dan teknologi canggih seperti pada saat sekarang. Seiring juga karena pada saat sekarang sikap keras dan tegas kepada siswa sudah jarang, dikarenakan adanya perlindungan terhadap anak, padahal hal itu semua dilakukan demi kebaikan siswa sendiri.¹⁰⁹

Dari hasil wawancara dengan guru di atas dapat disimpulkan salah satu penyebab adanya prokrastinasi di SD Negeri 101201 Sipirok adalah pergantian dan perubahan teknologi yang semakin canggih mudah bagi siswa untuk mengenal hal baru termasuk *game online*, yang berakibat penunndaan penyelesaian tugas.

b. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101201 Sipirok menyimpulkan bahwa terjadi prokrastinasi akademik pada siswa SD Negeri 101201 Sipirok. Melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan bagi siswa salah satunya siswa yang bermain *game online* meskipun tidak dalam lingkungan sekolah telah menimbulkan banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas akademik dan menurunnya akhlak perilaku siswa

¹⁰⁹ Sanja Yuniar, Guru Olahraga SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, pada tanggal 29 Agustus 2024, Pukul 22.00 WIB).

merupakan ciri-ciri dari adanya perilaku manunda-nunda pekerjaan dalam artian mementingkan kesenangan semata disbanding hal yang bermanfaat.¹¹⁰

c. Kurang perhatian dari orang tua

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru SD Negeri

101201 Sipirok mengatakan bahwa:

Penundaan pekerjaan akademik atau prokrastinasi umumnya terjadi pada siswa yang kurang kontrol dari orang tua serta kurang bimbingan batasan penggunaan alat-alat elektronik seperti *handphone* pada anaknya, bahkan di sekolah ini prokrastinasi tidak hanya terjadi pada siswa melainkan pada guru dan tenaga pendidik juga terjadi disaat sudah keasikan dengan alat teknologi canggihnya yang dianggap lebih menyenangkan, seperti disaat guru tidak sedang mengajar dikelas, mereka akan cenderung melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan pikiran nya sehingga lupa akan kewajibannya seperti petugas piket harian guru yang bertanggung jawab pada jadwalnya.¹¹¹

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi di SD Negeri 101201 Sipirok terjadi karena siswa yang kurang perhatian lebih dari orang tua terhadap apa yang dilakukan oleh anaknya, dan prokrastinasi tidak hanya pada siswa termasuk juga tenaga pendidik meskipun terdapat perbedaan faktor penyebabnya yang dimana siswa SD Negeri 101201 Sipirok melakukan prokrastinasi salah satunya dengan *game online* sedangkan pada guru melakukan hal lain yang lebih menyenangkan.

3. Upaya Guru dalam Mengatasi Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti perilaku prokrastinasi mengacu pada kegiatan yang mengarah pada perilaku

¹¹⁰ Observasi di SD Negeri 101201 Sipirok, Pada tanggal 25 Agustus 2024.

¹¹¹ Nurmaria Hanum, Guru SD Negeri 101201 Sipirok, *wawancara*, (Sipirok, Pada tanggal 26 Agustus 2024, Pukul 11.23 WIB).

negatif yang cenderung merugikan pelaku, sehingga dibutuhkan upaya mengatasi perilaku prokrastinasi akademik sebagai berikut:

a. Mengadakan kegiatan ekstrakurikuler disekolah

Kegiatan ekstrakurikuler sebagai pendukung kreativitas siswa yang memberikan waktu untuk melakukan kegiatan positif.

Hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa kegiatan ekstrakurikuler siswa SD Negeri 101201 Sipirok belum terlaksana dengan baik dan kegiatan yang dilakukan belum mendukung harapan pihak sekolah. Setelah pulang dari sekolah siswa akan bergegas menuju rumah kediaman masing-masing.¹¹²

Hal ini disampaikan oleh kepala sekolah SD Negeri 101201 Sipirok yang mengatakan bahwa:

Upaya dalam mengatasi rasa malas mengerjakan tugas atau dampak dari *game online* pada siswa tersebut adalah kami selaku pihak sekolah berusaha untuk mengadakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah yang mendukung minat dan kegemaran siswa, agar waktu mereka untuk menggunakan *gadget* atau *game online* walaupun pada dasarnya tidak semua siswa menggunakan *game* tapi ini merupakan salah satu cara agar hal negatif seperti menunda mengerjakan PR dengan alasan bermalas-malasan dapat dikurangi dan mungkin perlahan akan membaik kembali.

