

SKRIPSI

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK**

**Oleh:
ARIEF RAHMAN HAKIM
NPM. 1901011027**



Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1445 H/ 2024 M

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS VI DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

ARIEF RAHMAN HAKIM

NPM. 1901011027

Pembimbing:

Muhammad Ali, M.Pd.I

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1445 H / 2024 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Munaqosyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK
SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH
BANYAK

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Mengetahui
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Metro, 15 Desember 2023
Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003


PERSETUJUAN

JUDUL : DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK
SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH
BANYAK
Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 15 Desember 2023
Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: *β-0797/In-28-1/D/PP-00-9/01/2024*

Skripsi dengan judul: "DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK" disusun oleh: Arief Rahman Hakim, NPM. 1901011027, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal:

Rabu/27 Desember 2023

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Muhammad Ali, M.Pd.I

Penguji I : Dra. Isti Fatonah, MA

Penguji II : Ghulam Murtadlo, M.Pd.I

Sekretaris : Novita Herawati, M.Pd



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



[Signature]
Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006 *af*

ABSTRAK

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK**

Oleh :
Arief Rahman Hakim

Perilaku siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun yang bermain *game online* cenderung sering berkata kasar, bahkan saat berbicara kepada yang lebih tua pun siswa tidak segan untuk mengeluarkan kata kasar. Selain itu siswa yang bermain *game online* sering menimbulkan keributan saat sedang bermain bersama teman-temannya. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah “Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak”?

Sedangkan tujuannya adalah untuk mengetahui Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dalam penelitian ini peneliti akan menggambarkan dampak *game online* yang dialami siswa. Sedangkan sifat penelitiannya deskriptif. Lokasi yang diteliti adalah di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif yang dialami siswa yaitu, dampak positif nya adalah bertambah nya relasi pertemanan siswa, hal tersebut terjadi karena siswa selalu memanfaatkan atau memakai fitur yang di sediakan di dalam *game online free fire* ini yaitu fitur mic dan pesan chat. Dan Meningkatnya kemampuan bekerjasama siswa terjadi karena strategi yang dipakai siswa saat bermain *game online free fire*. Sedangkan dampak negatif yang dialami siswa adalah siswa cenderung berbicara kasar dan kotor hal ini terjadi karena siswa saat bermain *game online* mengalami kekalahan saat bermain *game* dan apabila ada teman satu timnya yang kurang mahir dalam bermain *game online free fire*. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata siswa hal ini terjadi saat siswa diperintah untuk sholat oleh orang tuanya rata-rata siswa yang bermain *game online free fire* lebih memilih untuk menyelesaikan *game* nya terlebih dahulu daripada sholat. dan Perubahan pola istirahat dan makan, hal ini dapat dilihat dari waktu yang digunakan siswa saat bermain *game online*, siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai lupa waktunya makan dan tidur.

Kata Kunci : *Game Online*, Dampak positif dan Negatif

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Rahman Hakim
Npm : 1901011027
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 15 Desember 2023
Menyatakan



Arief Rahman Hakim
1901011027

MOTTO

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: “Janganlah kamu campuradukkan kebenaran dengan kebatilan dan (jangan pula) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya”. (Al-Baqarah [2]:42)¹

¹ Al-Baqarah [2]:42

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya untuk terus mengiringi langkah saya dalam menggapai cita-cita serta keberhasilan study ini. Hasil study ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Misrianto dan Ibu Nur Hayati yang saya sayangi dan saya cintai, selalu mendukung, memberikan semangat, dan senantiasa mendo'akan saya serta yang menjadi alasan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kaka saya tersayang, Imas Maesaroh S.Pd yang selalu mengingatkan saya untuk selalu tersenyum apapun keadaannya, senantiasa mendoakan dan memberikan semangat serta menjadi alasan saya agar tugas akhir ini cepat selesai.
3. Seluruh keluarga besar saya yang senantiasa memberikan dukungan dan menjadi motivasi untuk selalu bersemangat dalam menggapai cita-cita.
4. Dosen pembimbing skripsi, Bapak Muhammad Ali, M.Pd.I yang telah membimbing, memberikan arahan dan motivasi demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini.
5. Teman seperjuangan, yang mana tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah memberikan arahan, support dan motivasinya.
6. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah serta kesempatan sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabiullah Muhammad SAW. Penulisan skripsi ini ditujukan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Agama Islam di IAIN Metro.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah dibantu beberapa pihak. oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA, Selaku Rektor IAIN Metro
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan FTIK IAIN Metro
3. Muhammad Ali, M.Pd.I selaku Kaprodi PAI dan Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
4. Novita Herawati, M.Pd sebagai sekretaris program studi Pendidikan Agama Islam.
5. Sulaiman S, S.Pd selaku Kepala SDN 1 Siswo Bangun yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian.
6. Fani Diah Shanntica, S.Pd selaku wali kelas V SDN 1 Siswo Bangun.
7. Bapak dan Ibu dosen/karyawan IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam terselesainya skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan, maka dimohon adanya kritik dan saran sebagai bahan perbaikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya.

Metro, 09 November 2023



Arief Rahman Hakim
1901011027

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
E. Penelitian Relevan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Dampak	9
B. Bermain <i>Game Online</i>	11
1. Pengertian Bermain <i>Game Online</i>	11
2. Sejarah <i>Game Online</i>	14
3. Jenis <i>Game Online</i>	17
4. Dampak <i>Game Online</i>	19
C. Akhlak.....	22

1. Pengertian Akhlak	22
2. Macam-Macam Akhlak	25
3. Akhlak Bagi Peserta Didik	29
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak.	30
5. Usaha-Usaha Yang Dilakukan Untuk Menanggulangi Krisis Akhlak.....	31
D. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Siswa	32
1. Dampak Positif <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Siswa.....	32
2. Dampak Negatif <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Siswa	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian	34
B. Sumber Data.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	38
E. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum.....	42
1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN 1 Siswo Bangun	42
2. Visi dan Misi Sekolah	43
3. Struktur Organisasi	44
4. Data Guru dan Siswa SDN 1 Siswo Bangun	45
5. Sarana dan Prasarana.....	46
6. Denah Bangunan SDN 1 Siswo Bangun.....	47
B. Temuan Khusus.....	48
1. Dampak Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Ahlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak.....	48
a. Dampak Positif <i>Game Online</i> Terhadap Terjadi Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak.....	48
b. Dampak Negatif <i>Game Online</i> Terhadap Terjadi Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak.....	51
C. Pembahasan.....	55

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2022/2023	45
Tabel 4.2	Data Siswa SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2022/2023.....	46
Tabel 4.3	Jumlah Sarana dan Fasilitas di SDN 1 Siswo Bangun....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SDN 1 Siswo Bangun	44
Gambar 4.2 Denah Bangunan SDN 1 Siswo Bangun T.A 2022/2023...	47

DAFTAR LAMPIRAN

1. Outline.....	64
2. Alat Pengumpulan Data	66
3. Transkrip Hasil Wawancara	74
4. Transkrip Hasil Observasi	82
5. Surat Izin Prasurvey	85
6. Surat Balasan Prasurvey.....	86
7. Surat Bimbingan Skripsi	87
8. Surat Izin Research	88
9. Surat Tugas	89
10. Surat Balasan Research	90
11. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	91
12. Surat Keterangan Bebas Jurusan	92
13. Kartu Konsultasi Bimbingan.....	93
14. Hasil Turnitin	105
15. Dokumentasi hasil penelitian	108
16. Daftar Riwayat Hidup	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembentukan akhlak saat ini sangat diperlukan dan diterapkan kepada seluruh umat manusia, dengan menerapkan pendidikan akhlak kepada anak. Pendidikan merupakan hal paling utama bagi setiap manusia, maju mundurnya suatu negara dapat dilihat dari bagus tidaknya pendidikan di negara tersebut. Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi.

