

**ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK SISWA
DI DAERAH JANJI RAJA KELURAHAN WEK I KOTA
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

OLEH

RODIYAH
NIM. 2120500203

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2025

**ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK SISWA
DI DAERAH JANJI RAJA KELURAHAN WEK I KOTA
PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

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

Oleh:

RODIYAH
NIM 2120500203

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME ONLINE
TERHADAP AKHLAK SISWA
DI DAERAH JANJI RAJA KELURAHAN WEK I KOTA
PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

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

Oleh:

RODIYAH

NIM. 2120500203

Pembimbing I

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 198510252015032003

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**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Rodiyah

Padangsidempuan, Mei 2025

Kepada Yth,

Lampiran :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan UIN Syekh Ali Hasan

Ahmad Addary Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Rodiyah yang berjudul: "**Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan**", 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.

PEMBIMBING I



Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP.198510252015032003

PEMBIMBING II



Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rodiyah

NIM : 2120500203

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidimpuan**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Mei 2025
Saya yang menyatakan,



Rodiyah

Rodiyah
NIM. 2120500203

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bahwa ini:

Nama : Rodiyah
NIM : 2120500203
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Non eksklusif padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidimpuan**. bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, Mei 2025
Yang menyatakan



Rodiyah
NIM. 2120500203

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Rodiyah
Nim : 2120500203
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jl. H. Abdul Jalil Samora (Janji Raja)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dan berkas pendaftaran Sidang Munaqosyah adalah benar apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikarenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqosyah.

Padangsidimpuan, Mei 2025



Rodiyah
Nim. 2120500203



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Rodiyah
NIM : 2120500203
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidimpuan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

A. Naashir M. Tuah Lubis, M. Pd
NIP. 19931010 202321 1 031

Anggota

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

A. Naashir M. Tuah Lubis, M. Pd
NIP. 19931010 202321 1 031

Rahmadani Tanjung, M. Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Dr. Anita Adinda, M. Pd
NIP. 19851025 201503 2 003

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang C Aula FTIK Lantai 2
Hari/Tanggal : Rabu/04 Juni 2025
Pukul : 13.30 WIB s.d selesai
Hasil/Nilai : Lulus/78, 75 (B)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,72
Predikat : Pujian



**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 Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidimpuan
Nama : Rodiyah
NIM : 2120500203
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidimpuan,
Dekan

2025

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Rodiyah
Nim : 2120500203
Prodi / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa game online menjadi salah satu penyebab degradasi akhlak siswa di daerah Janji Raja kelurahan WEK I kota Padangsidempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dalam bentuk survey. Populasi target penelitian adalah siswa di daerah Janji Raja kelurahan WEK I kota Padangsidempuan yang berjumlah 14 siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara dan lembar kuesioner tertulis yang disebarkan kepada seluruh siswa di daerah Janji Raja kelurahan WEK I kota Padangsidempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online dikalangan siswa daerah Janji Raja menurut kuesioner yang telah peneliti jalankan dan wawancara yang telah peneliti dapatkan, lamanya bermain game online pada siswa di daerah Janji Raja bermain game online diatas dari 1 jam, adapun macam game online yang sering mereka mainkan yaitu Free Fire dan Minecraft, penggunaan game online ini berdampak terhadap akhlak siswa di daerah Janji Raja baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dan solusi efektif terhadap penggunaan game online adalah membatasi siswa dalam bermain game online dan mengatur lingkungan bermainnya.

Kata kunci : Akhlak Siswa, Game Online

ABSTRACT

Name : Rodiyah

Student ID Number : 2120500203

Departement Study / Faculty : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education /
Tarbiyah and Teacher Training

Thesis Title : Analysis of the Use of Online Games to the
Morals of Students in the Janji Raja of WEK I
Padangsidempuan City

This study was motivated by the fact that online games were one of the causes of student moral degradation in the Janji Raja of Wek I Village, Padangsidempuan City. This type of research is qualitative research. The research method used in this study is a qualitative method in the form of a survey. The research target population is students in the Janji Raja of Wek I Village, Padangsidempuan City, totaling 14 students. The data collection techniques used by researchers are observations, interviews and questionnaire sheets that are distributed to all students in the Janji Raja of Wek I, Padangsidempuan City. The results showed that the use of online games among the Janji Raja, area according to the questionnaire that the researcher has run and interviews that researchers have gotten, the length of playing online games in students in the Janji Raja to play online games above 1 hour, as for the kinds of online games that they often play, namely free fire and minecraft, the use of online games has an impact on the morals of students in the Janji Raja both positive impacts and negative impacts. And an effective solution to the use of online games is to limit students to playing online games and managing their play environment.

Keywords: *Student Morals, Online Games*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Skripsi ini ditulis dalam upaya memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, tahun 2025.

Tidak sedikit kendala yang dihadapi peneliti dalam proses penyelesaiannya, namun berkat bimbingan, arahan, motivasi, bantuan, kritik dan saran dari berbagai pihak baik moril maupun materil, sehingga kendala itu menjadi tidak terlalu berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, selaku zat yang maha sempurna, yang telah memberikan kesehatan baik jiwa dan raga serta kesempatan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, karena pada dasarnya tidak ada kemudahan di dunia ini kecuali dengan bantuan dari Allah SWT dan juga kepada baginda Rasulullah SAW, yang senantiasa selalu mendoakan ummatnya dan yang telah sudi membawa kita semua khususnya peneliti dari zaman kejahiliyahan menuju zaman yang sekarang ini.

2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. pembimbing I dan Asriana Harahap, M.Pd. pembimbing II yang telah banyak membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini, dan yang senantiasa membimbing dan memberikan saran kepada peneliti. Semoga beliau sekalian selalu dalam lindungan Allah.
3. Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Pd. rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, wakil-wakil rektor, kepala perpustakaan, staf dan seluruh civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama dalam masa perkuliahan.
4. Dr. Lelya Hilda, M.Si dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta stafnya.
5. Nursyaidah, M.Pd ketua program study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta stafnya.
6. Kepada seluruh bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti mulai dari semester I sampai semester VIII, sehingga peneliti bisa menyusun skripsi ini, mudah-mudahan ilmu yang diberikan semakin bertambah dan mendapatkan keberkahan.
7. H. Indra Darman Harahap, SH. lurah WEK I Janji Raja (Samora) kecamatan Padangsidimpuan Utara kota Padangsidimpuan, serta jajarannya dan siswa-siswi di daerah Janji Raja yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan peneliti.

8. Teristimewa khususnya kepada ayahanda tercinta (Nemin) dan ibunda tersayang (Rosidah Lubis) yang telah bekerja keras dalam memberikan kebutuhan baik dari segi materi, do'a, kasih sayang, pengorbanan, perjuangan, serta cinta yang diberikan kepada peneliti demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti. Ayah lihatlah putri kecil mu yang dulu sekarang telah menyelesaikan skripsinya. Segala perjuangan peneliti sampai titik ini peneliti persembahkan kepada dua orang paling berharga dalam hidup peneliti. Tanpa perjuangan mereka peneliti bukanlah apa-apa. Skripsi ini adalah persembahan kecil kepada ayahanda tercinta dan ibunda tersayang. Terimakasih karena telah menjadi orangtua yang sempurna bagi peneliti, peneliti tidak akan bisa membalas semua perjuangan dan pengorbanan ayah dan ibu, maaf jika sampai sekarang peneliti masih banyak melakukan kesalahan. Semoga ayah dan ibu selalu dalam lindungan Allah (Amin), diberikan kesehatan, keberkahan dalam hidup dan umur yang panjang (Amin). Cinta kasih dari peneliti kepada ayahanda tercinta dan ibunda tersayang.
9. Kakak dan adik-adik ku tersayang (Putri Handayani M.Pd, Riska Hariyani S.E, Nanda Anugrah dan Awwal Alfauzan) terimakasih karena telah menjadi penyemangat dalam hidup ini, mungkin tanpa kalian hidup ini tidak akan berwarna. Terimakasih karna telah menjadi support system yang setia, yang selalu memotivasi peneliti.
10. Teruntuk keluarga besar LTQ Tunas Hafidzah ustadzah, bunda, ibu, kakak dan sahabat Qur'ani LTQ Tunas Hafidzah (Fadilah, Syafiha, Ainun, Eka, Ilmi, Ningsih dan Yelin) yang tidak pernah lelah mendukung, membantu dan

memberikan motivasi kepada peneliti. Jazakillah Khoiron Katsiron atas semua ilmu serta kasih sayang yang telah diberikan kepada peneliti semoga dibalas berlipat ganda oleh zat yang paling sempurna (Allah SWT) kepada semuanya.

11. Ustad dan Ustadzah yang ada di Ma'had Annur Panyanggar, terimakasih karena telah menjadi pelita dalam gelap hidup peneliti, yang telah memberikan banyak sekali ilmu kepada peneliti, yang tak pernah bosan dalam membimbing dan mengarahkan peneliti kedalam kebaikan, tanpa kalian mungkin peneliti telah lalai dengan kehidupan duniawi ini.
12. Guru-guru SDN 200102 Padangsidempuan dan Guru-guru MTsN 1 Model Padangsidempuan, terimakasih karna telah sabar mendidik peneliti dari yang tidak tahu apa-apa menjadi seperti yang sekarang ini.
13. Teman-teman PLP kelompok 116 di MIN 3 Pinangori Tapanuli Tengah, terimakasih sudah menjadi teman terbaik selama kurang lebih 50 hari di pinangori, dengan banyak cerita suka dan duka yang kita lalui bersama menjadikan kita lebih dari kata seorang teman.
14. Sahabat-sahabat ku (Adel, Dera, Fany) terimakasih karna masih setia berdiri bersama ku, masih setia mendengar keluh kesah ku dan masih setia menjadi penyemangatu, yang selalu menghibur dikala sedihku, kalian adalah saudara yang searah namun tak sedarah.
15. Akhwatifillah dari Ponpes Annur Panyanggar angkatan 3 tahun 2021 yang telah banyak mengingatkan dan memberi nasihat kepada peneliti.

16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral dan material kepada peneliti selama dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Dengan berserah diri kepada Allah peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, namun demikian peneliti berharap semoga skripsi yang sederhana ini banyak memberikan manfaat bagi para pembaca dan khususnya kepada peneliti sendiri . Aamiin.

Padangsidempuan, 17 April 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rodiyah', written in a cursive style.

Rodiyah

2120500203

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK i

ABSTRACK ii

KATA PENGANTAR.....iii

DAFTAR ISI.....viii

DAFTAR TABEL x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori.....	12
1. Bermain Game Online.....	12
a. Pengertian Bermain.....	12
b. Sejarah Game Online.....	13
c. Pengertian Game Online.....	16
d. Jenis-jenis Game Online.....	17
e. Dampak Game Online.....	20
2. Akhlak.....	25
a. Akhlak dan Sumber Akhlak.....	25
b. Pengertian Akhlak.....	25

c. Bentuk-bentuk Akhlak	26
d. Ruang Lingkup Akhlak	29
3. Siswa.....	31
a. Pengertian Siswa	31
b. Hakikat Siswa	32
B. Penelitian Terdahulu.....	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian	36
B. Jenis dan Metode Penelitian	36
C. Partisipan dan Subjek Penelitian	37
D. Sumber Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	44
G. Validasi Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	49
1. Gambaran Umum Tentang Daerah Janji Raja	49
a. Sejarah Berdirinya Daerah Janji Raja	49
b. Visi dan Misi Janji Raja (Samora)	50
c. Struktur Organisasi Janji Raja (Samora).....	51
d. Sarana dan Prasarana Kelurahan WEK I	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
1. Lama Bermain Game Online	53
2. Macam-Macam Game Online.....	58
3. Dampak Negatif Penggunaan Game Online	60
4. Dampak Positif Penggunaan Game Online	62
5. Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa	63
6. Isi dan Muatan dalam Game Online	65
7. Besarnya Pengeluaran dalam Bermain Game Online.....	67
C. Keterbatasan Penelitian	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	69
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	70
C. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-kisi Angket Penggunaan Game Online	43
3.2 Triangulasi Sumber	46
4.1 Struktur Organisasi Kelurahan WEK I	51
4.2 Sarana dan Prasarana Kelurahan WEK I	52
4.3 Lama Bermain Game Online.....	54
4.4 Macam Game Online.....	58
4.5 Dampak Negatif Penggunaan Game Online.....	60
4.6 Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu fenomena sosial yang terjadi di daerah Janji Raja (Samora) kelurahan WEK I Kota Padangsidimpuan kecamatan Padangsidimpuan Utara adalah fenomena anak SD yang kecanduan game online. Dalam hal ini, usia siswa yang paling di soroti adalah usia dengan rentang 9-12 tahun.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*.¹ *Game online* paling banyak digunakan oleh anak-anak, karena dunia anak memang identik dengan bermain.