b. Bekerja sama dengan orang tua siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 101201 Sipirok memaparkan bahwa:

Perilaku prokrastinasi sudah menjadi tanggung jawab kita selaku penanggung jawab anak di lingkungan sekolah maka hal ini akan kita upayakan untuk ditangani. Cara yang kami lakukan salah satunya adalah dengan bekerja sama dengan orang tua siswa dengan

¹¹² Observasi di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok, Pada tanggal 27 Agustus 2024.

tujuan dan harapan mengawasi serta memberikan batasan kepada anaknya di rumah dalam menggunakan teknologi *modern* termasuk salah satu faktor yaitu *game online* yang memberi dampak kecanduan pada anak.¹¹³

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa inisiatif pencegahan prokrastinasi di SD Negeri 101201 Sapirok adalah dengan bekerja sama dengan orang tua siswa supaya dapat memberikan batasan waktu kepada anak yang bermain *game online* sehingga perilaku prokrastinasi tidak dilakukan siswa.

c. Memberikan nasehat

Upaya yang dilakukan oleh guru kelas dalam mengatasi perilaku prokrastinasi akademik siswa adalah dengan memberikan nasehat kepada siswa yang melakukan prokrastinasi sebagaimana dipaparkan oleh guru kelas bahwa:

Sebagai wali kelas di sekolah siswa merupakan tanggung jawab kami. Berkembang dan majunya capaian siswa disekolah ini dapat dilihat dari hasil akademiknya. Apabila terus menerus melakukan prokrastinasi maka akan menimbulkan ketertinggalan siswa pada pelajaran sehingga perlu dengan upaya memberikan nasehat kepada siswa yang bermain *game online* untuk lebih mengutamakan sekolah dibandingkan dengan *game online* yang memicu perilaku prokrastinasi.¹¹⁴

d. Siswa ditangani guru BK

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas SD Negeri 101201 Sapirok mengatakan bahwa:

Apabila upaya-upaya yang dilakukan belum berhasil maka langkah selanjutnya yang akan kita lakukan adalah dengan menghadapkan

¹¹³ Lili Wardani, Kepala SD Negeri 101201 Sapirok, *wawancara*, (Sapirok, 11 Agustus 2024, Pukul 12.30 WIB).

¹¹⁴ Risma Julianti Gaus, Guru SD Negeri 101201 Sapirok, *wawancara*, (Sapirok, 16 Agustus 2024, Pukul 10.00 WIB).

kepada guru BK untuk ditindak lanjut baik dia diberi peringatan atau bisa jadi dengan memanggil orang tua siswa yang bersangkutan.¹¹⁵

Dari paparan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan guru dan pihak sekolah adalah dengan menyerahkan kepada guru BK.

E. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam metode penelitian, guna memperoleh hasil yang benar-benar objektif dan sistematis. Namun untuk menghasilkan hasil yang sempurna sangatlah sulit, sebab dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya:

1. Objek penelitian hanya difokuskan pada penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik, yang mana *game online* hanya salah satu penyebab dari prokrastinasi akademik pada siswa sekolah dasar.
2. Jumlah responden hanya 35 orang tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.
3. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya.

¹¹⁵ Nurmaria Hanum, Guru SD Negeri 101201 Sipirok, wawancara, (Sipirok, Pada tanggal 26 Agustus 2024, Pukul 11.23 WIB).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari beberapa uraian pemahaman hasil penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak positif dan negatif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.
 - a. Dampak positif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok adalah menghilangkan kejenuhan, media hiburan pengisi waktu luang, meningkatkan *skill*, sebagai motivasi dan menambah kosakata baru bagi siswa.
 - b. Dampak negatif *game online* bagi siswa SD Negeri 101201 Sipirok adalah menjadi malas belajar, pekerjaan rumah tidak diselesaikan, tidak melaksanakan ibadah agama, berkata kasar, dan pemborosan materi.
2. Prokrastinasi akademik siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan berdasarkan hasil penelitian bahwa prokrastinasi akademik pada siswa telah terjadi di SD Negeri 101201 Sipirok. Melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan bagi siswa salah satunya siswa yang bermain *game online* meskipun tidak dalam lingkungan sekolah telah menimbulkan banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas akademik dan menurunnya akhlak perilaku siswa merupakan ciri-ciri dari adanya perilaku manunda-nunda pekerjaan dalam artian mementingkan kesenangan semata daripada hal yang bermanfaat