Banyaknya inovasi dan penemuan teknologi yang sederhana hingga yang rumit, merupakan bukti berkembangnya teknologi secara pesat dan terus berevolusi hingga kini dan mendunia. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi ini yaitu teknologi handphone. Teknologi handphone pada awalnya sekedar alat komunikasi nirkabel atau alat komunikasi yang berhubungan tanpa menggunakan kabel, kemudian berevolusi atau berkembang menjadi lebih canggih. Evolusi kecanggihan handphone sangatlah banyak, teknologi handphone tidak lagi hanya sebagai alat komunikasi, tetapi dengan handphone manusia dapat mengambil foto, merekam video, memutar music, bermain game, serta dapat mengakses internet dalam hitungan detik.¹

Teknologi handphone yang terdapat berbagai game didalamnya telah muncul di pasaran. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa teknologi game

¹Dewi Salma Prawirdilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning*, (Jakarta: Prenadema Grup, 2013), hal 15

sudah menyebar luas ke sektor kehidupan. Game dapat dengan mudah diakses atau diperoleh melalui media internet atau aplikasi dalam handphone.²

Game adalah permainan yang diakses melalui media elektronik. permainan ini berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain tidak merasa bosan dan merasa puas saat memainkannya. Fenomena bermain game sudah menjadi gaya hidup masyarakat sehari-hari, terutama generasi muda, remaja bahkan anak-anak yang masih menduduki bangku sekolah dasar, baik itu di daerah pedesaan atau perkotaan. Berbagai jenis game dari mulai game yang sederhana seperti *gamewatch* sampai game yang canggih seperti *game online* ini sudah dikenal oleh anak-anak jaman *now*.³

Game online yang pada dasarnya menggunakan media elektronik sangatlah cepat dalam mempengaruhi perkembangan, akhlak atau tingkah laku anak-anak. Anak-anak cenderung meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dan beralih ke permainan berbasis jaringan yaitu game online, hal tersebut dikarenakan game online menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak

²Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 5-6.

³Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 8

bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.⁴ Berdasarkan wawancara dengan siswa, *game online* yang sering dimainkan oleh siswa yaitu *game free fire*. *Game online free fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah game genre *battle royale* yang bisa dimainkan di perangkat android dan ios. dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. Menurut siswa *game free fire* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu *game* menyediakan mode permainan, karakter hero lebih banyak dari game lainnya. Sedangkan kekurangannya yaitu grafik atau tampilan dalam game kurang bagus dan perlengkapan senjata kurang lengkap dibandingkan dengan game lainnya.⁵

Peneliti melakukan observasi di SDN 1 Siswo Bangun pada tanggal tanggal 14 Maret 2023 dengan mewawancarai wali kelas, terkait kondisi akhlak siswa yang bermain *game*. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, menurut pemantauan beliau selama ini efek atau dampak siswa bermain *game online* lebih cenderung melahirkan hal negatif. Hal ini terlihat dari perilaku siswa, siswa yang bermain *game online* cenderung sering berkata kasar, bahkan saat berbicara kepada yang lebih tua pun siswa tidak segan untuk

⁴ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 54

⁵ Wawancara Dengan M. Al Furqon dan Reyhan Alba (Siswa Kelas 5) tanggal 14 Maret 2023 di Kanitn SDN 1 Siswo Bangun.

mengeluarkan kata kasar. Selain itu siswa yang bermain *game online* sering menimbulkan keributan saat sedang bermain bersama teman-temannya. Disamping itu ada juga siswa yang memiliki dampak positif, hal ini terlihat pada kemampuan dasar bahasa Inggris. Siswa yang bermain *game online* cenderung paham dengan kosakata dasar bahasa Inggris⁶

Dari hasil wawancara yang penulis paparkan di atas dapat dipahami bahwa permasalahan di atas merupakan sebuah realita yang mana game online ini berdampak terhadap tingkah laku atau akhlak siswa. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti “DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini bertujuan agar tidak adanya pelebaran atau penyimpangan masalah pada penelitian. Adapun Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini memfokuskan pada *game online* yang sering yang dimainkan oleh siswa kelas v SDN 1 Siswo Bangun yaitu, *game Free Fire*.
2. Akhlak yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:
 - a. Akhlak pada Manusia
 - 1) Menghormati orang lain
 - 2) Memberi salam dan jawab salam

⁶ Wawancara dengan Fani Diah Shanntica, S.Pd (Wali Kelas 5) tanggal 14 Maret 2023 di Kantor SDN 1 Siswo Bangun.

b. Akhlak pada diri sendiri

- 1) Jujur (as-shiddiq)
- 2) Kesabaran (as-shabru)
- 3) Berdusta

C. Pertanyaan Penelitian

Dari penjelasan latar belakang diatas, peneliti memfokuskan penelitian pada dampak bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut ini:

Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan yang difokuskan pada Pertanyaan Penelitian diatas maka tujuan dari penelitian di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak ini yaitu:

Untuk mengetahui bagaimana dampak bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tentang bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak diharapkan memiliki manfaat atau kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan akan memberi variasi atau opsi yang berbeda dari hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, dan memperluas keilmuan terkait pengaruh game online terhadap akhlak, serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan Institut Agama Islam Negri (IAIN) Metro.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menambah pengetahuan terkait dampak dari bermain *game online*.

b. Bagi Lembaga

Lembaga memperoleh informasi secara nyata atau kongkrit terkait kondisi lembaga mengenai dampak bermain *game online* terhadap akhlak siswa .

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan yang lebih matang dalam bidang penelitian, sehingga dapat dijadikan sebagai latihan dan pengembangan teknik-teknik yang baik khususnya dalam penulisan karya ilmiah, juga sebagai kontribusi nyata sebagai mahasiswa untuk dunia pendidikan.

E. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yaitu menjadikan penelitian-penelitian sebelumnya dengan beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti sebagai acuan. Peneliti melakukan pencarian terhadap penelitian-penelitian

sebelumnya, hasil dari pencarian diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, yaitu:

Penelitian yang pertama dilakukan oleh saudara Juhan Fashihullisan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Mataram dengan judul penelitian “DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS VII DI MTS DARUL MA'ARIF ROKA KECEMATAN BELO KABUPATEN BIMA.” Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dampak bermain Game Online..⁷

Penelitian yang kedua dilakukan oleh saudari Adelia Wirawan Mahasiswi UIN Ar-Raniry Darusalam, Banda Aceh, dengan judul penelitian “DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK ANAK (STUDI KASUS DESA SUAK BULUH, KECAMATAN SIMEULUE TIMUR, KABUPATEN SIMEULUE).” Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa .⁸

Berdasarkan kedua skripsi tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Dimana dalam ketiga penelitian ini masing-masing peneliti ingin meneliti seputar akhlak siswa yang disoroti adalah dampak game terhadap akhlak siswa, serta dengan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

⁷ Juhan Fashihullisan, Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas Vii Di Mts Darul Ma'arif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022).

⁸ Adelia Wirawan, Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darusalam, Banda Aceh, 2021).

Disamping persamaan ada juga perbedaan antara penelitian yang sedang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni terdapat pada objek, lokasi penelitian dan *game online* yang diteliti yaitu *game mobile legend*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif.¹ Pengaruh tersebut timbul dari suatu benda atau orang yang dapat merubah watak, kepercayaan dan perilaku seseorang, pengaruh dapat pula diartikan sebagai suatu keadaan dan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak dapat digunakan untuk mempengaruhi atau meyakini seseorang untuk memberikan kesan kepada orang lain untuk mengikuti dan mendukung keinginannya.

Setiap keputusan dan kebiasaan seseorang pasti akan menimbulkan dampak tersendiri yang akan terjadi pada orang tersebut bahkan berdampak pada orang lain juga, dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif. Seperti seorang anak memutuskan untuk bermain game online dan menjadikannya sebuah kebiasaan sehari-hari, dari keputusan anak tersebut untuk bermain *game online* maka akan menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif pada dirinya maupun pada orang lain yang ada disekitarnya.

¹ Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya), 234

Dampak dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Dampak positif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif.² Sedangkan positif adalah suatu pikiran atau suatu hal yang terjadi secara tegas dan nyata dan biasanya pikiran atau suatu hal tersebut mengarah pada hal-hal yang baik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah suatu pengaruh yang mendatangkan suatu akibat sehingga dapat memberikan kesan yang baik pada diri sendiri maupun pada orang lain.

2. Dampak Negatif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif. Sedangkan negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.

Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak negatif adalah suatu pengaruh yang mendatangkan suatu akibat sehingga dapat memberikan kesan yang buruk pada diri sendiri maupun pada orang lain.

² Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya), 234.

Dengan demikian yang dimaksud dengan dampak dalam penelitian ini adalah pengaruh atau penyebab positif atau negatif yang mengakibatkan perubahan akhlak anak yang bermain game online di SDN 1 Siswo Bangun.

B. Bermain *Game Online*

1. Pengertian Bermain *Game Online*

Bermain dan permainan adalah satu kesatuan. Bermain bisa dikatakan suatu gambaran kemampuan fisik, emosional, pengetahuan dan sosial. Bermain adalah media yang baik untuk anak dalam belajar karena anak-anak akan merasa ngalir saat belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, melakukan apa yang harus dilakukan, dan mengetahui waktu, jarak dan suara dengan bermain. Pendapat sebagian orang tua terkait terlalu banyak bermain akan menyebabkan anak menjadi malas dalam belajar dan membuat kurang dalam ilmu intelektual anak, ini bisa dikatakan kurang tepat karena sebagian para ahli psikologi dan perkembangan anak menyepakati bahwa dengan bermain atau permainan ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.³

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan spontan, dalam artian lain yaitu kegiatan yang dilakukan karena dorongan hati atau paksaan dari pihak manapun. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk merasakan kebahagiaan, kesenangan, maupun keriangannya. Dalam perkembangan mental dan perkembangan motoric anak, bermain

³Andri Arif K. dan Andy Widhiya Bayu U, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE Media Gravica, 2019), 2.

adalah sesuatu yang penting untuk anak dapatkan atau lakukan dalam masa perkembangannya.⁴

Bermain adalah tempat untuk anak dalam meraskan berbagai pengalaman emosionalnya seperti senang, sedih, kecewa, bangga, marah, dan lain sebagainya. Anak akan mendapatkan banyak hal selain pengalaman tersebut, dan anak akan merasa senang apabila bermain.⁵

Disimpulkan dari beberapa pengertian diatas, bahwa Bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang penting dan berpengaruh untuk anak. Karena dengan bermain anak akan mendapatkan banyak sekali suatu hal, mulai dari pengalaman emosional, perkembangan motoric, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, dan lain sebagainya. Akan tetapi orang tua juga harus tau kapan saatnya anak diawasi dan tidak diawasi dalam bermain.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online* berasal dari bahasa inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan

⁴Sri Andayani, "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 01 (1 Juli 2021): 3.

⁵Andri Arif K. dan Andy Widhiya Bayu U, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE Media Gravica, 2019), 3.

internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.⁶

Di dalam game *online* tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersamasama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* adalah suatu permainan yang hanya dapat di akses atau dimainkan melalui jaringan internet dan tidak dapat dimainkan ketika dalam keadaan diluar jaringan.

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game online* terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah. Bahkan di zaman yang serba

⁶ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

online ini, *game online* sendiri sudah menjadi ajang untuk turnamen antar kelompok ataupun squad, antar sekolah, kampus, kota hingga Negara.

Menurut Bobby Bodenheimer, “*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”.⁷

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Sedangkan bermain *game online* sendiri yaitu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan pengguna dalam menjalankan permainan dunia maya yang diakses melalui internet.

2. Sejarah *Game Online*

Permainan daring atau *game online* dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan timesharing, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan

⁷ Ade Surya Erofiana, Gunawan Santoso, dan Suryadi Nomi, “Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di SDN 2 Braja Harjosari,” *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (1 Juni 2021): 3, <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1270>.

grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).⁸

Perkembangan industri *game online* diawali dari pihak akademisi mulai mendesain permainan sederhana, simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian dibidang komputer, namun *game* sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an,⁹ untuk di Indonesia sendiri sebagai berikut⁹:

- a. Tahun 1980–1998. Diawali dengan hadirnya konsol, *game & watch*, dan *arcade import*. Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an mulai dikenal konsol game seperti Nintendo, Sega dan beberapa *game* dan *watch* yang cukup populer pada era tersebut seperti Pacman, Tetris. Serta mesin *arcade* yang dikenal pada era ini adalah mesin *arcade* Dingdong.
- b. Tahun 1998. Di tahun ini warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif *online* seperti *ultima online*, *everquest*.
- c. Tahun 1999. Pada tahun 1999 Matahari Studio mulai lahir dan menjadi studio *game* pertama di Indonesia. Pada tahun ini mulai banyak tempat yang menyewakan game online seperti penyewaan *game* konsol *Playstation*.

⁸ Andri Arif K. dan Andy Widhiya Bayu U, Jangan Suka Game Online (Magetan: CV. AE Media Gravica, 2019), 6

⁹ Rini Ayu, Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 13.