Saat ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bukanlah lagi hal yang dapat dihindari. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk lebih jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat di akses dari internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game*

¹ Maftuh Bastul Birri, dkk. " Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*. Vol 3, No. 2 (2022): hlm 239

*online*². Internet menyajikan *game online* untuk menghibur masyarakat Indonesia. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak juga terlibat dalam permainan *game online*.

Di antara jenis-jenis alat komunikasi yang populer saat ini adalah *handphone* (HP), saat ini hampir semua orang memiliki *handphone* baik orang dewasa maupun anak-anak sekalipun. Dengan adanya jaringan internet kini fungsi *handphone* menjadi lebih beragam, yang awalnya hanya sebagai media komunikasi kini dapat dijadikan media untuk memenuhi kebutuhan hiburan, seperti bermain *game online*³. Orang-orang saat ini cenderung memanfaatkan *handphone* sebagai sarana hiburan yaitu untuk bermain *game online*.

Perkembangan internet di Indonesia memang sangat membantu pengaksesnya, tetapi tidak dapat dipungkiri internet juga memberi dampak negatif. Dampak negatif akibat adanya internet di antaranya menjadi kecanduan internet, pornografi, perjudian, penipuan, penculikan, *hacking* dan lain-lainnya⁴. Dari berbagai dampak negatif tersebut, peneliti akan membahas tentang kecanduan internet. Salah satu bentuk kecanduan internet adalah terkhusus pada seringnya seorang *gamers* bermain *game online*. Seorang pakar psikologi dari Amerika, David Greenfield telah menemukan sekitar 6% dari penggunaan internet mengalami ketergantungan *game online*, *gamer* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *game online*.

² Jubaidah Hasibuan. "Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe." *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, Vol 3, No.1, (2022) : hlm 20-28.

³Debi Fitri Ramadhani. "Hubungan Game Online „Free Fire“ dengan Prilaku Komunikasi pada Siswa Kelas VI." *Jurnal Educatio*, Vol 7, No.3, (2021): hlm 820

⁴ Efri Rosa. "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol 4, No. 2 (2021) : hlm 276 – 283.

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan melalui tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet⁵. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin-mesin yang digunakan pemain terhubung oleh internet (Adam & Rolling, 2007 : 671). Di lain bagian Freeman (2008 : 44) juga menyatakan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet⁶. Tanpa adanya jaringan internet maka seorang pemain *game* tidak akan dapat memainkan *game online*.

Permainan *game online* sendiri adalah permainan *online* yang didalamnya melibatkan banyak orang. Pada awalnya permainan *game online* tidak sepopuler sekarang. Dahulu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu *play station (PS)*. Sekarang permainan *play station (PS)* sudah menurun peminatnya dikarenakan terdapat terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan bisa dimainkan oleh banyak orang dimana saja yaitu dengan *game online*.

Permainan *game online* begitu sangat mengasikkan dan membuat para pemain *game online* menjadi ketagihan untuk selalu ingin bermain sehingga

⁵ Rischia Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang : Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, (Madiun : UNIPMA PRESS, 2018), hlm. 4.

⁶ Efri Rosa. "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol 4, No. 2 (2021) : hlm 276 – 283.

sering lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal-hal lainnya. Kecanduan game online yang dialami pada masa peserta didik, dapat mempengaruhi aspek sosial peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain⁷. Karena kenikmatan bermain game online membuat anak lebih cenderung bertahan di dalam rumah daripada bergaul dengan teman-temannya.

Maraknya fenomena penikmat *game online* atau kecanduan *game online* pada anak-anak usia dini khususnya anak sekolah tak terlepas dari karakteristik dan perkembangan psikologi. Bermain *game online* secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar yang lama-kelamaan akan menurunkan minat belajar anak tersebut, keadaan ini sangat memprihatinkan, dari fenomena tersebut motivasi anak-anak untuk bermain *game online* lebih besar daripada mereka belajar. Dan apabila seorang anak telah kecanduan *game online*, maka tak jarang perilaku mereka berubah dan tak sedikit pula dari mereka yang telah kecanduan berani mengorbankan waktu sekolah mereka hanya untuk bermain *game online*⁸. Karena mereka lebih menikmati bermain *game online* daripada berangkat ke sekolah dan belajar di kelas bersama dengan teman-temannya.

⁷ Sapto Irawan & Dina Siska. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol 7, No.1, (2021) : hlm 9-19

⁸ Syamsu Yusuf & Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta : RajaGrafindo, 2018), hlm 23.

Ada beberapa jenis permainan *game online* yang banyak diminati oleh kalangan siswa baik dengan menggunakan PC ataupun berdasarkan platform, misalnya *game mobile legend, free fire, minecraft*, dan lain-lain. Adapun jenis permainan yang paling banyak digunakan para siswa yaitu *free fire* dan *minecraft*. Salah satu penyebab banyaknya diminati oleh siswa pada *game online* adalah banyak tantangan yang diterima dalam *game online* sehingga para pemain merasa bahwa yang sedang bermain pada permainan *game online* itu adalah mereka sendiri sehingga emosionalnya terasa ketika bermain *game online* dan merasa bahwa bermain *game online* seperti bermain di dunia nyata. Hal ini menyebabkan adanya dampak tingkat kesukaan bahkan sampai pada tingkat kecanduan, sehingga hal ini dapat menyebabkan dampak terhadap siswa baik dampak positif maupun dampak negative. Dampak positif atau dampak negative ini berpengaruh pada perilaku siswa, baik perilaku terpuji maupun perilaku tercela.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di daerah Janji Raja (Samora) kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan, banyak anak-anak yang tidak fokus belajar, menurunnya prestasi akademik, interaksi sosial yang terbatas, dan kurangnya motivasi belajar.

Pada penelitian kali ini peneliti lebih memfokuskan terhadap siswa yang berusia 9-12 tahun di daerah Janji Raja (Samora) kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan, karena berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, peneliti berhasil mendapatkan informasi yang di peroleh dari orang tua anak-anak

di daerah Janji Raja (Samora) kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan, telah ditemukan fenomena yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam belajar, tidak adanya sopan santun siswa terhadap orang yang lebih tua dan sering kali keluar dari mulut siswa kata-kata asing yang tidak bagus maknanya.

Adapun populasi yang diambil yaitu seluruh siswa yang berusia 9-12 tahun yang ada di daerah Janji Raja (Samora) kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan dengan jumlah sebanyak 14 populasi. Peneliti mengambil usia 9-12 tahun karena kebanyakan siswa yang aktif bermain *game online* adalah usia 9-12 tahun atau setara dengan kelas 3 sampai kelas 6 SD. Pada umumnya akhlak siswa di daerah Janji Raja (Samora) adalah baik. Hal ini dapat di lihat dari segi kepribadian anak-anak di daerah Janji Raja (Samora).

Handphone sebelumnya hanya dimiliki oleh kalangan remaja dan dewasa yang finansialnya menengah keatas, namun sejak adanya Covid-19 pada tahun 2020 *handphone* sudah menjadi suatu kebutuhan bagi siswa, baik itu di tingkat SD, SMP dan SMA yang masih mengemban status pelajar.

Pada umumnya *game online* tidak hanya disukai oleh siswa namun dikalangan dewasa juga ada yang bermain *game online* bahkan anak-anak yang masih duduk dibangku pendidikan misalnya pada jenjang sekolah dasar dan PIAUD. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa di daerah Janji Raja (Samora) bahwa *game online* mempunyai banyak pengaruh, baik dari pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif. Beberapa diantaranya yaitu banyak dari mereka tanpa disadari sering mengeluarkan kata-

sendiri maupun orang lain, misalnya suka mengulur waktu, marah, egois dan lain sebagainya.

Ketika seseorang telah candu dalam bermain *game online* maka banyak reaksi atau sikap yang timbul pada diri mereka tanpa mereka sadari, misalnya kurang dalam mengontrol emosi, suka berkata kasar, dan kehilangan *control* atas waktu dan ini merupakan dampak negatif dari *game online*. Adapun dampak positif pada *game online* adalah berfikir lebih cepat, lebih teliti, serta menambah aktivitas otak.

Pada permainan *game online* seseorang akan merasakan enjoy, menikmati permainan tersebut tanpa mereka sadari bahwa kata-kata yang terkandung dalam permainan tersebut kurang baik untuk didengar¹⁰. Seringkali apa yang mereka dengar atau yang mereka lihat dalam permainan *game online* membawa dampak yang buruk bagi mereka, misalnya berkata kasar, suka membuang-buang waktu, mengganggu konsentrasi dan susah tidur.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Analisis Penggunaan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan”**. Penelitian ini sangat penting untuk diteliti, karena untuk melihat seberapa besar pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa.

¹⁰ Alif Achadah, (2021). *Game Online terhadap Perubahan Akhlak*, *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol 3 No. 2, hal 224.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti memfokuskan masalah terhadap hal yang mempengaruhi akhlak siswa yaitu diantaranya, dari lingkungan, baik dari lingkungan keluarga ataupun lingkungan dari luar, didikan orang tua, dari pergaulan yang menjadi kebiasaan oleh siswa misalnya dari segi gaya bicaranya, penggunaan *handphone* yang aktif digunakan oleh siswa untuk bermain *game online*.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi akhlak siswa maka, untuk mempermudah penelitian ini dibatasi hanya penggunaan *handphone* yang aktif, dengan keterbatasan kemampuan, waktu dan dana yang dimiliki peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pembahasan ini lebih terarah dan terfokus pada permasalahan yang dikaji.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana dampak dari bermain *game online* terhadap akhlak siswa?
2. Apa solusi efektif dalam mengatasi penggunaan *game online* terhadap akhlak siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game online berdampak terhadap akhlak siswa.
2. Untuk mencegah masalah terkait dengan penggunaan *game online* dan juga untuk mengetahui solusi efektif dalam mengatasi penggunaan *game online* terhadap akhlak siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritik
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait penggunaan *game online* terhadap perilaku siswa.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
 - b. Memberikan pemahaman akan penggunaan *game online* terhadap akhlak siswa.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan mencakup tiga bagian yaitu :

1. BAB I pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II yang terdiri dari tinjauan pustaka yang berisi tentang : Tinjauan teori yang meliputi: pengertian bermain, sejarah *game online*, pengertian *game online*, jenis-jenis *game online* dan dampak *game online*. Kedua akhlak yang terdiri dari : akhlak dan sumber akhlak, pengertian akhlak, bentuk-bentuk akhlak, dan ruang lingkup akhlak. Ketiga adalah siswa yang terdiri dari: pengertian siswa dan hakikat siswa.
3. BAB III metodologi Penelitian yang berisi: lokasi dan tempat penelitian, jenis penelitian dan metode penelitian, partisipan dan subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan validasi data.
4. BAB IV yang terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang berisi tentang sejarah berdirinya daerah janji raja, visi dan misi daerah janji raja, struktur organisasi daerah janji raja, sarana dan prasarana kelurahan WEK I. Pembahasan hasil penelitian meliputi tentang lama bermain *game online*, macam-macam *game online*, dampak negatif dan positif penggunaan *game online*, penggunaan *game online* terhadap akhlak, isi dan muatan dalam *game online*, besarnya pengeluaran dalam bermain *game online*, dan teman dalam bermain *game online*. Keterbatasan peneliti.
5. BAB V Penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Bermain *Game Online*

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak, kegiatan bermain bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Secara bahasa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun dengan benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi dan menggunakan lima indra.¹

Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang.

Menurut Singer, (dalam Kusantini, 2004) mengemukakan bahwa, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.²

¹ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol 4, No 1, (Mei 2021), hlm 54.

² Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Gorontalo, CV Adjie Media Nusantara, 2018) hal 4.