3. Upaya guru dalam mengatasi perilaku prokrastinasi akademik siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan adalah dengan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, bekerja sama dengan orang tua siswa, memberikan nasehat, dan siswa ditangani oleh guru BK.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tentang Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan dapat dilihat adanya siswa yang bermain *game online* sehingga menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik atau menunda-nunda pekerjaan di ranah akademik siswa. Adanya dampak positif *game online* bagi siswa tidak bisa terhindar dari dampak negatif dari *game* itu sendiri yang lebih mendominasi. Dengan bermain *game online* siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan lebih menuai perilaku yang tidak baik bagi keberlangsungan capaian akademik siswa.

Game online yang bersifat mengajak pada adiksi atau kecanduan cenderung menjadikan siswa untuk terus memainkannya, sehingga guru yang bertanggung jawab disekolah dan orang tua pengasuh anak dirumah harus lebih memerhatikan siswa agar tidak terjerat pada adiksi *game online*. Konsekuensi prokrastinasi akademik pada siswa adalah akan menjadikan siswa bermalasan dan lebih mengutamakan kegiatan yang lebih menyenangkan daripada belajar disekolah atau dirumah bahkan hubungan sosialnya berkurang.

C. Saran

Setelah penulis membahas dan melakukan penelitian dengan kegiatan observasi dan wawancara langsung yang dilakukan di SD Negeri 101201 Kecamatan Sapiro Kabupaten Tapanuli Selatan maka penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Orang tua siswa hendaknya memberikan perhatian lebih kepada anaknya yang sedang menempuh pendidikan dasar, supaya anak tidak menggunakan *gadget* dan *game online* secara berlebihan yang berpotensi menimbulkan sikap prokrastinasi akademik anak.
2. Guru SD Negeri 101201 Sapiro sebaiknya memperhatikan dan menindak lanjuti siswa-siswa yang mengalami sikap prokrastinasi akademik agar bisa di minimalisir serta memberi perhatian terhadap adab dan sopan santun siswa yang berkata kurang baik akibat *game online*.
3. iswa hendaknya lebih mengutamakan belajar daripada bermain *game online* dengan mengetahui batasan waktunya dalam bermain. Inisiatif sekolah dengan menggerakkan kegiatan ekstrakurikuler bagi siswa-siswi akan lebih baik dan prodktif bagi akademik dan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi, dan Uhbiyati Nur. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (29 Desember 2017). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Ahmadi, H. Abu, dan Widodo Supriyono. *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Aisah, Sarah. "Analisis Penggunaan Internet Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Swasta Alliful Ikhwan Setia Abang Adik (SAA) Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhan Batu Selatan." UIN Syahada, 2023.
- Andri, Arif Kustiawan, dan Widhiya B.U Andy. "Jangan Suka Game Online,." Media Grafika, 2018.
- Arafat Lubis, Maulana. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Ascarya, Solution. "Batasan Masalah Penelitian, 6+ Contoh Dan Cara Merumuskan," 7 Februari 2023. <https://ascarya.or.id/batasan-masalah/>.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021.
- Burhanuddin, dan Jusrin Efendi Pohan. *Kurikulum Konsep dan Pemahaman*. Batu: Literasi Nusantara, 2021.
- Danim, Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Danisah, Debora. "Pengertian Analisis adalah: berikut jenis dan Fungsinya," Desember Pukul 14.25 2022. <https://www.google.com/bali/berita/d-6458995/pengertian-analisis-adalah-berikut-dan-fungsinya/amp>.
- Emria, dkk., Fitri. "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling,." *Virus Research* 4. No. 3., no. 1 (2013): 1–2. <https://doi.org/10.1016/j.virusres.2013.01.019>.