- d. Tahun 2001. Mulai menjamurnya *game center* dimulai dengan kehadiran *game Nexia: Kingdom the Wind*.
- e. Tahun 2002. Tahun 2002 *game GunBound* dengan tipikal *game* kasual banyak menarik perhatian dan merupakan *game* yang cukup terkenal pada tahun tersebut.
- f. Tahun 2003 Berdirinya Altermyth dan membuat *game* berjudul Inspiri Arena.
- g. Tahun 2004. Pada tahun ini *game* mulai populer dengan permainan berjudul Ragnarok.
- h. Tahun 2007. Pada tahun ini Nusantara Internasional mulai membuat *game online* MMORPG Nusantara *Online*. Pada tahun ini juga universitas mulai membuka program studi Permainan Interaktif, program studi ini pertama di buka di Perguruan Tinggi Negeri ITB dan ITS.
- i. Tahun 2008. Pada tahun ini *publisher* permainan interaktif Korea “Kreon” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan Point Blank yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesan dalam waktu singkat.
- j. Tahun 2009, mulai bertumbuhnya *game online* Developer Indie seperti Agate, Toge Production.
- k. Tahun 2011, *Game Online Loft* didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut.

- l. Tahun 2012. Berdirinya *Qeon* merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia.
- m. Tahun 2013 *Square Enix* merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang mendirikan *Square Enix Smilework* di Surabaya.
- n. Tahun 2014. Indonesia menjadi pasar resmi konsol *Playstation 4* serta *game online* Developer Indie di Indonesia berhasil merilis *Dread Out* dengan pendapatan \$200.000 satu bulan setelah rilis.

Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain permainan daring di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas maya akibat permainan daring pun cukup menjamur. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan, dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di ranah virtual, suatu komunitas biasanya melakukan gathering atau pertemuan anggota pada waktu-waktu tertentu.

3. Jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi beberapa jenis, mulai dari jenis yang sederhana atau casual sampai dengan yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Adapun jenis *game online* yang sering dimainkan oleh siswa yaitu *free fire*.¹⁰

Game online free fire adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. Game *free fire* adalah game genre battle royale yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. Game ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta game *free fire* ini bisa

¹⁰ Andri Arif K. dan Andy Widhiya Bayu U, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE Media Gravica, 2019), 7

dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta game ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional.¹¹

Free Fire merupakan game online yang berjenis Battle Royale yang sangat diminati di negara Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Banyak orang yang suka dengan game online ini karena game ini dapat dimainkan oleh individu atau kelompok dengan batas maksimal satu kelompok terdiri dari empat pemain. Dengan jumlah pemain dalam permainan bisa sampai 50 orang pemain. Mode yang ada didalam game online free fire ada tiga yaitu solo, duo dan squad.¹²

Gameplay Free Fire adalah dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan nanti akan ada pesawat yang lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti AWM, Groza, M79 dan M249 ataupun senapan mesin. Menemukan airdrop juga tidak sulit. Kotak ini akan memancarkan garis vertikal atau lurus dari langit dengan cahaya kuningnya. Untuk lebih memanjakan pemain, Free Fire memberi indikator untuk barang-barang dalam airdrop. Jika

¹¹ Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (22 April 2021): 2, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.

¹² Tsalis Hana Hanifa dan Muhamad Taufik Hidayat, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (23 Mei 2022): 2, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3267>.

semuanya telah diambil, cahayanya akan hilang, dan sebaliknya cahayanya akan tetap menyala jika ada elemen yang belum diambil. Pada waktu-waktu tertentu permainan, Zona Bahaya akan muncul, lingkaran zona bahaya akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Di daerah-daerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam mode squad, seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi hit tetapi jika itu terjadi pada mode solo, pemain tersebut akan langsung mati. Waktu bermain yang lama dan peta yang luas tidak akan membuat permainan ini berakhir jika tidak ada zona bahaya. Di luar zona aman, darah pemain akan terus berkurang. Jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus bermigrasi ke zona lain. Di sinilah kamu dapat melihat kualitas pemain. Selain kebutuhan akan keterampilan perang dan kemampuan untuk bertahan hidup, permainan bertahan hidup ini juga membutuhkan ketenangan dan keberuntungan.

4. Dampak *Game Online*

Internet addictive disorder atau lebih dikenal dengan teknologi internet ini adalah salah satu jenis penyebab dari kecanduan *game online*. Young menyatakan internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satu bentuk kecanduannya yaitu berlebihan dalam bermain game (*computer game addiction*).¹³

¹³Muhammad Shalih A, *Bahaya Game* (Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016), 41

a. Dampak positif bermain *game online*.

Dampak kecanduan dari bermain *game online*, tidak semua dampak dari bermain *game online* kearah yang negatif. Adapun hal positif atau kelebihan dari bermain game online, yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan Bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 3) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- 4) Memiliki banyak teman. yang memiliki hobi bermain *game online* sekarang ini tentu bukan hanya beberapa orang saja melainkan sangat banyak mulai dari kalangan dewasa sampai anak-anak. sehingga pecinta *game online* akan berkumpul dan menambah jumlah pertemanan di media *game online* yang awalnya tidak saling kenal dan akhirnya mengenal

5) Melatih kemampuan bekerjasama, pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan¹⁴

b. Dampak negatif bermain *game online*.

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

- 1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.
- 2) 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*.
- 3) 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.

¹⁴ Andri Arif K. dan Andy Widhiya Bayu U, Jangan Suka Game Online (Magetan: CV. AE Media Gravica, 2019), hal 9

- 4) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahat pun berkurang.¹⁵

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak bermain *game online* tidak selalu mengarah terhadap hal yang negatif, melainkan terdapat dampak positif dalam bermain *game online*.

C. Akhlak

1. Pengertian Akhlak

Akhlak secara bahasa berarti budi pekerti adat kebiasaan, perangai, muru'ah atau segala sesuatu yang sudah menjadi tabi'at. Menurut Ibn Miskawaih akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Menurut Imam Al-Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.¹⁶

At-Tahawani, penyusun Kasysyaf Isthilihat al-Funun mendefinisikan ilmu akhlak yang disebutnya dengan istilah ilmu-ilmu perilaku ('ulum as-suluk) sebagai pengetahuan tentang apa yang baik dan yang tidak baik. Dengan bahasa lain, ilmu ini membahas tentang diri manusia dari segi kecenderungan-kecenderungannya, hasrat-hasratnya,

¹⁵ *Ibid.*, 11.

¹⁶ Abuddin Nata, Akhlak Tasawuf, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 3

dan beragam potensi yang membuat manusia condong kepada kebaikan atau keburukan. Ia juga membahas perilaku manusia dari segi apa yang seharusnya dilakukan manusia dalam menghiasi diri dengan keutamaan dan menjauhkan diri dari perilaku buruk dan rendah.¹⁷

Keseluruhan definisi akhlak diatas tampak tidak ada yang bertentangan, melainkan memiliki kemiripan antara satu dan lainnya. Dari definisi tersebut dapat dilihat lima ciri yang terdapat dalam perbuatan akhlak. Pertama, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya. Kedua, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran. Ketiga, perbuatan akhlak timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar. Keempat, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sesungguhnya, bukan karena main-main atau bersandiwara. Kelima, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan ikhlas semata-mata karena Allah, bukan karena ingin dipuji orang atau karena ingin mendapatkan sesuatu pujian.¹⁸

Adapun teori dan konsep dari para ahli pendidikan islam. Akhlak memiliki pengertian dari tiga pendapat yaitu Imam Al-Ghazali mengatakan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa

¹⁷ Kamran As'at Irsady dan Fakhri Ghazali, *Tasawuf Islam & Akhlak*, (Jakarta: Amzah 2013), 223.