Pengertian bermain juga dapat didefinisikan sebagai aktifitas yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan, relaksasi atau pengembangan keterampilan, tanpa tekanan atau tujuan yang terlalu serius. Bermain dapat melibatkan berbagai bentuk ekspresi, seperti fisik, mental, atau kreatif.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “ber-an”, bermain adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Menurut MaykeS. Tedjasaputra yang penting dan perlu ada didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan interaksi anak baik kepada orang lain maupun benda-benda yang ada disekitarnya bertujuan untuk mencapai suatu kesenangan semata tanpa ada paksaan dan tuntutan yang ada pada dirinya.

b. Sejarah *Game Online*

Game online lahir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama. Namun, pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket. Menurut Bodenheimer (1999) *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan

permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan berjenis simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang kemudian dikomersialkan. Dari hal tersebut telah menginspirasi *game-game* lain muncul dan berkembang dengan bagitu pesat³. Oleh karena itu *game online* hanya dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan, dengan adanya jaringan yang tersambung maka *game online* dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja.

Sejarah *game online* dimulai sejak tahun dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada waktu tahun 1970, sebuah system dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak bermain. Kemudian pada tahun 1995, *game online* benar - benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*Nation Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses kode main lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang peluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game* semakin berkembang

³ Maftuh Bastul Birri, dkk. “ Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*. Vol 3, No.2 (2022) : hal 239

hingga hari ini⁴. Jadi awal mula *game online* diciptakan dengan tujuan pendidikan, akibat penyalahgunaan dan kelalaian menjadikan *game online* banyak merusak akhlak dan minat belajar siswa.

Game adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berpikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain⁵. Menurut teori beberapa Tokoh Psikologi seperti pendapat Sigmund Freud (*Australia/England*) ia mengemukakan bahwa *game* berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan *game* yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesanlannya⁶. Adapun menurut Jean Piaget (*Swiss*) *Game* mampu mengaktifkan otak, mengintegrasikan fungsi

⁴ Krista Surbakti, (2017). "Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja." *Jurnal Curere*, Vol. 01. No. 01, hlm.31.

⁵ Khoerul Amin Ade Putra, dkk. "Game Edukasi Perjalanan si Koko sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, Vol 3, No. 1, (2023), hal 88

⁶ Sigmund Frued, *Pengantar Umum Psikoanalisis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hal. 203.

belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran⁷. Maka dari itu, *game* mampu merangsang otak anak agar lebih keras dalam berfikir.

c. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut⁸. Permainan daring (*online games*) adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game online adalah permainan yang dapat di akses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet⁹. Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang

⁷ Piaget Jean, *Tingkat Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Gramedia, 2015), hal. 50.

⁸ Krista Surbakti. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja." *Jurnal Curere*, Vol 1, No. 1 (2020) hal 29

⁹ Yosua Falentino Rompas, dkk. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi", *Jurnal Ilmiah Society*, Vol 2, No. 1 (2023), hal 1-9

menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu client dan server. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server.

Permainan daring bisa disebut juga sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunikasi maya¹⁰. *Game online* juga dapat menciptakan komunikasi sosial tetapi secara maya bukan nyata.

d. Jenis – jenis *Game Online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang disempati oleh banyak permainan sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainannya :

1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games*

Game online jenis ini mengambil jenis sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflek,

¹⁰ Emy YunitaRahma Pratiwi, Ddk, “*Positif Negarif Game Online Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar.*” (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, 2019), hlm. 11-12.

dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini antara lain *Counter Strike*, *Call Of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood* dan *Unreal*.

2) *Masivvely Multiplayer Online Real Time Strategy Games*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya segi *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3) *Massvely Multiplayer Online Role Playing Games*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh – tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk meraut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi social dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarokonline*, *The Lord of the Rings Online*, *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*, *Free Fire*, *Mobile Legend* dan *pubg*.

4) *Cross – Platform Online Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console game*) mulai berkembang menjadi seperti *computer* yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), seperti *Dreamcast*, *Playstation 2*,

dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*, misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox 360*.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan permainan tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui HTML dan teknologi *Scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL)*. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana ini *Pac – Man* bahkan dibuat ulang menggunakan *pengaya (plugin)* pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

6) *Simulation Games*

Jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja dan sebagainya. Biasanya karakter

ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7) *Massively Multiplayer Online Games*

Permainan bermain dalam skalanya sebesar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul dengan sering perkembangan akses *internet broadband* di negara maju sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti :

- a) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role – Playing Game*)
- b) MMORST (*Massively Multiplayer Online Real – time Strategy*)
- c) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First - Person Shooter*)
- d) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

e. Dampak *Game Online*

Seiring perkembangan dunia internet, banyak perubahan membawa pengaruh bagi pengguna khususnya pada remaja. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Permainan ini dapat mengganggu akhlak serta moral dan juga perilaku seseorang. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Allah berfirman dalam Al-qur'an surah al-An'am ayat 32 :

وما الحياة الدنيا إلا لعب ولهي وللدار الآخرة خيز للذين يتقنن أفلا تعقلن

Yang artinya: Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?¹¹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan tipu daya belaka bagi orang yang tidak mau melakukan apa yang di ridhai Allah, baik itu dosa kecil maupun dosa besar. Misalnya syirik atau mempersekutukan Allah, melawan orang tua, melalaikan ibadah daln lain sebagainya. Jika seseorang terlalu mencintai kehidupan dunia pastilah ia akan terjerumus dan terjebak dalam dunia fana yang sifatnya sementara, sehingga menjadikan dunia sebagai tujuan utamanya dan lalai akan perintah Allah. Banyak hal yang bisa membuat manusia menjadi lalai karna kehidupan dunia.

Banyaknya harta juga salah satu hal yang bisa menjadikan manusia lalai akan akhirat. Tergiur dengan kenikmatan yang di dapatkan ketika di dunia. Banyaknya harta bisa menjadikan manusia sombong dan angkuh jika dalam dirinya tidak dilandasi dengan iman yang kuat. *Game online* merupakan salah satu karya manusia dengan tujuan sebagai hiburan.

Anak-anak merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk

¹¹ Departemen Agama RI, Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2020), hlm. 130.

beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan *game online* tersebut.

Meskipun kelihatannya sekedar duduk dampak jangka panjang dari permainan *games* yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, serta permainan *game* dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli *game* baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *games*. Bila anak bermain *game* dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain *games* dikhawatirkan anak akan mengidap nyeri sendi di kalangan anak-anak.

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya. Adapun dampak dari *game online* yaitu sebagai berikut:

1) Dampak positif *game online*

a) Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game*

online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.

- b) Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- c) Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa *inggris*. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa *inggris* dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa *inggris*.
- e) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- f) Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan *keyboard* dan mouse untuk mengendalikan permainan.

2) Dampak negatif *game online*

- a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.
- b) Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- c) Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.
- e) Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya

kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari.

- f) Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet di rumah.
- g) Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

2. Akhlak

a. Akhlak dan Sumber Akhlak dalam Islam

Dalam Islam ada yang namanya adab, moral dan etika yang mempunyai arti yang berbeda-beda jika dilihat dari segi konteksnya. Selain adab, etika, dan moral ada juga yang namanya akhlak yang sering dikenal sebagai sikap yang baik dan buruk seseorang, dalam Islam al Qur'an dan sunnah merupakan sumber hukum Islam yang mempunyai fungsi sebagai pedoman umat muslim dan terdapat penjelasan tentang akhlak. Nabi Muhammad Saw merupakan orang yang menjadi suri tauladan bagi umat muslim karena memiliki akhlak mulia. Nabi Muhammad telah menerapkan prinsip-prinsip akhlak dalam berbagai bidang, baik dalam kehidupan sehari-hari Rasulullah, dalam kehidupan bermasyarakat maupun dalam berbangsa dan bernegara.

b. Pengertian Akhlak

Kata "*akhlaq*" berasal dari bahasa Arab, yaitu *jama'* dari kata "*khuluqun*" yang secara linguistik diartikan diartikan budi pekerti, perangai,

tingkah laku atau tabiat, tata krama, sopan santun, adab dan tindakan¹².

Dilihat dari sudut Istilah (terminologi), para ahli berbeda pendapat namun intinya sama yaitu tentang perilaku manusia. Adapun pendapat – pendapat ahli dapat dihimpun sebagai berikut :

- 1) Imam al Ghazali (1059-1111) menurut hijjatul islam yang dikutip dari buku studi akhlak ialah sifat yang tertanan dalam jiwa, yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pertimbangan.¹³
- 2) Menurut Ibnu Mazkawih, akhlak merupakan keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran dan perencanaan.¹⁴
- 3) Menurut Rosihan Anwar akhlak adalah keadaan jiwa seseorang untuk berbuat tanpa melalui pertimbangan dan pilihan terlebih dahulu.¹⁵

c. Bentuk – bentuk Akhlak

Akhlak menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu akhlak Mahmudah (akhlak terpuji) dan akhlak Madzmumah (akhlak tercela) dan penulis akan menjabarkan lebih lanjut kedua macam akhlak tersebut, yaitu akhlak Mahmudah dan akhlak Madzmumah.

- 1) Akhlak mahmudah (Akhlak Terpuji)

¹² Beni Ahmad dan K.H Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak*, (Bandung: CV Pustaka Setia, Cet III, 2017), hlm. 13.

¹³ Suhayib, *Studi Akhlak*, (Cetakan I: Depok Sleman Yogyakarta: 2016), hlm.7.

¹⁴ Ibnu Mazkawih, *Tahdzib Al-Akhlak wa Tharir Al-A'raq*, (Beirut: Maktabah Al-Hayah Li Ath-Thiba'ah wa Nasyr, cetakan ke-2), hlm. 51.

¹⁵ Rosihan Anwar, *Asas Kebudayaan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 14.

Secara etimologi, akhlak mahmudah adalah akhlak yang terpuji. Mahmudah merupakan bentuk maf'ul dari kata hamida yang berarti dipuji. Akhlak mahmudah atau akhlak terpuji disebut juga akhlaq al-karimah (akhlak mulia). Adapun pengertian mengenai akhlak mahmudah secara termonologi, para ulama berbeda pendapat. Berikut ini dikemukakan beberapa penjelasan tentang pengertian akhlak mahmudah atau akhlak terpuji.

- a) Menurut Al-Ghazali, akhlak terpuji merupakan sumber ketaatan dan kedekatan kepada Allah SWT, sehingga mempelajari dan mengamalkannya merupakan kewajiban individual setiap muslim.
- b) Menurut Ibnu Qayyim, pangkal akhlak terpuji adalah ketundukan dan keinginan yang tinggi sifat-sifat terpuji, menurutnya berpangkal dari kedua hal tersebut. Ia memberikan gambaran tentang bumi yang tunduk pada ketentuan Allah SWT. Ketika air turun menyimpannya, bumi merespon dengan kesuburan dan menumbuhkan tanaman – tanaman yang indah. Semikian pula manusia tatkala diliputi rasa ketundukan kepada Allah SWT, kemudian turun taufik dari Allah SWT, ia akan meresponnya dengan sifat – sifat terpuji.
- c) Menurut Abu Daud AS-Sijistani (w.275 H/889 M), akhlak terpuji adalah perbuatan-perbuatan yang disenangi, sedangkan akhlak

tercela adalah perbuatan-perbuatan yang ahrus dihindari¹⁶. Akhlak terpuji harus ditanam dalam diri, sedangkan akhlak tercela harus dibuang dan dibersihkan dari dalam diri.

Akhlak mahmudah adalah perilaku manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun social, serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari Tuhan. Akhlak mahmudah dilahirkan oleh sifat – sifat mahmudah yang ysng terpendam dalam jiwa manusia, demikuan pula akhlak mazmumah. Oleh karena itu sikap dan tingkah laku yang lahir, adalah cerminan dari sifat atau kelakusn batin seseorang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa akhlak terpuji adalah suatu yang baik dan mesti dilakukan, yang menckup akhlak kepada Allah, akhlak kepada Rasulullah, akhlak kepada diri sendiri, keluarga, teman sejawat, akhlak kepada hewan dan akhlak keapada lingkungan.

2) Akhlaqul Mazdmumah (Akhlak Tercela)

Secara etimologi, kata madzmumah berasal dari bahasa arab yang artinya tercela. Oleh karena oitu akhlak madzmumah artinya akhlak tercela. Semua bentuk kegiatan yang yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela. Akhlak tercela merupakan tingkah kalu tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia.

¹⁶ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakah*, (Jakarta: Amzah, 2009), hlm.180-181.