- Erdoğan, Ufuk, Süleyman Eren Yürük, dan Kübra Pamuk. "ACADEMIC PROCRASTINATION AND MOBILE PHONE," t.t.
- Fatih. Siswa SD Negeri 101201 Sipirok, 23 November 2023.
- Febriandari, Dona, Fathra Annis Nauli, dan Siti Rahmalia Hd. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja" 4, no. 1 (t.t.).
- Febriany. "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online." *Selasar KPI 2* (1 Juni 2022).
- Ghufran, M. N. "Hubungan Kontrol Diri Dan Persepsi Remaja Terhadap Penerapan Disiplin Orang Tua Terhadap Prokrastinasi Akademik." 2023.
- Gunadha, Reza. "Dua Bocah Bekasi Alami Gangguan Jiwa, Diduga Kecanduan Main Game," 2022. HP/<https://jabar.suara.com/amp/read/2019/10/17/132631/dua-bocah-bekasi-alamigangguan-jiwa-diduga-kecanduan-main-gim-di-hp>.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. 5 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Harahap, Asmidar. Guru SDN 101201 Sipirok, 21 Januari 2024.
- Harahap, Asriana. "Implementasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sdit Darul Hasan Padangsidempuan." *Childhood Education* 1, no. 1 (2020).
- Harmalis, Harmalis. "Prokrastinasi Akademik dalam Perspektif Islam." *Indonesian Journal of Counseling and Development* 2, no. 1 (11 Juli 2021). <https://doi.org/10.32939/ijcd.v2i01.876>.
- . "Prokrastinasi Akademik dalam Perspektif Islam." *Indonesian Journal of Counseling and Development* 2, no. 1 (11 Juli 2021): 83–91. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v2i01.876>.
- Hasan Fahmi, Asma. *Sejarah dan Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bulan Bintang, 2021.
- Hasan, Mhd., dan dkk. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Tahta Media Grup, 2022.
- Juliawati, Dosi. "Efektivitas Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa." 2023.

- KBBI. “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” Mei 2017. Hyperlink “<http://kbbi.web.id/>.”
- Komaruddin, dan Yooke Tjuparmah S. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*,. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Kurnada, Nada, dan Rossi Iskandar. “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (10 November 2021): 5660–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.
- Magdalena, dan dkk. *Metode Penelitian Untuk Penulisan Laporan Penelitian Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam*,. Tasikmalaya: Buku Terasiologi, 2021.
- Merpati, Temiks, Apeles Lexi Lonto, dan Julien Biringan. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro.” *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* 2, no. 2 (28 November 2018): 55. <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>.
- Moeloeng, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Mokalu, Benedicta J. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat” 13, no. 2 (2020).
- Ni'matuzahroh. *Aplikasi Psikologi di Sekolah*. Malang: UMM Press, 2019.
- Nizar, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- Permana, Bayu. “Gambaran Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Darul Falah Cililin.” *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 2, no. 3 (11 Mei 2019): 87. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i3.4498>.
- Piddiani, Janati, Yoni Hermawan, dan Rendra Gumilar. “Pengaruh Regulasi Diri, Konformitas Dan Adiksi Internet Terhadap Prokrastinasi Akademik.” *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 4, no. 1 (3 November 2023): 48–55. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4873>.
- Piliang, Maisaroh. “Kondisi Psikologis Keluarga Dengan Remaja Kecanduan Game Online Di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.” UIN Syhada, 2023.
- Pujani, Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2012.

- R, Nugrasanti. "Locus Of Control dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa" 2 no. 1. (Mei 2006).
- Ramadhani, Mustika. "Dampak Game Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta." Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022.
- Rischa, Pramudia Trisnani, dan yula Wardani Silva. "Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang." Madiun: UNIPMA PRESS, 2018.
- S. Young, Kimberly. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Sandya, Syazira Nira, dan Ayunda Ramadhani. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 1 (26 April 2021): 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>.
- Sayopi, Abdul Rahman, Muhammad Firdaus, dan Noor Efni Salam. "Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru," t.t.
- Sekolah Loka. "SDN 101201 Sipirok," 2024. <https://sekolahloka.com/data/sdn-no-101201-sipirok/>.
- Subana, Sudrajat. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Susanto, Dedi. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah." *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1 (Mei 2023).
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Jakarta, 2000.
- Wahyuni, Dalimunthe. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal." 2023.
- Widodo, Winarso. *Mengelola Prokrastinasi Akademik*,. Jejak Pustaka, 2023.
- Wulan Sakinah, Putri. "Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara." UIN Syahada, 2023.