¹⁸ *Ilmu Akhlak*, 12, diakses 6 Februari 2023, https://books.google.com/books/about/Ilmu_Akhlak.html?hl=id&id=QWqAEAAAQBAJ.

memerlukan pertimbangan dan pemikiran. Ibrahim Anas mengatakan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang denganya lahiriah macam-macam perbuatan, baik atau buruk tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Sedangkan akhlak menurut Abdul Karim Zaidan akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatan baik atau buruk, untuk kemudian memilih melakukan sesuatu atau meninggalkannya.¹⁹

Menurut Ibnu Miskawaih akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan.²⁰ Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah suatu perbuatan yang timbul tanpa memerlukan pemikiran karena sudah tertanam dalam hati atau suatu perbuatan yang reflek yang sudah terbiasa dilakukan sehingga dalam melaksanakannya tidak memerlukan pemikiran yang Panjang karena sudah terbiasa.

Keseluruhan dari definisi akhlak tersebut diatas tampak tidak ada yang bertentangan, memiliki kemiripan antara satu dengan lainnya. Definisi-Definisi akhlak tersebut secara substansial tampak saling melengkapi, dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perbuatan akhlak adalah sebagai berikut:

¹⁹ Lina Aprilia, Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Jatisrono, (UNS: Artikel Publikasi, 2013), 3.

²⁰ *Ibid*, hal. 3.

- a. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam dengan kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah tanpa pemikiran. Ini tidak berarti bahwa pada saat melakukan sesuatu perbuatan, yang bersangkutan dalam keadaan tidak sadar, hilang ingatan, tidur atau gila. Pada saat yang melakukan suatu perbuatan ia tetap sehat akal pikirannya dan sadar.
- c. Perbuatan akhlak adalah perbuatan sadar yang timbul dari dalam diri seseorang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar.
- d. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, bukan main-main.
- e. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan ikhlas semata-mata karena Allah SWT, bukan karena ingin dipuji oleh orang lain.

2. Macam-macam Akhlak

a. Akhlak Terpuji

Adapun macam-macam akhlak terpuji diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Amanah

Amanah berarti kesetiaan, ketulusan hati, kepercayaan atau kejujuran. Amanah disini adalah suatu sifat dan sikap pribadi yang

setia, tulus hati dan jujur dalam melaksanakan sesuatu yang dipercayakan kepadanya berupa harta benda, rahasia maupun tugas dan kewajiban. Pelaksanaan amanah dengan baik disebut dengan al amin yang berarti dapat dipercaya, jujur dan setia aman, seperti sifat Rasulullah SAW. Adapun yang termasuk sifat amanah adalah pembiasaan diri menyampaikan pesan, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab.

2) Bersabar

Bersabar yaitu sikap yang betah atau dapat menahan diri pada kesulitan yang dihadapinya. Tetapi tidak berarti bahwa sabar itu langsung menyerah tanpa upaya untuk melepaskan diri dari kesulitan yang dihadapi oleh manusia. Maka sabar yang dimaksud adalah sikap diawali dengan ikhtiar, lalu diakhiri dengan ridho dan ikhlas bila seseorang dilanda suatu cobaan dari Tuhan. Dalam pengertian lain sabar berarti menahan anggota badan dari tindakan yang mengganggu dan mengacaukan.²¹

3) Memaafkan

Mudah memaafkan kesalahan orang lain merupakan akhlak terpuji dan mulia. Sikap inilah yang akan melestarikan rasa cinta dan kasih sayang dalam pergaulan sesama umat Islam. Sikap inilah yang akan memadamkan api permusuhan dan kebencian. Sehingga dengan itu akan tercipta ketentraman dan kenyamanan dalam kehidupan.

²¹ Sudirman Tebba, *Hidup Bahagia Cara Sufi*, (Jakarta: Pustaka Irvan, 2007), cet. 2, 13.

4) Adil

Sebagaimana sifat-sifat Allah yang terdapat pada asmaul husna yaitu Yang Maha Adil, seorang muslim diharapkan memiliki sifat keadilan terhadap segala persoalan yang dihadapinya. Sikap adil erat kaitannya dengan kejujuran seseorang, seperti terlihat pada kesaksian dalam menghakimi seseorang di pengadilan.

5) Shidiq

Shidiq adalah berlaku benar dan jujur baik dalam perkataan maupun dalam perbuatan. Sikap ini menentukan status dan kemajuan seseorang dan masyarakat. Dalam peribahasa disebutkan: “Berani karena benar, takut karena salah”. Hal ini menunjukkan betapa besar pengaruh kebenaran terhadap jiwa seseorang, yaitu memunculkan keberanian, yang pada akhirnya akan membawa ketenangan jiwa.

6) Bersyukur

Istilah syukur berasal dari kata syakara yang berarti terimakasih, memuji dan semoga Allah memberi pahala.²² Bersyukur yaitu sikap yang selalu ingin memanfaatkan dengan sebaik-baiknya nikmat yang telah diberikan oleh Allah kepadanya, baik bersifat fisik maupun non fisik. Lalu disertai dengan peningkatan pendekatan diri kepada yang memberi nikmat yaitu Allah SWT.

²² Mahyudin, Kuliah Akhlak Tasawuf, (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), cet. 2, 10.

7) Ikhlas

Ikhlas berarti tulus hati. Kata ikhlas berasal dari kata kerja khalasa yang berarti murni, jernih, bersih, tak tercampur. Dari pengertian ikhlas tersebut berarti yaitu sikap menjauhkan diri dari riya' ketika mengerjakan amal baik. Maka amalan seseorang dapat dikatakan jernih bila dikerjakannya dengan ikhlas.

b. Akhlak Tercela

Semua bentuk perbuatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela. Akhlak tercela merupakan tingkah laku yang tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Akhlak tercela juga menimbulkan orang lain merasa tidak suka dengan perbuatan tersebut. Akhlak tercela adalah akhlak yang bertentangan dengan perintah Allah. Dengan demikian, pelakunya mendapat dosa karena mengabaikan perintah Allah SWT. Adapun dosa yang dilakukan oleh pelakunya dikategorikan menjadi dua, yaitu dosa besar dan dosa kecil.

Para ulama fuqaha sepakat, bahwa dosa besar adalah dosa yang pelakunya diancam hukuman dunia, azab di akhirat, dan dilaknat oleh Allah SWT dan Rasulullah SAW. Dosa yang pelakunya diancam dengan hukuman dunia, misalnya mencuri, korupsi, dan membunuh. Adapun dosa yang pelakunya diancam dengan siksa di akhirat, seperti kemunafikan, kebatilan, dan lalai mengerjakan shalat.