Segala bentuk akhlak yang bertentangan dengan akhlak terpuji disebut dengan akhlak tercela. Akhlak yang tercela adalah tingkah laku yang tercela yang adapat merusak keimanan seorang muslim dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Bentuk-bentuk akhlak madzmumah bisa berkaitan dengan Allah SWT, Rasulullah SAW, dirinya, keluarganya, masyarakat, dan alam sekitarnya¹⁷. Adapun contoh dari akhlak tercela yaitu syirik, kufur, nifak, fasik takabur, dan ujub, dengki, gibah, membantah orang tua, sombong, emosi yang berlebih, dan melalaikan waktu” dan masih banyak lagi contoh-contoh dari akhlak tercela.

d. Ruang Lingkup Akhlak

Berdasarkan berbagai macam defenisi akhlak, maka akhlak tidak memiliki pembatasnya, ia melingkupi dan mencakup semua kegiatan, usaha, dan upaya manusia, yaitu dengan nilai-nilai perbuatan. Dalam perspektif Islam, akhlak itu konperhensif dan holistik, dimana dan kapan saja mesti berakhlak. Oleh karena sebab itulah merupakan tingkah laku manusia dan tidak akan pernah berpisah dengan aktivitas manusia.

Jadi, ruang lingkup akhlak Islam adalah seluas kehidupan manusia itu sendiri yang mesti diaplikasikan *fi kulli al-makan wa fi kulli al-zaman*.

Akhlak Islam meliputi seperti :

1) Akhlak kepada Allah dan Rasul-Nya

¹⁷ Miswar, dkk, *Akhlak Tasauf Membangun Karakter Islam*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 121.

Akhlak kepada Allah dimulai dari meyakini adanya Allah, mengimani sifat-sifat Allah dan nama-mana Allah tunduk dan patuh kepada perintah Allah dan menjauhi larangan Allah, merasakan kehadiran Allah dalam hidupnya dan merasakan selalu berada dalam pengawasan Allah¹⁸. Hubungan seorang hamba dengan Allah itu akan semakin apabila dimilikinya beberapa sikap-sikap batin, seperti yang disebutkan Abu Bakar Mihammad Al Kalabazi, akan timbul seperti taubat, zuhud, farq, tawadu', takwa, tawakkal, ridha, mahabbah, dan puncak ma'rifah.

2) Akhlak kepada manusia

a) Akhlak kepada diri sendiri

Akhlak kepada diri itu adalah menunaikan hak dan kewajiban diri. Anggota-anggota tubuh manusia mempunyai hak, mata mempunyai hak, telinga mempunyai hak, badan mempunyai hak, perut juga mempunyai hak. Tanda orang berakhlak terhadap dirinya adalah menunaikan hak-hak diri tersebut.

b) Akhlak terhadap keluarga

Rumah tangga yang anggota keluarganya terdiri dari suami, istri dan anak-anak. Semua komponen itu mempunyai hak dan kewajiban. Suami mempunyai hak dan kewajiban terhadap istri dan anak-anaknya, istri juga mempunyai hak dan kewajiban terhadap suami dan

¹⁸ Abdul hamid, *Pembentukan Akhlak Mulia*, (Semarang: Pustaka Media, 2019), hlm. 142.

anak-anaknya. Misalnya kewajiban suami membiayai rumah tangga¹⁹. Selain kewajiban membiayai rumah tangga, seorang suami juga berkewajiban dalam memimpin keluarganya dan menjadi kepala rumah tangga yang bertanggung jawab terhadap istri dan anak-anaknya.

3. Siswa

a. Pengertian Siswa

Secara etimologi siswa adalah anak didik yang mendapatkan pengajaran ilmu. Secara terminologi siswa adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan. Siswa merupakan salah satu komponen penting dalam suatu proses pendidikan. Siswa artinya orang yang ikut serta dalam proses pendidikan. Orang tersebut mengambil bagian dalam sistem atau jenis pendidikan tertentu untuk menumbuhkan dan mengembangkan dirinya²⁰. Siswa adalah setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

¹⁹ Abdul hamid, *Pembentukan Akhlak Mulia*, (Semarang: Pustaka Media, 2019), hlm.144.

²⁰ Darmiah. “ Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam”. *Jurnal MUDARRISUNA*, Vol 11, No. 1 (2021) hal 165

Siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak, dan mandiri²¹. Menurut Djamarah (2011) Siswa adalah pribadi yang unik yang mempunyai potensi dan mengalami perkembangan²². Yang dimana semakin hari siswa semakin pandai dan kreatif dan juga berpikir kritis.

b. Hakikat Siswa

Dalam persepektif filsafah pendidikan islam, hakikat siswa terdiri dari beberapa macam :

- 1) Siswa adalah darah daging sendiri, orang tua adalah pendidik bagi anak-anaknya maka semua keturunannya menjadi anak didiknya di dalam keluarga.
- 2) Siswa adalah semua anak yang berada di bawah bimbingan pendidik di lembaga formal maupun nonformal.
- 3) Siswa secara khusus adalah orang-orang yang belajar di lembaga pendidikan tertentu yang menerima bimbingan, pengarahan, nasihat, pembelajaran dan berbagai hal yang berkaitan dengan proses

²¹ Mohammad Ali. “*Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan.*” Jakarta: PT Bumi Aksara.

²² Syaifullah Alramadhani & Priyono Tri Febrianto. “ *Analisa Learning Loss (Ketertinggalan Pembelajaran) yang Terjadi di SDN Mrecah 1 Tanah Merah.*” Vol 1, No. 4, (2023) hal 68-87

kependidikan²³. Dan dapat menjadikan mereka menjadi manusia yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Rifqi Hendri, Skripsi pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan *Game Online* di Kalangan Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *game online* tersebut, kesimpulan ini diuji berdasarkan uji koefisien regresi, uji koefisien determinasi. Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menguji penggunaan *game online* terhadap perilaku siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sampel penelitian dengan jumlah sampel 67 siswa, dan terletak pada lokasi penelitian yang mana lokasi penelitian di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat. Sedangkan peneliti sampelnya hanya 14 siswa dan lokasi penelitian di daerah Janji Raja (Samora) Padangsidimpuan.
2. Wahyu, Skripsi pada tahun 2021 dengan judul “Analisis Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian dari penggunaan *game online* tersebut perilaku sosial siswa SMP Negeri 14 Palopo yang bermain game online terletak pada kualifikasi tinggi. Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menguji penggunaan *game online* terhadap perilaku siswa.

²³ Darmiah. “ Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam”. *Jurnal MUDARRISUNA*, Vol 11, No. 1 (2021) hal 165

Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sampel penelitian dengan jumlah sampel 20 siswa, dan terletak pada lokasi penelitian yang mana lokasi penelitian di SMP Negeri 14 Palopo. Sedangkan peneliti sampelnya hanya 14 siswa dan lokasi penelitian di daerah Janji Raja (Samora) Padangsidimpuan.

3. Mita Sariyana, Skripsi pada tahun 2023 dengan judul “ Pengaruh Game Online terhadap Prilaku dan Prestasi Belajar Siswa di Kelas VIII SMP N 8 Kaur”. Berdasarkan hasil penelitian dari pengaruh *game online* tersebut membawa pengaruh yang signifikan terhadap prilaku siswa Kelas VIII SMP N 8 Kaur. Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menguji penggunaan *game online* terhadap prilaku siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sampel penelitian dengan jumlah sampel 37 siswa, dan terletak pada lokasi penelitian yang mana lokasi penelitian di Kelas VIII SMP N 8 Kaur. Sedangkan peneliti sampelnya hanya 14 siswa dan lokasi penelitian di daerah Janji Raja (Samora) Padangsidimpuan.
4. Hamudani, Skripsi pada tahun 2022 dengan judul “ Efek Negatif *Game Online* terhadap Prilaku Anak dalam Berkomunikasi di Dusun Bilelatepung”. Berdasarkan hasil penelitian dari *game online* tersebut membawa pengaruh yang signifikan terhadap prilaku anak di dusun Bilelatepung, desa Beleke, kecamatan Gerung, kabupaten Lombok Barat. Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menguji penggunaan *game online* terhadap prilaku anak dan

siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sampel penelitian dengan jumlah sampel 78 anak, dan terletak pada lokasi penelitian yang mana lokasi penelitian di dusun Bilelatepung, desa Beleke, kecamatan Gerung, kabupaten Lombok Barat. Sedangkan peneliti sampelnya hanya 14 siswa dan lokasi penelitian di daerah Janji Raja (Samora) Padangsidimpuan.

5. Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto, Skripsi pada tahun 2023 dengan judul “Dampak Permainan *Game Online* terhadap Prilaku Siswa Kelas VIII di MTs Midanutta’lim Jombang”. Berdasarkan hasil penelitian dari pengaruh *game online* tersebut prilaku siswa dapat diketahui melalui tes pengetahuan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran. Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menguji penggunaan *game online* terhadap prilaku siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sampel penelitian dengan jumlah sampel 53 siswa, dan terletak pada lokasi penelitian yang mana lokasi penelitian di Kelas VIII di MTs Midanutta’lim Jombang. Sedangkan peneliti sampelnya hanya 14 siswa dan lokasi penelitian di daerah Janji Raja (Samora) Padangsidimpuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 sampai 10 Maret 2025.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di daerah Janji Raja (Samora) kelurahan WEK I kecamatan padangsidimpuan utara, kota Padangsidimpuan.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan data kualitatif (berbentuk data, kalimat, dan gambar). Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, yaitu penelitian yang mendalam tentang individu. Tujuannya adalah untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Data dari studi kasus ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan kuesioner terbuka.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dalam bentuk survey. Metode kualitatif dalam bentuk survey adalah penelitian riset yang bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis dan lebih menonjolkan proses makna. Menurut Prof. Burhan bugin, pendekatan

kualitatif adalah proses kerja penelitian yang sasarannya terbatas, namun kedalaman datanya tak terbatas. Semakin dalam semakin berkualitas data yang diperoleh atau di kumpulkan maka semakin berkualitas hasil penelitian tersebut.¹

C. Partisipan dan Subjek Penelitian

1. Partisipan

Partisipan adalah narasumber yang merujuk pada seseorang yang paham terkait dengan objek penelitian serta mampu memberikan penjabaran tentang topik penelitian yang diangkat. Partisipan itu sendiri adalah orang yang benar-benar tahu dan pernah terlibat langsung dengan masalah penelitian². Jadi dapat dikatakan bahwa partisipan itu adalah individu yang ikut berperan dalam proses penelitian, yang dimana ikut berpartisipasi dalam memberikan informasi dan menjadi responden terhadap peneliti.

Partisipan pada penelitian ini adalah siswa yang berusia 9-12 tahun dengan jumlah sebanyak 14 orang. Peneliti mengambil partisipan dilihat dari aktifnya bermain *game online*, di daerah Janji Raja ada sebanyak 14 siswa yang aktif bermain *game online*.

2. Subjek

Subjek merupakan bagian dari populasi, yang memiliki karekteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

¹ Burhan Bugin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 29

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2019)

ditarik kesimpulannya³. Menurut Sugiyono subjek penelitian adalah pihak yang berkaitan dengan yang diteliti (informan atau narasumber) untuk mendapatkan informasi terkait dengan data penelitian yang merupakan sampel dari sebuah penelitian⁴. Subjek penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diteliti dan diamati oleh peneliti sebagai sasaran dalam penelitiannya, guna untuk mendapatkan informasi terkait dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti. Pada penelitian ini subjek yang diambil oleh peneliti adalah siswa dengan rentang usia 9-12 tahun di daerah Janji Raja (Samora), dengan jumlah sebanyak 4 orang siswa yang akan di wawancarai di daerah Janji Raja (Samora).

D. Sumber Data

Data merupakan informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat di analisis dan relevan dengan problem tertentu, dan harus memiliki keterkaitan antara informasi dalam arti data harus mengungkapkan kaitan antara sumber informasi dan bentuk simbolik asli pada satu sisi, dan pada sisi lain data harus sesuai dengan teori dan pengetahuan, dalam penelitian kualitatif, subjek merupakan sumber yang benar-benar dapat memberikan informasi. Subjek dapat berupa hal peristiwa, manusia atau sinyal yang diobservasi.

Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berhubungan dengan fokus penelitian. Data-data tersebut terdiri atas dua jenis data yaitu

³ Tarjo, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hlm. 47.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta)

data yang bersumber dari manusia dan data yang bersumber dari non manusia. Data dari sumber manusia diperoleh dari orang yang menjadi informan, dalam hal ini orang tersebut menjadi subjek penelitian. Sedangkan sumber data dari non manusia bersumber dari dokumen-dokumen berupa catatan, foto dan hasil observasi yang berhubungan dengan fokus penelitian.

Sumber data adalah subjek dari mana suatu data dapat diperoleh. Menurut Supomo, sumber data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen. Sumber data berdasarkan jenisnya dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu:

a. Data Primer

Data Primer adalah sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, observasi dan angket baik dalam bentuk individu atau kelompok maupun hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil pengujian.