DOKUMENTASI



Wawancara dengan Ibu Lili Wardani, S.Pd selaku kepala SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.



Wawancara dengan Ibu Asmidar Harahap selaku wali kelas IV SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan



Wawancara dengan siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.



Wawancara dengan siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.



Wawancara dengan siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.



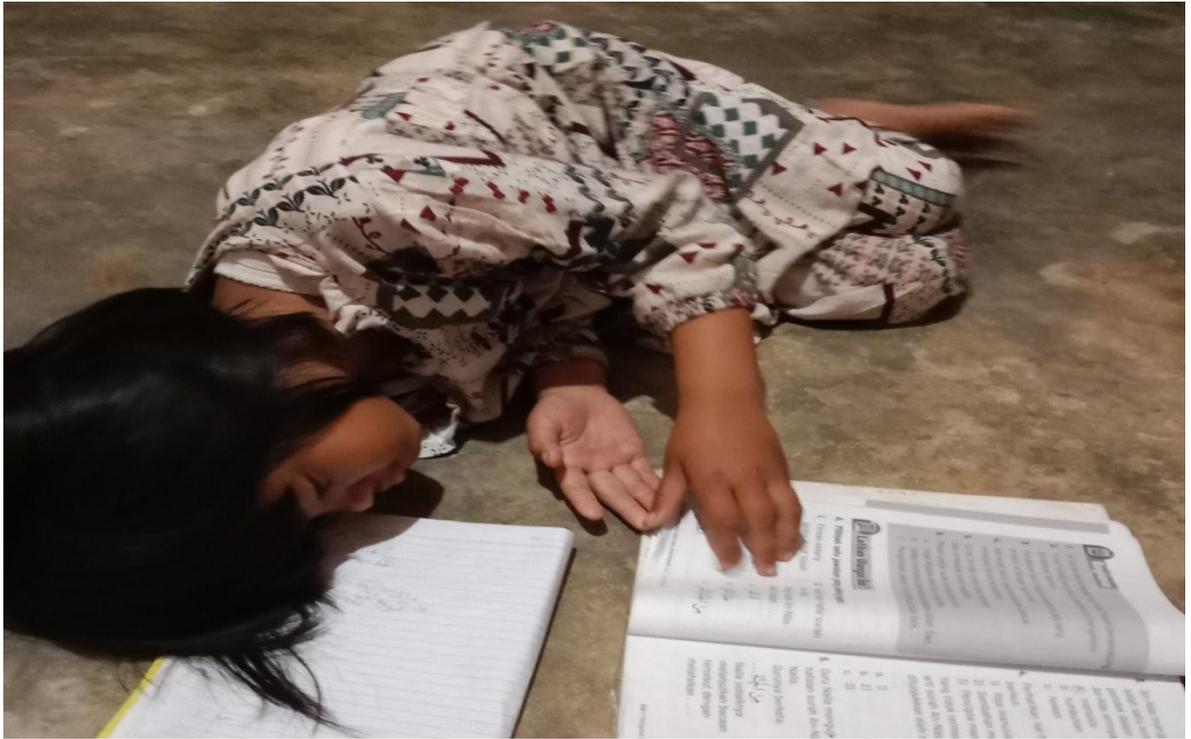
Wawancara dengan siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.