Akhlak tercela merupakan perilaku yang tidak baik. Oleh karena itu, perilaku ini harus dihindari karena tidak membawa manfaat bagi pelakunya. Banyak keterangan yang menjelaskan perintah yang menghindari akhlak tercela dan pelakunya, di antara sabda Rasulullah SAW.

3. Akhlak Bagi Peserta Didik

Seorang peserta didik dalam berakhlak dalam kegiatan sehari-hari dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Akhlak terhadap Diri Sendiri

Seorang peserta didik berakhlak pada diri sendiri memiliki makna menghargai, menghormati, menyayangi, dan menjaga diri sendiri dengan sebaik-baiknya, karena sadar bahwa dirinya sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, setiap perbuatan yang dilakukan harus dipertanggungjawabkan dengan sebaik-baiknya.²³

Adapun akhlak mahmudah pada diri sendiri adalah sebagai berikut:

- 1) Setia (al-amanah)
- 2) Jujur (as-shiddiq)
- 3) Adil (al-adl)
- 4) Malu (al-haya')
- 5) Keberanian diri (as-syaja'ah)
- 6) Kesabaran (as-shabru)
- 7) Tawadhu'

²³ Samsul Munir Amin, Ilmu Akhlak, (Jakarta: Amzah, 2016), 56.

8) Kasih sayang (ar-rahman)

Adapun akhlak mazhmumah pada diri sendiri adalah berdusta.

b. Akhlak terhadap sesama Manusia

Seorang peserta didik harus memiliki akhlak baik terhadap sesamanya. Untuk itu, ia perlu bekerja sama dan saling tolong menolong dengan orang lain. Karena itu perlunya menciptakan suasana yang baik antara satu dengan lainnya.²⁴

Akhlak terhadap sesama manusia adalah sikap yang ditunjukkan kepada orang lain seperti:

- 1) Menghormati orang lain
- 2) Memberi salam dan jawab salam
- 3) Memenuhi janji
- 4) Bermurah hati
- 5) Murah senyum

Adapun akhlak mazhmumah pada sesama manusia adalah:

- 1) Mudah marah
- 2) Kasar dalam bertutur kata

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak pada khususnya dan pendidikan pada umumnya, ada tiga aliran yang sudah amat populer. Pertama, aliran nativisme. Kedua, aliran empirisme. Ketiga, aliran konvergensi. Menurut aliran pertama yakni

²⁴ *Ibid*, 56.

aliran nativisme faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya dapat berupa kecenderungan, bakat, akal dan lain-lain. Menurut aliran empirisme bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor dari luar yaitu lingkungan sosial, termasuk pembinaan dan pendidikan yang diberikan. Terakhir menurut aliran konvergensi ada dua faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak yakni faktor internal yaitu pembawaan si anak dan faktor luar yaitu pendidikan dan pembinaan melalui interaksi dalam lingkungan sosial.²⁵

Faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri atau akhlak seseorang adalah faktor dari luar yaitu lingkungan sosial, terutama pembinaan dari orang tua dan pendidikan yang diberikan.

5. Usaha-Usaha Yang Dilakukan Untuk Menanggulangi Krisis Akhlak

Syari'at agama Islam mengajarkan bahwa membentuk akhlak yang baik ialah salah satunya dengan mencontoh suri tauladan dari Nabi Muhammad SAW. Pada zaman milineal ini, pendidikan akhlak sangat penting, pentingnya penanaman prinsip dasar kejiwaan yang mulia dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menanamkan prinsip dasar kejiwaan yang mulia, baik dalam diri individu maupun kelompok, agama Islam telah menetapkan petunjuk dan wasiatnya yang sangat berharga, demi

²⁵ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 167.

tercapainya kesempurnaan pendidikan sosial, dari segi makna maupun tujuannya.²⁶

Dengan demikian masyarakat akan tumbuh dalam kebersamaan yang produktif, interaksi yang kokoh, perilaku yang luhur, saling cinta mencintai, dan memberikan kritik yang konstruktif. Hal-hal diatas dapat dilakukan jika prinsip-prinsip dasar kejiwaan yang diperintahkan oleh agama Islam sudah ditanamkan. Prinsip-prinsip tersebut antara lain takwa, persaudaraan, kasih sayang, mengutamakan orang lain, pemberian maaf, dan keberanian.

D. Dampak *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa

1. Dampak Positif *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa

- a) Bertambahnya relasi pertemanan. yang memiliki hobi bermain *game online* sekarang ini tentu bukan hanya beberapa orang saja melainkan sangat banyak mulai dari kalangan dewasa sampai anak-anak. sehingga pecinta *game online* akan berkumpul dan menambah jumlah pertemanan di media *game online* yang awalnya tidak saling kenal dan akhirnya mengenal. dengan bermain *game online* seorang dapat dengan mudah memiliki teman dan memperluas relasi pertemanan. Hal ini juga sama dengan pengertian *game online* yaitu permainan yang dimainkan melalui komputer maupun smarphone dengan koneksi internet dan dapat dimainkan dengan siapapun dan dimanapun.

²⁶ Abdullah Nasih Ulwan, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka amani, 2007), 436.

- b) Melatih kemampuan bekerjasama. pada game multiplayer atau game berpasangan siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.²⁷

2. Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa

- a) 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*.
- b) 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.
- c) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahat pun berkurang.²⁸

²⁷ Andri Arif K. dan Andy Widhiya Bayu U, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE Media Gravica, 2019) 9.

²⁸ *Ibid.*, 11.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini memerlukan kerja lapangan. Penelitian yang secara tepat dan menyeluruh menggambarkan konteks situasi terkini dan interaksi lingkungan, serta kepribadian individu, komunitas, entitas sosial, struktur, dan masyarakat, disebut penelitian lapangan.¹

Menurut uraian di atas, penelitian lapangan ialah penelitian yang diperuntukkan dengan mengamati secara tepat suatu objek penelitian berupa interaksi lingkungan, manusia, unit sosial, kelompok, dan lembaga masyarakat. Kerja lapangan diperuntukkan oleh peneliti di SDN 1 Siswo Bangun.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, artinya bertujuan untuk memberikan pencerahan kepada pembaca tentang keadaan yang lazim terjadi di lapangan. Melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan, menggambarkan atau memberikan gambaran tentang hal yang sedang dipelajari.²

Peneliti berusaha menjelaskan dan menjelaskan informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber secara metodis dan jelas, tergantung

¹Sugiyono, *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), 374.

²Ibrahim, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), 65.

pada sifat penelitiannya. Sumber informasi terpercaya ialah SDN 1 Siswo Bangun.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap akhlak siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun.