Individu adalah para siswa di daerah Janji Raja yang akan di wawancarai terkait dengan penggunaan *game online*. Adapun data yang akan diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari yaitu orang tua siswa dan siswa di daerah Janji Raja yang usia berkisar 9-12 tahun.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui

media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang di publikasikan secara umum. Peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara berkunjung ke perpustakaan, atau membaca banyak buku yang berhubungan dengan penelitian. Sumber data pada penelitian ini juga menggunakan sumber yang diperoleh melalui buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data dari lapangan penelitian, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala dalam objek penelitian. Dalam penelitian, observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat difahami dalam konteksnya⁵.

Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek terhadap peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara.

Tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas dan makna kejadian di lihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut⁶.

⁵ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 144

⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 144



b. Lembar Wawancara

Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya⁷. Teknik wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Wawancara harus difokuskan pada kandungan isi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan⁸. Jadi pewawancara harus bertatap muka langsung dengan narasumber guna untuk menghindari informasi palsu jika tidak bertatap langsung dengan narasumber. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil 4 orang siswa dari 14 orang siswa untuk diwawancarai, guna untuk mendapatkan informasi lebih jelas mengenai penelitian yang dilakukan peneliti. Yang dimana siswa tersebut adalah : Almira, Shalsa, Rafa dan Lukman.

⁷ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 149.

⁸ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 150.

3. Lembar Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan terlulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup merupakan responden tidak mempunyai kesempatan lain dalam memberikan jawabannya selain jawaban yang telah disediakan di dalam daftar pernyataan tersebut⁹. Dalam penelitian ini kuesioner yang disajikan oleh peneliti hanya satu bagian diantaranya kuesioner *game online*. Dalam penelitian ini kuesioner ditujukan kepada siswa yang menjadi subjek sebagai responden penelitian.

Kuesioner ini sudah tersedia struktur pertanyaan yang telah disediakan jawabannya dan responden tinggal memilih jawaban yang sesuai, pilihan jawaban yang disediakan mempunyai rentang skor 1-5, yaitu 1 berarti sangat tidak setuju, 2 berarti tidak setuju, 3 berarti kurang setuju, 4 berarti setuju, dan 5 berarti sangat setuju. Adapun lembar kuesioner ini dibagikan kepada seluruh siswa yang ada di daerah janji raja (samora) kota padangsidempuan.

Tabel 3.1

Kisi – kisi Kuesioner Penggunaan *Game Online*

No	Indikator	Aspek-aspek	No Item	
			Positif	Negatif

⁹ Tarjo, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hlm. 57.

1.	Frekuensi bermain <i>game</i> <i>online</i>	Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain <i>game online</i> .	1, 9, 10	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
2.	Mengelola emosi	Memiliki kesadaran dengan perasaan-perasaan yang sedang dialami.		
3.	Lama mengakses <i>game</i> <i>online</i>	Mampu mengontrol emosi. Rentan lama waktu siswa bermain <i>game online</i> .		

F. Teknik Analisis Data

1. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu pendekatan analisis data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia. Triangulasi dilakukan dengan menguji informasi melalui metode berbeda, oleh kelompok berbeda dan populasi berbeda. Penemuan mungkin memperlihatkan bukti antar data, mengurangi penyimpangan yang bisa

terjadi dalam satu penelitian¹⁰. Triangulasi digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan membandingkan antara informasi atau data yang didapat.

Triangulasi meliputi beberapa cara, yaitu:

- a. Triangulasi Sumber, yaitu membandingkan, mengecek ulang derajat kepercayaan informasi yang diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda.
- b. Triangulasi Waktu, yaitu menguji derajat kepercayaan dengan cara mengecek data kepada sumber sama dalam waktu atau situasi yang berbeda.
- c. Triangulasi Teori, yaitu memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu atau dipadu.
- d. Triangulasi Peneliti, yaitu menggunakan lebih dari satu peneliti dalam melakukan observasi dan wawancara.
- e. Triangulasi Teknik/Metode, yaitu usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan penelitian.

Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan peneliti adalah triangulasi sumber, karena dalam penelitian ini menggunakan teknik yang sama dalam menggali informasi dengan sumber yang berbeda-beda. Dengan menggunakan teknik triangulasi dalam melakukan pengumpulan data, maka data yang akan diperoleh akan lebih konsisten serta lebih menguatkan data.

¹⁰ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 161.

Tabel 3.2
Triangulasi Sumber

Pertanyaan peneliti	Informan/Narasumber	Kesimpulan
<p>Apa yang menyebabkan siswa suka bermain <i>game onlien</i></p>	<p>Informan 1 (Almira) : karena <i>game online</i> itu seru, dan kita dapat berteman dengan orang yang tidak kita kenal dari bermain <i>game online</i></p> <p>Informan 2 (Shalsa) : karena bermain <i>game online</i> itu dapat menghilangkan kebosanan.</p> <p>Informan 3 (Rafa) : karena bermain <i>game online</i> itu seru, kita bisa berimajinasi bahwa kitalah yang berperan dalam game tersebut</p> <p>Informan 4 (Lukman) : karena bermain game online itu asik, dan juga bisa berkomunikasi dengan teman kita.</p>	<p>Jadi mereka menyukai <i>game online</i> karena <i>game online</i> itu seru dan asik, dan melalui <i>game online</i> juga bisa berkomunikasi dengan orang yang tidak kita kenal, dan juga bermain game online dapat menghibur dan menghilangkan kebosanan.</p>
<p>Jenis game online apa saja yang sering dimainkan</p>	<p>Informan 1 : <i>mobile legend</i> dan <i>free fire</i></p> <p>Informan 2 : <i>mobile legend</i> dan <i>free fire</i></p>	<p>Jadi game yang sering dimainkan adalah <i>mobile legend, free fire</i>, dan</p>

	<p>Informan 3 : <i>Minecraft</i> dan <i>free fire</i></p> <p>Informan 4 : <i>Minecraft</i></p>	<i>Minecraft</i>
Apakah ada manfaat dari bermain <i>game online</i>	<p>Informan 1 : ada, kita bisa berkomunikasi dengan orang lain, mengetahui sedikit tentang bahasa inggris.</p> <p>Informan 2 : ada, untuk menghilangkan kebosanan.</p> <p>Informan 3 : ada, untuk melatih kefokusannya, menghilangkan kebosanan dan untuk memperluas relasi pertemanan.</p> <p>Informan 4 : ada, untuk mendapatkan pengetahuan baru, mendapatkan teman baru, melatih bahasa, dan juga melatih konsentrasi.</p>	<p>Jadi manfaat bermain <i>game online</i> adalah untuk menambah relasi pertemanan, meningkatkan kemampuan bersosial, melatih konsentrasi, mendapatkan pengetahuan baru, dan juga untuk hiburan agar menghilangkan kebosanan.</p>
Berapa jam dalam sehari bermain <i>game online</i>	<p>Informan 1 : kurang lebih 2-3 jam</p> <p>Informan 2 : kurang lebih 2 jam</p> <p>Informan 3 : kurang lebih 6 jam</p> <p>Informan 4 : lebih dari 6 jam</p>	<p>Jadi waktu mereka bermain <i>game online</i> kurang lebih setengah hari</p>

G. Validasi Data

Validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Terdapat dua macam validitas penelitian yaitu :

1. Validitas Internal

Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang di capai.

2. Validitas Eksternal

Validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sample tersebut di ambil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Gambaran Umum Tentang Daerah Janji Raja

a. Sejarah Berdirinya Daerah Janji Raja

Daerah Janji Raja berdiri pada tahun 1952 di atas luas tanah kurang lebih 2400 km² yang beralamatkan di jalan H. Abdul Jalil Nasution, Samora, kelurahan WEK 1, kecamatan Padangsidempuan Utara, kota Padangsidempuan, dengan kode pos 22711.

Janji Raja adalah daerah yang terletak di provinsi Sumatera, yaitu tepatnya di Sumatera bagian Utara. Janji Raja didirikan sesuai dengan tujuan didirikannya kedaerahan, yaitu untuk meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat, melestarikan dan mengembangkan budaya, meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan pengembangan lingkungan hidup. Menurut undang-undang nomor 23 tahun 2014 tentang pemerintahan daerah. Undang-undang ini mengatur tentang penyelenggaraan pemerintahan daerah, otonomi daerah, dan hubungan keuangan antara pemerintah pusat dan daerah.

Daerah ini dinamakan Janji Raja karena pada zaman dahulu kala setiap kerajaan ingin membuat perjanjian atau bermusyawarah, raja-raja berkumpul di

daerah ini. Dan raja-raja juga sering berjanji di atas tanah daerah tersebut. Maka dari itu daerah ini dinamakan dengan Janji Raja (Perjanjian para raja).¹

Sampai sekarang masih ada di dapati di daerah Janji Raja beberapa makam, yang mana menurut pendapat orang-orang bahwa makam itu adalah makam-makam raja. Di daerah Janji Raja lebih kebanyakan orang Jawa daripada orang Batak, maka dari itu budaya yang ada di daerah Janji Raja bercampur, sesuai dengan budaya masing-masing suku. Walaupun demikian masyarakat di daerah Janji Raja hidup dengan rukun dan damai, masih saling tolong-menolong dan bersosialisasi. Jumlah penduduk di daerah Janji Raja, kurang lebih 70 KK (Kartu Keluarga).

b. Visi dan Misi Janji Raja (Samora)

Adapun visi dan misi yang ada di daerah Janji Raja adalah sebagai berikut :

1) Visi daerah Janji Raja

- a) Terwujudnya pelayanan prima dan akuntabel serta meningkatkan partisipasi dalam pembangunan.

2) Misi daerah Janji Raja

- a) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia aparatur pemerintah kelurahan.
- b) Meningkatkan hubungan kemitraan dan kerja sama dengan lembaga kemasyarakatan dan pemerintah, baik vertikal maupun horizontal.

¹ Hasil wawancara dengan tetua daerah Janji Raja

- c) Membina dan menggerakkan partisipasi masyarakat dalam bidang pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan.
- d) Meningkatkan tata kehidupan masyarakat berdasarkan peraturan dan norma yang benar.

c. Struktur Organisasi daerah Janji Raja

Tabel 4.1

Struktur Organisasi Kelurahan WEK I

Jabatan	Nama
Lurah	H. Indra Darman Harahap, SH.
Sekretaris	Kosong
Kasi Pemerintahan	Arfan Sutono, MM.
Kasi Pendapatan	Kosong
Kasi Pembangunan	Kosong
Staf	Bachder Azwar, Sulastri Pohan, Nurman Alamsyah

d. Sarana dan Prasarana Kelurahan WEK I

Sarana adalah alat yang digunakan langsung dalam mencapai maksud atau tujuan. Sedangkan prasarana adalah fasilitas yang menunjang terlaksananya suatu proses. Sarana dan Prasarana adalah dua konsep yang saling terkait dalam mendukung kegiatan dan membangun suatu daerah. Untuk mencapai tujuan kedaerahan yang di cita-citakan, daerah Kelurahan WEK I (Janji Raja) menyediakan sarana dan prasarana sebagai berikut :

Tabel 4.2

Sarana dan Prasarana Kelurahan WEK I

NO	Jenis	Jumlah	Kondisi
1.	Sekolah	8	Baik
2.	Puskesmas	1	Baik
3.	Bank	1	Baik
4.	Kantor Kelurahan	1	Baik
5.	Jalan	~	Baik
6.	Jembatan	3	Baik
7.	Jaringan Listrik	~	Baik
8.	Jaringan Telekomunikasi	2	Baik
9.	Mesjid	2	Baik
10.	Lapangan Voli	1	Baik

Sekolah di kelurahan WEK I berjumlah 8 :

- 1) SMA ada 3, yaitu SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2, yang beralamat di Jl. Merdeka dan SMA Swasta Karya Baru yang beralamat di Jl. Abdul Jalil Nasution.
- 2) SMP ada 1, yaitu SMP Negeri 3.
- 3) SD ada 2, yaitu SD Negeri 200102 dan SD Negeri 200107, yang beralamat di Jl. Sutomo.
- 4) MDA ada 1, yang beralamat di Jl. Abdul Jalil Nasution.

5) TK ada 1, yaitu TK Dalihan Natolu, yang beralamat di Jl. Abdul Jalil Nasution.