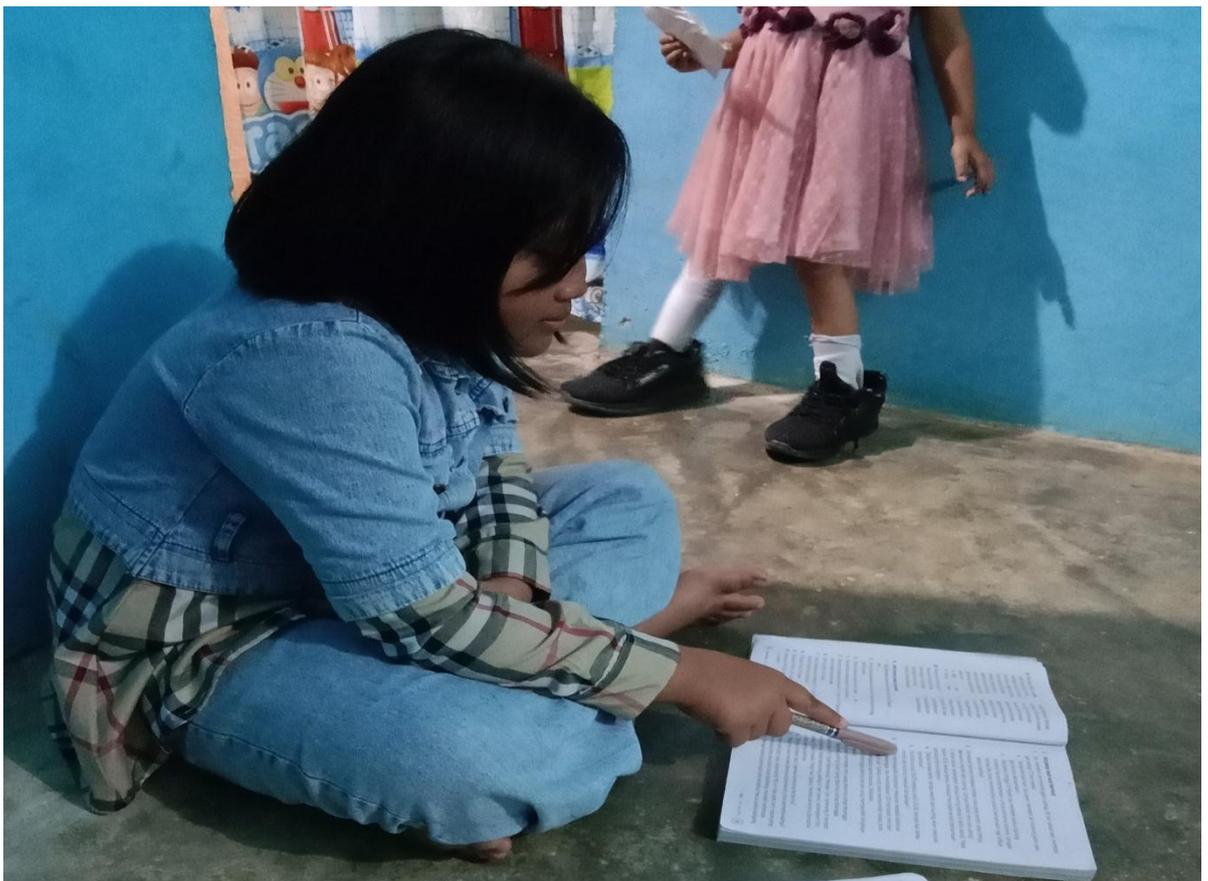
Wawancara dengan orang tua siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.



Wawancara dengan orang tua siswa SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.



Gambaran siswa SD Negeri 101201 Sipirok yang menunda pekerjaan rumah karena kelelahan bermain *game online*



Gambaran siswa SD Negeri 101201 Sipirok sedang menyelesaikan pekerjaan rumah.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS

Nama : Irwan Sapii Aritonang
Tempat, tanggal lahir : Aek Nabara, 05 April 2001
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Desa Dalihan Natolu, Kecamatan Arse, Kabupaten
Tapanuli Selatan

B. ORANGTUA

Ayah : Soaduon Aritonang
Pekerjaan : Petani
Ibu : Ramma Sarumpaet
Pekerjaan : Petani
Alamat : Desa Dalihan Natolu, Kecamatan Arse, Kabupaten
Tapanuli Selatan

C. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 101201 Sipirok dari tahun 2008 – 2014
2. SMP Negeri 1 Sipirok dari tahun 2014 – 2017
3. SMA Negeri 1 Sipirok dari tahun 2017 – 2020
4. UIN SYAHADA Padangsidimpuan dari tahun 2020 - 2024

Padangsidimpuan, September 2024
Hormat saya,

Irwan Sapii Aritonang
NIM. 2020500225



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

27 Mei 2024

Nomor : B 1655 /Un.28/E.1/PP. 00.9/05/2024
Tempat : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Ditunjuk:

Nursyaidah, M.Pd

(Pembimbing I)

Asriana Harahap, M.Pd

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Irwan Sapi'i Aritonang
NIM : 2020500225
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen mengucapkan terima kasih.