B. Sumber Data

Tempat di mana sumber data dapat ditemukan ialah sumber data. Ketika seorang peneliti menggunakan survei untuk mengumpulkan data, sumber data disebut sebagai responden. Jadi tempat seorang peneliti akan mengumpulkan atau memperoleh data itulah yang dimaksud dengan sumber data. Sumber data primer dan sekunder merupakan 2 sumber yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer ialah sumber yang memberikan pengumpul data akses ke data secara langsung.³ Wali kelas v dan siswa yang bermain *game online* ialah sumber data primer untuk penelitian ini.

Peneliti menggunakan pendekatan pengambilan sampel bola salju, yang melibatkan pemilihan sampel yang awalnya berukuran kecil sebelum ditingkatkan. Peneliti menggunakan snowball sampling karena hanya satu atau dua orang yang termasuk dalam sampel asli. Namun karena data dirasa kurang lengkap, maka peneliti mencari sampel atau individu lagi untuk melengkapi data.

³Adhi Kusumastuti Dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metodologi Penelitian* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), 34.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan proses menganalisis yang dilakukan pada data yang sudah ada guna untuk melengkapi data yang berhubungan dengan bagaimana akhlak-akhlak siswa di SDN 1 Siswo Bangun. Teman sebangku siswa yang bermain *game online* ialah sumber data skunder untuk penelitian ini.

C. Teknik Pengumpulan Data

Strategi pengumpulan data ialah berbagai pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, mengambil, atau menangkap data penelitian karena tujuan penelitian ialah untuk mendapatkan data.⁴

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai strategi pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi topik yang diteliti dan untuk mempelajari informasi yang lebih mendalam dari responden dan jumlah responden minimal atau sedikit.⁵ Wawancara terstruktur dan tidak terstruktur adalah dua jenis wawancara yang berbeda.

a. Wawancara Terstruktur

Dalam wawancara terstruktur, peneliti berperan sebagai pewawancara dengan cermat dan metedis merencanakan atau memandu pertanyaan sesuai dengan pola yang telah ditentukan dengan menggunakan format umum.⁶

⁴Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi* (Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2014), 41.

⁵Muri Yusuf, *Metode Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2017), 372.

⁶*Ibid*,H.374

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur ialah wawancara di mana strategi wawancara menyeluruh dibuat tetapi tidak ada kerangka kerja atau urutan yang diikuti.⁷ Karena pertanyaan yang dijawab dalam wawancara untuk penelitian ini bersifat terbuka, pertanyaan tersebut tidak terstruktur dan malah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peneliti.

Dari kedua metode wawancara yang dipaparkan di atas, peneliti memilih metode wawancara terstruktur. Karena metode ini memudahkan pengambilan data maka, peneliti menggunakan instrument pedoman wawancara yang memuat ide-ide pokok untuk menyelesaikan atau menjawab pertanyaan yang penelitian siapkan.

Adapun yang menjadi narasumber dari wawancara dalam penelitian ini yaitu wali kelas dan siswa Kelas V SDNN 1 Siswo Bangun. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai dampak bermain *Game onlone*, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

2. Observasi

Berbagai sistem biologis dan mental bersatu untuk membentuk proses pengamatan yang rumit. Kemampuan untuk mengamati dan mengingat ialah dua yang paling signifikan. Ketika tidak banyak peserta dan penelitian difokuskan pada perilaku manusia, operasi bisnis, atau kejadian alam, pendekatan pengumpulan data observasi digunakan untuk

⁷ *Ibid*, .375

lebih memahami kehidupan dan permasalahan yang ditemukan di objek penelitian.

Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati bagaimana akhlak siswa yang bermain *game online*, dan faktor yang mempengaruhi dampak bermain *game online*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, baik berupa teks, gambar, atau usaha kolosal seseorang, ialah rekaman kejadian masa lalu. Kenyamanan peneliti ialah tujuan pendokumentasian untuk penelitian yang berhubungan langsung dengan objek penelitian.

Dokumentasi yang dilakukan peneliti yaitu meminta informasi mengenai SDN 1 Siswo Bangun, seperti struktur organisasi dan kepengurusan, sejarah berdirinya, sampai dengan visi dan misi yang dimiliki oleh SDN 1 Siswo Bangun.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Dalam proses penelitian perlu diadakannya pengecekan keabsahan data. Hal ini dimaksudkan apakah data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan atau tidak. Dalam pengecekan keabsahan data, penulis menggunakan triangulasi. “Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan

berbagai waktu.”⁸ Dalam hal ini, penulis menggunakan satu jenis triangulasi untuk mengecek keabsahan data, yaitu dengan triangulasi teknik.

Triangulasi teknik yaitu pengujian kredibilitas data dengan cara mengumpulkan data dengan berbagai teknik yang berbeda.⁹ Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data lapangan terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Ada beberapa langkah untuk analisis data dalam penelitian kualitatif, termasuk yang tercantum di bawah ini:

1. Reduksi Data

Terdapat banyak data yang diperoleh selama penelitian, oleh karena itu perlu dicatat secara terperinci dan teliti. Kemudian perlu mereduksi data-data tersebut. “Reduksi data dapat diartikan sebagai merangkum, memilih hal-hal pokok, berfokus pada hal penting, serta dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.”¹⁰

Proses mereduksi data ini akan membuat data yang tadinya rumit menjadi lebih jelas karena data tersebut telah dipilah-pilah mana data yang penting dan diperlukan dalam penelitian.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, 372.

⁹ *Ibid.*, 373.

¹⁰ *Ibid.*, 337-338.

2. Penyajian data

Setelah mereduksi data, maka selanjutnya yaitu menyajikan data. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang menggunakan angka, dalam penelitian kualitatif data yang telah direduksi diterjemahkan dalam bentuk narasi sehingga mudah untuk memahaminya. Namun selain itu dapat juga menggunakan grafik, matrik, network (jejaring kerja) dan chart sebagai pendukung dari narasi.¹¹

Adapun penyajian data yang diperoleh kemudian dikelompokkan dalam tabel, peneliti juga akan menjelaskan dengan cara mendiskripsikan hasil apa yang diteliti oleh peneliti terkait dampak bermain game terhadap akhlak siswa.

3. Menarik Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah melakukan reduksi data dan menyajikan data, maka langkah yang ke tiga yaitu menarik kesimpulan dan verifikasi. “Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi bila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.”¹²

¹¹ *Ibid.*, 341.

¹² *Ibid.*, 345.

Pada tahap ini peneliti menyimpulkan data-data yang telah dibahas dari hasil wawancara, observasi, dan lain sebagainya. Setelah itu peneliti melihat kembali untuk memastikan tidak ada kesalahan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN 1 Siswo Bangun

SD Negeri 1 Siswo Bangun berdiri sejak Tahun 1978 di atas lahan seluas 660.000 m² dengan status tanah Hak Milik yang beralamat di Jl. Batanghari No.1 Desa Siswo Bangun, Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

SD Negeri 1 Siswo Bangun telah mengalami beberapa kali pergantian pimpinan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bapak Jarwo, S.Pd
- b. Bapak Sumiran, S.Pd
- c. Bapak Abdurrahman, S.Pd
- d. Bapak I Ketut Sirnatha, A.Ma
- e. Bapak I Ketut Merte, S.Pd
- f. Bapak Yakhya, S.Pd
- g. Bapak Purwadi, A.Ma
- h. Bapak Suwardi, S.Pd
- i. Bapak Sulaiman S, S.Pd

SD Negeri 1 Siswo Bangun telah terakreditasi nilai B (Baik). Jumlah seluruh siswa SDN 1 Siswo Bangun ialah sebanyak 126 siswa yang terdiri dari 69 siswa laki-laki dan 57 siswi perempuan. Adapun tenaga pendidik dan tenaga kependidikannya ialah berjumlah 11 orang.