B. Pembahasan Hasil Peneliti

Penggunaan *Game Online* pada Siswa di daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan

Kuesioner yang disebarkan bersifat tertutup. Pada setiap pertanyaan telah disediakan jawabannya. Kuesioner yang disebarkan kepada responden atau siswa di daerah Janji Raja berjumlah 14 lembar. Kuesioner dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan yaitu “ Penggunaan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidempuan”. Setelah data terkumpul disajikan dalam bentuk tabel dan diuraikan dalam bentuk penjelasan. Selain menggunakan teknik kuesioner peneliti juga menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui seperti apa penggunaan *game online* pada siswa di daerah Janji Raja.

1. Lama Bermain Game Online

Di zaman sekarang yang serba canggih ini, manusia sudah sangat erat kaitannya dengan teknologi, seperti *handphone*, internet, *computer* dan sebagainya. Kenyataan ini sangat bagus untuk menunjang kemajuan cara berfikir manusia. Di dunia pendidikan para siswa sudah tidak asing lagi dengan permainan mereka yang dapat di sebut sebagai istilah *game online* dengan tujuan untuk menghibur mereka. Namun di sisi lain, apabila siswa tidak dapat

mengatur waktu mereka dengan baik maka akan terbuang sia-sia dan terlena karena keasyikan bermain *game online*.

a. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi penggunaan *game online* pada siswa di daerah Janji Raja, sebagian siswa sering berkumpul bersama teman-temannya untuk bermain *game online* bersama. Ketika sedang bermain *game online* bersama ada saja dari salah satu mereka yang sering mengeluarkan kata-kata kasar ketika kalah dalam bermain *game online* tersebut. Sehingga membuat orang-orang di sekitarnya beranggapan bahwa siswa tersebut memiliki akhlak yang kurang baik.

Kemudian, untuk waktu yang mereka habiskan dalam bermain game online ketika berkumpul dan bermain bersama bisa memakan waktu kurang lebih 2-3 jam.

b. Hasil Kuesioner

Tabel 4.3

Lama Bermain Game *Online*

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi
1	Dibawah 1 jam	-
2	1-2 jam	1
3	2-3 jam	5
4	3-4 jam	2
5	4-5 jam	2

6	5-6 jam	2
7	Diatas 6 jam	2
	Jumlah	14

Adapun hasil dari kuesioner yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa lamanya siswa di daerah Janji Raja dalam bermain *game online*, yaitu 1 siswa yang bermain selama 1-2 jam, 5 siswa yang bermain selama 2-3 jam, 2 siswa bermain selama 3-4 jam, 2 siswa bermain selama 4-5 jam, 2 siswa bermain selama 5-6 jam, dan 2 siswa yang bermain diatas 6 jam.

c. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan wali siswa/ orangtua siswa di daerah Janji Raja tentang seberapa lama anaknya menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*, beliau mengemukakan : “ Ketika di rumah sepulang dari sekolah, mereka bisa seharian menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, bahkan sampai makan pun lupa akibat terlalu asyik bermain *game online*, kalau kalah mereka mau bercakap kotor, menangis, mengamuk tidak jelas, dan terkadang juga kalau di suruh ketika mereka bermain game mereka tidak mendengarkan, bahkan melawan (membantah) kepada orangtua”.²

Dalam penelitian ini peneliti hanya mewawancarai 2 orangtua siswa di daerah Janji Raja, wali siswa yang lain mengatakan “ selama bermain game

² Lenni orangtua dari siswa yang bernama Rafa

online, paling nanti mau habis 2 sampai 3 jam, tapi Alhamdulillah dia masih ingat makan dan sholat, dan kalau di panggil juga masih nyahut”.³

Adapun wawancara yang disampaikan oleh siswa yang bernama Almira tentang seberapa lamanya dia dalam menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, ia mengemukakan : “ Bermain game online setelah pulang dari sekolah, karna kalau bermain game online sebelum sekolah tidak dibolehkan mama, yaitu mulai dari jam setengah 3 siang sampai jam 5 atau jam setengah 6 sore”.⁴

Wawancara yang disampaikan oleh Shalsa “Ketika bermain game *online* dapat menghabiskan waktu kurang lebih 2 jam, dan dimainkan setelah pulang dari sekolah.”⁵

Wawancara yang disampaikan oleh Rafa “Ketika bermain game *online* dapat menghabiskan waktu kurang lebih 6 jam, dan dimainkan setelah pulang sekolah.”⁶

Wawancara yang disampaikan oleh Lukman “Ketika bermain game *online* dapat menghabiskan waktu lebih dari 6 jam, dan dimainkan sebelum berangkat sekolah dan setelah pulang sekolah.”⁷

Jadi peneliti mengambil kesimpulan dari apa yang peneliti dapatkan melalui teknik wawancara mengenai analisis penggunaan game *online* terhadap akhlak siswa di daerah Janji Raja, yaitu tidak semua siswa yang

³ Habibah orangtua dari siswa yang bernama Shalsa

⁴ Almira

⁵ Shalsa

⁶ Rafa

⁷ Lukman

bermain game online di daerah Janji Raja mempunyai akhlak yang buruk, ada sebagian yang memang menjadikan game online hanya untuk menghilangkan kebosanan dan berkomunikasi.

Peneliti juga mengambil kesimpulan dari apa yang peneliti dapatkan melalui teknik wawancara mengenai lamanya siswa di daerah Janji Raja dalam bermain game online bahwa siswa bermain pada waktu yang tepat antara lain waktu yang tidak mengganggu belajar mereka, walaupun terkadang masih terdapat siswa yang mencuri-curi waktu untuk bermain game online.

Sedangkan siswa yang bermain game online sampai dengan 6 jam, disebabkan karena tidak adanya pengawasan dari wali dan orangtua siswa, sehingga membuat mereka lalai dan lupa akan waktu karena keasyikan bermain game online.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, skripsi dari Rifqi Hendri pada tahun 2020, dari hasil teknik wawancara dia mengatakan bahwa ada 34% siswa kelas 1 AK yang bermain game online dibawah dari 1 jam artinya banyak siswa yang bermain game online dibawah 1 jam dan sedikit dari 6,20% siswa yang bermain game online lebih dari 4 – 5 jam, dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa kelas 1 AK lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk kesibukan yang lain tanpa bermain game online dibandingkan mereka harus menggunakan banyak waktu mereka untuk bermain game online.

2. Macam-macam Game *Online*

Game *online* rasanya tidak asing lagi terdengar di telinga kaum muda khususnya para siswa di bangku sekolah dasar. Hampir seluruh siswa pastinya pernah memainkan game *online* tersebut. Saat ini tidak hanya satu atau dua saja macam game *online* yang merajalela, namun berbagai macam game *online* tercantum di media sosial dan masing-masing siswa memiliki pilihan yang berbeda seperti apa macam game *online* yang mereka senangi.

a. Hasil Kuesioner

Tabel 4.4

Macam Game *Online*

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi
1	Free Fire	5
2	Minecraft	3
3	Shakura Schol Simulator (SSS)	1
4	Mobile Legend	2
5	Avatar World	1
6	Block Blast	1
7	Pou	1
	Jumlah	14

Berdasarkan jawaban siswa tentang macam game *online* mereka mainkan yang peneliti ajukan dalam bentuk kuesioner dan terdapat beberapa pernyataan seperti yang tercantum pada tabel diatas. Adapun hasil dari kuesioner yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa macam game online

yang siswa di daerah Janji Raja mainkan yaitu 5 siswa memainkan game *Free Fire*, 3 siswa memainkan game *Minecraft*, 1 siswa memainkan game *Shakura Schol Simulator* (SSS), 2 siswa memainkan game *Mobile Legend*, 1 siswa memainkan game *Avatar World*, 1 siswa memainkan game *Block Blast*, 1 siswa memainkan game *Pou*.

Jadi kesimpulan yang dapat peneliti ambil adalah bahwa siswa di daerah Janji Raja lebih suka memainkan game *Free Fire* dibandingkan dengan game yang lainnya. Yang dimana game *free fire* ini adalah game perang yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, mereka mengatakan bahwa ketika bermain game *free fire* mereka seakan ikut dalam pertempuran tersebut, menjadikan mereka berimajinasi lebih dalam game ini.



Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, skripsi dari Riska Hariyani tahun 2024, ia mengatakan bahwa siswa di desa Morang lebih menyukai game *Mobile Legend*. Dikarenakan game *Mobile Legend* dimainkan secara berkelompok dan memiliki mode permainan yang beragam.

3. Dampak Negatif Penggunaan *Game Online*

Game online memiliki banyak dampak bagi siswa. Apabila siswa tersebut dapat memanfaatkan *game online* dengan baik maka akan berdampak positif, begitu juga sebaliknya apabila siswa tersebut tidak dapat menggunakan *game online* dengan baik maka akan berdampak negatif bagi siswa.

a. Hasil Kuesioner

Tabel 4.5

Dampak Negatif Penggunaan *Game Online*

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi
1	Saya Kecanduan bermain game online	2
2	Saya sering tidak fokus belajar karena game online	7
3	Saya sering begadang karena game online	4
4	Saya gelisah tidak bermain game online dalam sehari	3

Dari kuesioner kita dapat mengetahui bahwa dari 14 siswa hanya 2 siswa yang kecanduan bermain game online, 7 siswa yang sering tidak fokus belajar akibat dari bermain game online, 4 siswa yang sering begadang karena bermain game online dan 3 siswa yang gelisah ketika tidak bermain game online dalam sehari.

b. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan siswa yang bernama Almira tentang dampak negatif penggunaan game *online* pada siswa, ia mengemukakan : “ Bahwa bermain game online itu dapat mengganggu belajar dan tidak dapat fokus dalam belajar karena isi pikiran selalu memikirkan game *online*. ”⁸

Adapun wawancara yang disampaikan oleh Shalsa : “ Bahwa bermain game *online* itu dapat mengotori pikiran dan juga dapat merusakkan mata. ”⁹

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai dampak negatif penggunaan game online pada siswa yaitu adanya rasa kecanduan pada diri siswa dan kurangnya pengawasan dari orangtua siswa yang menimbulkan siswa menjadi menyalahgunakan waktu dan cenderung tidak dapat mengontrol kegiatan sehari-hari mereka, sehingga menjadikan mereka kurang fokus belajar akibat terlalu asyik dalam bermain game online dan karena jangka yang terlalu lama dalam bermain game online menyebabkan sakitnya mata siswa yang dapat beresiko rabun sejak dini.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, skripsi dari Rifqi Hendri, ia mengatakan bahwa siswa tidak bisa mengontrol waktu dengan baik dan menjadi sering melakukan kebohongan karena bermain game online, berkaitan dengan sulitnya mereka mengontrol waktu mereka membuat mereka semakin merasa kecanduan dan menimbulkan kebohongan, baik bohong terhadap dirinya sendiri maupun kepada orangtuanya yaitu yang

⁸ Almira

⁹ Shalsa

seharusnya uang mereka gunakan untuk jajan sekolah mereka malah menggunakan uang mereka dihabiskan untuk bermain game online.

4. Dampak Positif Penggunaan Game *Online*

Tidak semua siswa akan menerima dampak negatif dari penggunaan game *online*. Game *online* akan berdampak positif apabila siswa tersebut dapat mengatur waktu untuk bermain game *online* dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu ada berbagai macam faktor yang akan membawa game *online* pada dampak positif untuk siswa.

a. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan siswa yang bernama Lukman tentang dampak positif penggunaan game *online* pada siswa, ia mengemukakan :” Bahwa bermain game *online* dapat berkomunikasi dengan teman dan berkenalan dengan orang baru.”¹⁰

Adapun wawancara yang disampaikan oleh Rafa :” Bahwa bermain game *online* itu seru, tidak membosankan dan juga dapat menjadi penghibur bagi diri sendiri.”¹¹

Jadi penulis mengambil kesimpulan dari apa yang penulis dapatkan melalui teknik wawancara mengenai dampak positif penggunaan game online pada siswa yaitu game online dapat menjadi penghibur tersendiri kepada pemainnya dan menjadi pengusir kebosanan kala sendirian, hal itu di sebabkan karena dapatnya berkomunikasi dan berkenalan dengan orang lain

¹⁰ Lukman

¹¹ Rafa

melalui game online tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, skripsi dari Wahyu tahun 2021, ia mengatakan bahwa mengenai dampak positif penggunaan game online pada siswa yaitu dengan adanya game online siswa yang sering bermain game online cenderung memiliki daya tangkap yang lebih cepat karena game online dapat mengasah otak mereka dan kebanyakan dari siswa yang sering bermain game online mereka bisa lebih mahir dalam berbahasa Inggris.

5. Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa

Penggunaan game *online* juga berpengaruh terhadap akhlak siswa, ada sebagian dari mereka yang memiliki akhlak kurang baik dalam bermain game *online*, apalagi ketika mengalami kekalahan. Banyak dari mereka yang emosi ketika mengalami kekalahan ketika bermain.

a. Hasil Kuesioner

Tabel 4.6

Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi
1	Saya mengeluarkan kata kotor ketika diganggu bermain game online	3
2	Saya bermain game online setiap hari	6
3	Saya pernah meninggalkan kewajiban saya karena keasyikan bermain game online	9

4	Saya menuangkan apa yang ada di dalam permainan game online dalam kehidupan saya	6
---	--	---

Dari hasil kuesioner dapat dilihat bahwa banyak dari mereka ketika bermain game online lupa waktu sehingga meninggalkan kewajiban sebagai umat muslim, yakni mengerjakan sholat 5 waktu. Dari angket terlihat ada 3 siswa yang mengeluarkan kata kotor ketika diganggu bermain game online, 6 siswa yang bermain game online setiap hari, 9 siswa yang pernah meninggalkan kewajiban karena keasyikan bermain game online, dan 6 siswa yang menuangkan apa yang ada di dalam permainan game online dalam kehidupannya.

b. Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan siswa yang bernama Lukman tentang penggunaan game *online* terhadap akhlak siswa, ia mengemukakan :” Bahwa bermain game online itu dapat menjadikan kita lebih emosional, buktinya saja ketika kita kalah dalam bermain game online, kita tanpa sengaja langsung mengeluarkan kata-kata kotor, marah-marah, dan melempari barang.”¹²

Adapun yang disampaikan oleh Almira :” Bahwa ketika kita terlalu asyik bermain game online tanpa disadari kita telah melewatkan kewajiban kita kepada Allah, sehingga menjadikan kita jarang sholat dan membaca Al-qur’an, dan juga kita pernah tidak mendengarkan ketika dipanggil oleh

¹² Lukman

mama.”¹³

Dari hasil kuesioner dan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa ketika kalah dalam bermain game online banyak siswa yang emosinya tidak terkontrol, dan tanpa pengawasan orangtua juga menjadikan mereka sering meninggalkan kewajiban karena lupa waktu ketika bermain game online.

6. Isi dan Muatan dalam *Game Online*

Isi dan muatan dalam *game online* sangat beragam, mulai dari konten visual, audio, hingga interaksi dengan pemain lain. Secara umum *game online* bisa mengandung :

a. Konten Visual

1) Karakter

Desain karakter yang unik dan menarik, termasuk penampilan, kemampuan, dan cerita dibalik karakter tersebut menyebabkan siswa lebih tertarik untuk memainkan game tersebut.

2) Lingkungan

Dunia game yang dibuat secara detail, termasuk landscape, bangunan, dan berbagai elemen visual lainnya menyebabkan siswa lebih memilih untuk memainkan game tersebut.

3) Efek Visual

Efek-efek khusus seperti ledakan, serangan, atau efek lainnya yang meningkatkan pengalaman bermain sehingga menyebabkan siswa ikut

¹³ Almira

berimajinasi tinggi.

4) Grafis

Kualitas visual yang menentukan tampilan game, baik dari grafis 2D hingga grafis 3D yang realistis.

b. Konten Audio

1) Musik

Musik latar yang menciptakan suasana dan meningkatkan pengalaman bermain, sehingga anak-anak tidak bosan dengan memainkannya.

2) Efek Suara

Efek suara untuk serangan, ledakan dan tindakan lainnya dalam game.

3) Dialog

Dialog antara karakter dalam game atau suara-suara karakter yang berinteraksi dengan pemain.

4) Peta

Untuk memberikan informasi tentang rute, lokasi dan titik-titik penting dalam dunia game.

c. Interaksi

1) Pemain ke pemain

Dalam bermain *game online*, pemain juga bisa berinteraksi baik itu secara nyata maupun secara maya. Mereka berinteraksi layaknya seperti orang yang sedang telponan.

2) Pemain ke game

7. Besarnya Pengeluaran dalam Bermain *Game Online*

a. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan Lukman, bahwasanya dia dapat menghabiskan lima ribu (5000) sehari dalam bermain game online, guna untuk membeli kuota.¹⁴

Sedangkan wawancara dengan Rafa, dia mengatakan bahwa dia dapat menghabiskan tiga ribu(3000) dalam sehari guna untuk membeli WIFI.¹⁵

C. Keterbatasan Penelitian

Ada beberapa keterbatasan yang dihadapi peneliti dalam melakukan penelitian terkait dengan penggunaan game online di daerah Janji Raja kota Padangsidempuan :

1. Privasi Penggunaan

Kesulitan mendapatkan izin dan informasi dari pengguna untuk mengumpulkan data pribadi mereka. Sehingga peneliti harus memastikan kerahasiaan data dan mendapatkan persetujuan dari responden sebelum mengumpulkan data.

2. Sampel yang representatif

Kesulitan mendapatkan sampel yang representatif dari populasi pengguna game online, karena karakteristik pengguna yang beragam dan sulit di jangkau.

¹⁴ Lukman

¹⁵ Rafa

3. Akses Data

Keterbatasan akses ke data pengguna game online yang valid dan terkini, seperti data log game, dan riwayat permainan.

4. Potensi Manipulasi

Beberapa pemain mungkin memanipulasi data atau informasi yang diberikan kepada peneliti untuk tujuan tertentu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, mengenai analisis penggunaan game online terhadap akhlak siswa di daerah Janji Raja kelurahan WEK I kota Padangsidempuan dapat ditarik suatu kesimpulan. Adapun analisis penggunaan game online terhadap akhlak siswa di daerah Janji Raja kelurahan WEK I kota Padangsidempuan dapat ditinjau dari beberapa hal:

1. Dampak negatif penggunaan game online terhadap akhlak siswa di daerah Janji Raja, dari mereka masih banyak yang tidak bisa mengontrol waktu dengan baik yang menyebabkan mereka jadi kecanduan dan menjadikan mereka membuang waktu dengan sia-sia, mereka juga marah-marah, bercakap kotor dan juga membuang barang yang ada di sekitar mereka ketika mereka kalah dalam bermain game online.
2. Solusi efektif dalam mengatasi penggunaan *game online* terhadap akhlak siswa :
 - a. Pengawasan Orang Tua
Pengawasan orang tua sangat di perlukan dalam memantau dan mengawasi siswa/anaknya dalam penggunaan game online, serta memberikan batasan waktu dan konten yang sesuai.

b. Pengaturan Waktu

Mengatur waktu penggunaan game online terhadap siswa, sehingga mereka dapat menyeimbangkan waktu untuk belajar, beraktivitas fisik, dan berinteraksi sosial.

c. Pendidikan dan Kesadaran

Memberikan pendidikan dan kesadaran kepada siswa tentang dampak positif dan negatif game online terhadap akhlak dan perilaku.

d. Pengembangan Karakter

Mengembangkan karakter siswa/anak melalui pendidikan karakter, seperti kejujuran dan tanggung jawab. Untuk membantu mereka membuat pilihan yang tepat dalam menggunakan game online.

e. Alternatif Aktivitas

Menyediakan alternatif aktivitas yang positif dan menyenangkan, seperti olahraga dan seni. Untuk mengurangi ketergantungan pada game online.

f. Penggunaan Teknologi yang Bijak

Mengajarkan siswa/anak menggunakan teknologi secara bijak, seperti menggunakan game yang edukatif, yang bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian mengenai *game online* menunjukkan berbagai dampak:

1. Dampak pada kesehatan mental

Penelitian menunjukkan bahwa *game online* dapat menyebabkan kecanduan, yang berdampak pada kesehatan mental, seperti stres dan gangguan tidur.

2. Penurunan prestasi akademik

Kecanduan *game online* dapat mengganggu waktu belajar, mengurangi motivasi dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

3. Gangguan interaksi sosial

Fokus pada *game online* dapat mengurangi interaksi sosial dengan orang lain.

4. Perubahan pola hidup

Kecanduan game online dapat menyebabkan perubahan pola hidup, seperti pola makan, pola tidur serta kurangnya aktivitas fisik.

C. Saran

Setelah peneliti mengadakan penelitian dan pemahaman terhadap permasalahan di atas, maka perkenankanlah peneliti mengemukakan saran-saran yang dapat membantu memecahkan permasalahan tersebut :

1. Kepada orangtua di daerah Janji Raja diharapkan memberi perhatian dan peringatan yang lebih serius dalam penerapan peraturan penggunaan game online kepada anak yang masih memegang status pendidikan sekolah dasar.
2. Kepada para siswa agar dapat lebih bertanggung jawab lagi atas tugas utama sebagai seorang pelajar dan dapat lebih selektif dalam memilih waktu untuk bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A., (2021). Game Online terhadap Perubahan Akhlak, *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Volume 3 (2), hlm 224.
- Ahmad, B., & Hamid, A., (2017), *Ilmu Akhlak*, Bandung: CV Pustaka Setia, Cet III
- Ali, M., *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alramadhani, S., & Febrianto, P. T., (2023), Analisa *Learning Loss* (Ketertinggalan Pembelajaran) yang Terjadi di SDN Mrecah 1 Tanah Merah, Volume 1(4), hlm 68-87.
- Amin, S. M., *Ilmu Dakah*, Jakarta: Amzah.
- Anwar, R., (2015), *Asas Kebudayaan Islam*, Bandung: Pustaka Setia.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A., (2018), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Gorontalo, CV Adjie Media Nusantara.
- Birri, M. B., dkk, (2022), Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, Vol 3(2), hlm 239.
- Bugin, B., (2016), *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmiah., (2021), Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam, *Jurnal MUDARRISUNA*, Volume 11 (1), hlm 165.
- Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya*, (2020), Bandung: Diponegoro.

- Frued, S., *Pengantar Umum Psikoanalisis*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasibuan, J., (2022), Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe, *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, Volume 3 (1), hlm 20-28.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z., (2021), Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 4(1), hlm 54.
- Irawan, S., & Siska, D., (2021), Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik.” *Jurnal Konseling Gusjigang*, Volume 7(1), hlm 9-19.
- Jean, P., (2015), *Tingkat Perkembangan Kognitif*, Jakarta: Gramedia.
- Mazkawih, I., *Tahdzib Al-Akhlak wa Thatrir Al-A'raq*, Beirut: Maktabah Al-Hayah Li Ath-Thiba'ah wa Nasyr, cetakan ke-2.
- Miswar, dkk, (2016), *Akhlak Tasauf Membangun Karakter Islam*, Medan: Perdana Publishing.
- Putra, K. A. A., dkk, (2023), Game Edukasi Perjalanan si Koko sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, Volume 3 (1), hlm 88.
- Pratiwi, E. Y. R., dkk, (2019), *Positif Negarif Game Online Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Ramadhani, D. F., (2021), Hubungan Game Online ‘Free Fire’ dengan Prilaku Komunikasi pada Siswa Kelas VI, *Jurnal Education*, Volume 7 (3), hlm 820.