Mengetahui
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yuliana Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801221200002001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
NIP.197707262003122001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 407/Un.28/E.1/TL.00/08/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

07 Agustus 2024

Yth. Kepala SD Negeri 101201 Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Irwan Sapii Aritonang
NIM : 2020500225
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syarifida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 198012242006042001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO. 101201 SIPIROK
KECAMATAN SIPIROK
E-mail : sdn101201sipirok@gmail.com
Kode Pos : 22742

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 422/253/SD/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : LILI WARDANI, S.Pd.SD
NIP : 19750815 200801 2 003
Pangkat / Gol : III/d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN NO.101201 Sipirok.

Merangkan bahwa :

Nama : IRWAN SAPII ARITONANG
NIM : 2020500225
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Yang bernama tersebut diatas telah melakukan Penelitian dan Riset di SD Negeri No.101201 Sipirok mulai tanggal 09 Agustus 2024 sampai 09 September 2024, sebagaimana bahan untuk mengerjakan Skripsi dengan Judul " Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri No.101201 Sipirok, Kecamatan Sipirok, Kabupaten Tapanuli Selatan".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Sipirok, 10 September 2024
Kepala SDN No.101201 Sipirok



Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan pedoman observasi yang disusun dengan bertujuan mempermudah jalannya penelitian. Pedoman observasi mengenai “Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di SD Negeri 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan” sebagai berikut:

1. Mengamati kegiatan siswa/i di SDN 101201 Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan diluar jam pelajaran
2. Mengamati dampak yang terjadi pada siswa/i pengguna *game online*
3. Mengamati jenis *game online* yang dimainkan oleh siswa
4. Mengamati siswa yang melakukan prokrastinasi akademik
5. Melakukan observasi terhadap tindakan atau upaya guru dan orang tua dalam mengatasi prokrastinasi pada siswa/i

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan kepala dan guru SDN 101201 Sipirok

Nama :

Lokasi :

Hari/Pukul:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan ibu mengenai siswa yang sudah mengenal dan bermain <i>game online</i> di sekolah ini?	
2.	Apa saja dampak positif dari siswa yang bermain <i>game online</i> ?	
3.	Apa saja dampak negatif dari siswa yang bermain <i>game online</i> ?	
4.	Bagaimana menurut ibu mengenai siswa yang cenderung melakukan prokrastinasi akademik?	
5.	Apakah sekolah bekerja sama dengan orang tua siswa agar siswa tidak banyak menggunakan waktu untuk bermain <i>game online</i> ?	
6.	Apa tindak lanjut atau upaya yang ibu lakukan dalam menghadapi kondisi siswa yang melakukan prokrastinasi?	

B. Wawancara dengan orang tua siswa SDN 101201 Sipirok

Nama :

Lokasi :

Hari/Pukul:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan bapak/ibu jika anaknya bermain <i>game online</i> ?	
2.	Berapa lama anak bermain <i>game online</i> dalam sehari?	
3.	Kapan anak bapak/ibu menyelesaikan pekerjaan rumah dan membantu orang tua?	
4.	Menurut bapak/ibu apakah <i>game online</i> berdampak positif bagi anak? Apa saja manfaatnya?	
5.	Dari pantauan yang bapak/ibu lakukan, apakah setelah bermain <i>game online</i> nilai akademik anak semakin baik?	
6.	Apa saja dampak negatif <i>game online</i> terhadap prestasi akademik anak bapak/ibu?	
7.	Apa saja upaya yang bapak/ibu lakukan dalam mengatasi prokrastinasi akademik anak?	

C. Wawancara dengan siswa SDN 101201 Sipirok

Nama :

Lokasi :

Hari/Pukul:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama bermain <i>game online</i> dalam sehari? Apa yang anda rasakan saat bermain <i>game online</i> ?	
2.	Dimana anda lebih banyak menghabiskan waktu setelah pulang sekolah?	
3.	Apakah anda lebih menyukai untuk belajar di sekolah atau bermain <i>game online</i> ?	
4.	Apakah anda menyelesaikan PR dan Kapan waktu anda mengerjakan tugas sekolah (PR) setelah bermain <i>game</i> ?	
5.	Kapan anda membantu menyelesaikan pekerjaan orang tua?	
6.	Apa manfaat yang anda rasakan dari bermain <i>game online</i> ?	
7.	Apakah nilai dan prestasi anda semakin meningkat di sekolah dengan bermain <i>game online</i> ?	