- Rangkuti, A. N., (2016), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CitapustakaMedia
- Rompas, Y. F., dkk, (2023), Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi, *Jurnal Ilmiah Society*, Volume 2(1), hlm 1-9.
- Rosa, E., (2021), Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Volume 4 (2), hlm 276 – 283.
- Sugiyono, (2019), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta Bandung
- Suhayib, (2016), *Studi Akhlak*, Cetakan I: Depok Sleman Yogyakarta.
- Surbakti, K., (2017), Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Volume 1(1), hlm 31.
- Surbakti, K., (2020), Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Volume 1(1), hlm 29.
- Tarjo, (2019), *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Budi Utama.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y., (2018), *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang : Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, Madiun : UNIPMA PRESS.
- Yusuf, S., & Sugandhi, N. M., (2018), *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta : RajaGrafindo.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Pribadi

Nama : Rodiyah
Nim : 2120500203
Tempat/Tanggal Lahir : Padangsidempuan/12 Agustus 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI
Alamat : Jl. H. Abdul Jalil (Samora)

2. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Nemin
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Jl. H. Abdul Jalil (Samora)
Nama Ibu : Rosidah Lubis
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. H. Abdul Jalil (Samora)

3. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 200102 Padangsidempuan
MTS : MTsN 1 Model Padangsidempuan
MA : Pondok Pesantren An-Nur Panyanggar Padangsidempuan
Universitas : UIN SYAHADA Padangsidempuan

Lembar Kuesioner Penggunaan Game Online

Nama : SALSABILA
 Jenis Kelamin : perempuan
 Usia : 11 tahun
 Jenis Game Online : ml (mobil)

NB : 1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama

2. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (x) pada kolom yang telah di sediakan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya bermain game online untuk meningkatkan minat belajar			x		
2	Saya mengeluarkan kata kotor ketika diganggu bermain game online					x
3	Saya bermain game online setiap hari			x		
4	Saya gelisah jika tidak bermain game online dalam sehari			x		
5	Saya pernah meninggalkan kewajiban saya karena keasyikan bermain game online		x			
6	Saya pernah begadang karena bermain game online				x	
7	Saya menuangkan apa yang ada di dalam permainan game online dalam kehidupan saya				x	
8	Saya menghabiskan 12 jam dalam sehari untuk bermain game online				x	
9	Saya bermain game online kurang lebih 2 jam					x
10	Saya bermain game online 5 kali dalam seminggu				x	

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lembar Kuesioner Penggunaan Game Online

Nama : ALMIRA RIZKI RAHMAD
 Jenis Kelamin : WANITA
 Usia : 10 TAHUN
 Jenis Game Online : ml (mobile legend)

NB : 1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama

2. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (x) pada kolom yang telah di sediakan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya bermain game online untuk meningkatkan minat belajar			x		
2	Saya mengeluarkan kata kotor ketika diganggu bermain game online		/	x		
3	Saya bermain game online setiap hari					x
4	Saya gelisah jika tidak bermain game online dalam sehari		x			
5	Saya pernah meninggalkan kewajiban saya karena keasyikan bermain game online					x
6	Saya pernah begadang karena bermain game online	x				
7	Saya menuangkan apa yang ada di dalam permainan game online dalam kehidupan saya				x	
8	Saya menghabiskan 12 jam dalam sehari untuk bermain game online				x	
9	Saya bermain game online kurang lebih 2 jam				x	
10	Saya bermain game online 5 kali dalam seminggu				x	

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Lembar Kuesioner Penggunaan Game Online

Nama : LUKMAN SAMUDRA PARDEDA
 Jenis Kelamin : LAKI - LAKI
 Usia : 10
 Jenis Game Online : Bolk Bias

NB : 1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama

2. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (x) pada kolom yang telah di sediakan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya bermain game online untuk meningkatkan minat belajar		X			
2	Saya mengeluarkan kata kotor ketika diganggu bermain game online	X				
3	Saya bermain game online setiap hari		X			
4	Saya gelisah jika tidak bermain game online dalam sehari	X				
5	Saya pernah meninggalkan kewajiban saya karena keasyikan bermain game online		X			
6	Saya pernah begadang karena bermain game online	X				
7	Saya menuangkan apa yang ada di dalam permainan game online dalam kehidupan saya		X			
8	Saya menghabiskan 12 jam dalam sehari untuk bermain game online		X			
9	Saya bermain game online kurang lebih 2 jam	X				
10	Saya bermain game online 5 kali dalam seminggu		X			

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lembar Kuesioner Penggunaan Game Online

Nama : Rifa
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Usia : 11
 Jenis Game Online : FF (Fortnite)

NB: 1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama

2. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (x) pada kolom yang telah di sediakan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya bermain game online untuk meningkatkan minat belajar		x			
2	Saya mengeluarkan kata kotor ketika diganggu bermain game online				x	
3	Saya bermain game online setiap hari		x			
4	Saya gelisah jika tidak bermain game online dalam sehari	x				
5	Saya pernah meninggalkan kewajiban saya karena keasyikan bermain game online					x
6	Saya pernah begadang karena bermain game online					
7	Saya menuangkan apa yang ada di dalam permainan game online dalam kehidupan saya	x				x
8	Saya menghabiskan 12 jam dalam sehari untuk bermain game online					x
9	Saya bermain game online kurang lebih 2 jam				x	
10	Saya bermain game online 5 kali dalam seminggu	x				

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

LAMPIRAN DATA SISWA YANG IKUT MENGGISI LEMBAR KUESIONER

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA	JENIS GAME ONLINE
1	R.S	Perempuan	12 Thn	Shakura Schol Simulator
2	L.S.P	Laki-laki	10 Thn	Block Blast
3	R.S.N	Laki-laki	11 Thn	Free Fire
4	Ra.S.N	Laki-laki	11 Thn	Free Fire
5	Z.P.S	Laki-laki	12 Thn	Free Fire
6	Y.M	Laki-laki	9 Thn	Minecraft
7	M.R	Perempuan	10 Thn	Minecraft
8	S.L	Perempuan	11 Thn	Mobile Legend
9	A.N	Perempuan	10 Thn	Free Fire
10	A.R.R	Perempuan	10 Thn	Mobile Legend
11	H.B.B	Laki-laki	10 Thn	Pou
12	R.H	Perempuan	9 Thn	Minecraft
13	N.S	Perempuan	9 Thn	Avatar World
14	A.A	Laki-laki	11 Thn	Free Fire

LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

Nama : Almira

Usia : 10 Tahun

Pertanyaan	Jawaban
1. Game online apa saja yang suka di mainkan?	<i>Game mobile legend dan free fire</i>
2. Berapa kali dalam seminggu bermain game online?	7 kali (setiap hari)
3. Berapa jam dalam sehari bermain game online?	Kurang lebih 2-3 jam
4. Apakah pernah marah ketika kalah dalam bermain game online?	Pernah
5. Apa sajakah yang dilakukan ketika kalah dalam bermain game online?	Marah-marah dan bercakap kotor
6. Bagaimana cara mengatur waktu antara bermain game online dengan kegiatan yang lainnya?	Setelah bangun tidur, mandi dan makan, setelah itu berangkat ke sekolah, pulang dari sekolah baru main game kak.
7. Apa dampak positif dari bermain game online?	Tidak membosankan dan menjadi penghibur bagi diri sendiri
8. Apa dampak negatif dari bermain game online?	Dapat mengganggu belajar dan tidak dapat fokus dalam belajar karena isi pikiran selalu memikirkan game <i>online</i>
9. Apa manfaat dari bermain game online?	bisa berkomunikasi dengan orang lain, mengetahui sedikit tentang bahasa inggris.

Nam :

Usia : 11 Tahun

Pertanyaan	Jawaban
1. Game online apa saja yang suka di mainkan?	<i>Game mobile legend dan free fire</i>
2. Berapa kali dalam seminggu bermain game online?	7 kali (setiap hari)
3. Berapa jam dalam sehari bermain game online?	Kurang lebih 2 jam
4. Apakah pernah marah ketika kalah dalam bermain game online?	Pernah
5. Apa sajakah yang dilakukan ketika kalah dalam bermain game online?	Marah-marah, melempari barang, dan cakap kotor
6. Bagaimana cara mengatur waktu antara bermain game online dengan kegiatan yang lainnya?	Setelah bangun tidur, sholat, mandi dan makan, setelah itu berangkat ke sekolah, pulang dari sekolah baru main game kak.
7. Apa dampak positif dari bermain game online?	Bisa berkomunikasi dan berkenalan dengan orang baru
8. Apa dampak negatif dari bermain game online?	Bermain game <i>online</i> itu dapat mengotori pikiran dan juga dapat merusakkan mata
9. Apa manfaat dari bermain game online?	Untuk menghilangkan kebosanan

Nam :

Usia : 11 Tahun

Pertanyaan	Jawaban
1. Game online apa saja yang suka di mainkan?	<i>Minecraft</i> dan <i>free fire</i>
2. Berapa kali dalam seminggu bermain game online?	5 kali kak, karna kalau hari sabtu sama minggu tidur di rumah nenek, jadi tidak memegang hp kak
3. Berapa jam dalam sehari bermain game online?	kurang lebih 6 jam
4. Apakah pernah marah ketika kalah dalam bermain game online?	Pernah
5. Apa sajakah yang dilakukan ketika kalah dalam bermain game online?	Bercakap kotor dan membuang barang yang ada di sekitar ku kak
6. Bagaimana cara mengatur waktu antara bermain game online dengan kegiatan yang lainnya?	Setelah bangun tidur, mandi, selesai mandi langsung makan, karna masuk sekolah jam 10, main game bentar kak, klo udah mau jam 10 bersiap-siap kak mau sekolah, setelah pulang sekolah baru dilanjut lagi kak main game nya
7. Apa dampak positif dari bermain game online?	bermain game <i>online</i> itu seru, tidak membosankan dan juga dapat menjadi penghibur bagi diri sendiri
8. Apa dampak negatif dari bermain game online?	Dapat merusakkan mata dan mengganggu pikiran

Nam :

Usia : 10 Tahun

Pertanyaan	Jawaban
1. Game online apa saja yang suka di mainkan?	<i>Minecraft</i>
2. Berapa kali dalam seminggu bermain game online?	7 kali (setiap hari)
3. Berapa jam dalam sehari bermain game online?	lebih dari 6 jam
4. Apakah pernah marah ketika kalah dalam bermain game online?	Pernah
5. Apa sajakah yang dilakukan ketika kalah dalam bermain game online?	Bercakap kotor dan membuang barang yang ada di dekat ku kak, terkadang kalau ada orang disamping ku kak mau terpukul ku
6. Bagaimana cara mengatur waktu antara bermain game online dengan kegiatan yang lainnya?	Setelah bangun tidur, mandi, selesai mandi langsung makan, karna masuk sekolah jam 10 kak sama aku seperti si Rafa kak, karna satu kelas itu kami, main game bentar kak, klo udah mau jam 10 bersiap-siap kak mau sekolah, setelah pulang sekolah baru dilanjut lagi kak main game nya.
7. Apa dampak positif dari bermain game online?	Bermain game <i>online</i> dapat berkomunikasi dengan teman dan berkenalan dengan orang baru
8. Apa dampak negatif dari bermain game online?	Tidak fokus belajar dan lupa waktu, sampai terkadang lupa sholat sama makan karna asyiknya main game itu kak.

LAMPIRAN DOKUMENTASI

1. Wawancara dengan Lurah Janji Raja



2. Wawancara dengan Tetua Janji Raja



3. Wawancara dengan Orangtua Rafa



4. Wawancara dengan Orangtua Shalsa



5. Pembagian Lembar Angket



6. Wawancara dengan siswa Janji Raja



7. Link Youtube Wawancara

<https://youtu.be/jDIbrzcM4S4?feature=shared>



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

10 Oktober 2024

Nomor : B 6913 /Un.28/E.1/PP. 00.9/10/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth:
1. Dr. Anita Adinda, M.Pd
2. Asriana Harahap, M.Pd

(Pembimbing I)
(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	: Rodiyah
NIM	: 2120500203
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Analisis Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan WEK I Kota Padangsidimpuan

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
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI


Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001



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 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 192 /Un.28/E.4a/TL.00.9/01/2025
Lampiran : -
Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

15 Januari 2025

Wth. Lurah Wek I Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Rodiyah
NIM : 2120500203
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. H. Abdul Jalil Nasution Janji Raja

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan Wek I Kota Padangsidempuan Kecamatan Padangsidempuan Utara"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian mulai tanggal 20 Januari 2025 s.d. tanggal 10 Maret 2025 dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Kepala Bagian Tata Usaha



Nasrul Halim Hasibuan, S.Ag.,M.A.P.
NIP 19720829 200003 1 001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KELURAHAN WEK - I

Jl. H. Abdul Jalil Nasution

Kode Pos 22717

SURAT KETERANGAN

Nomor : 470/126/1001/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. INDRA DARMAN HARAHAP, SH
NIP : 19700412 200701 1 005
Jabatan : Lurah
Unit Kerja : Kantor Kelurahan Wek-1
Kecamatan Padangsidempuan Utara

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RODIYAH
NIM : 2120500203
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. H. Abdul Jalil Nasution Janji Raja

Menurut catatan yang ada pada kantor kami, ianya benar penduduk Kelurahan Wek-I Lingkungan I, sepanjang sepengetahuan kami yang bersangkutan benar berkelakuan baik.

Selanjutnya kami terangkan bahwa nama tersebut di atas benar sudah menyelesaikan penelitiannya di Lingkungan I Janji Raja Kelurahan Wek - I dengan judul " Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di Daerah Janji Raja Kelurahan Wek I Kota Padangsidempuan".

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : Padangsidempuan
Pada tanggal : 14 Maret 2025

LURAH WEK - I

H. INDRA DARMAN HARAHAP, SH
Penata Tingkat I
NIP. 19700412 200701 1 005