2. Visi, Misi dan Tujuan SDN 1 Siswo Bangun

a. Visi Sekolah

“Menjadikan Sekolah yang Berprestasi dan Berakhlak Mulia serta Bersih dan Sehat”.

b. Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan sumber daya pendidikan melalui pendidikan latihan dan KKG.
- 2) Prestasi siswa melalui peningkatan proses kegiatan belajar dan mengajar.
- 3) Meningkatkan prestasi siswa melalui peningkatan pelatihan kepramukaan, olahraga dan kesenian.
- 4) Meningkatkan prestasi siswa pada setiap mata pelajaran.
- 5) Meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan penambahan jam belajar.

c. Tujuan Sekolah

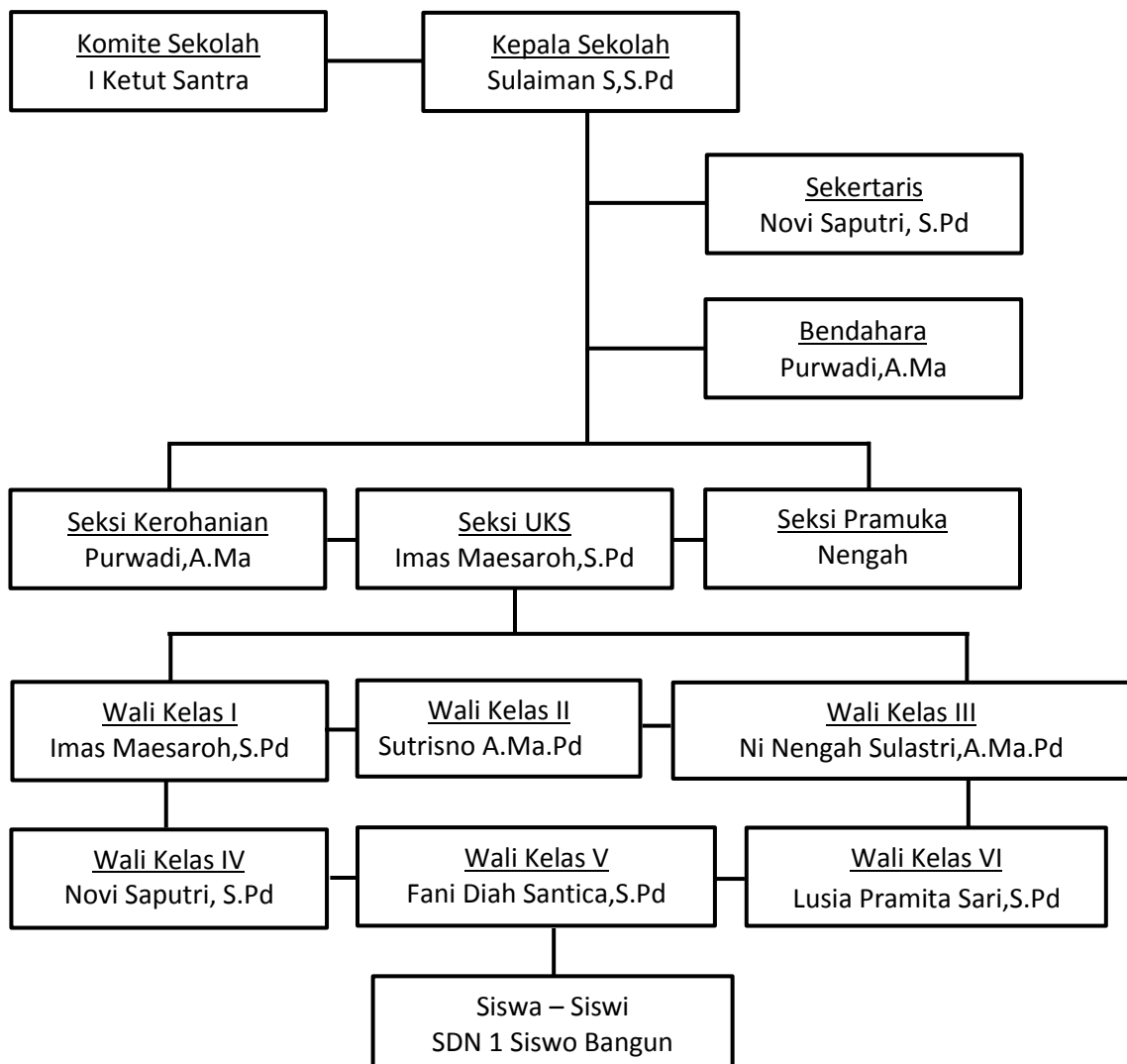
- 1) Tujuan pendidikan di SDN 1 Siswo Bangun sesuai dengan rumusan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.
- 2) Tujuan pendidikan di SDN 1 Siswo Bangun adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta

keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

3. Struktur Organisasi SDN 1 Siswo Bangun

Struktur organisasi SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:

Gambar 4.1
Struktur Organisasi SDN 1 Siswo Bangun



4. Keadaan Guru dan Siswa SDN 1 Siswo Bangun

a. Keadaan Guru

SDN 1 Siswo Bangun memiliki tenaga pendidik sebanyak sembilan orang yang terdiri dari tujuh guru PNS dan dua guru PPPK. Adapun tenaga kependidikan yaitu yang berjabat sebagai staf TU Sekolah. Hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan
SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama Guru	Pendi dikan	Status	Jabatan
1	Sulaiman S, S.Pd	S1	PNS	Kepala UPTD Satuan Pendidikan
2	Purwadi, A.Ma	DII	PNS	Guru PAI
3	Nengah Martoyo, S.Pd	S1	PNS	Guru PAH
4	Eis Zuhrotun Napisah, S.Pd	S1	Honoror	Guru MULOK
5	Ni Nengah Sulastri, A.Ma.Pd	DII	PNS	Guru Kelas III
6	Sutrisno, A.Ma.Pd	DII	PNS	Guru Kelas II
7	Fani Diah Santica, S.Pd	S1	PPPK	Guru Kelas V
8	Imas Maesaroh, S.Pd	S1	PPPK	Guru Kelas I
9	Lusia Pramita Sari, S.Pd	S1	PNS	Guru Kelas VI
10	Novi Saputri, S.Pd	S1	Honoror	Guru Kelas IV
11	Ahmad Sohib, S.Pd	S1	Honoror	Operator Sekolah

Sumber: Dokumentasi Staf TU SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2023/2024

b. Keadaan Siswa

Jumlah seluruh siswa SDN 1 Siswo Bangun sebanyak 131 siswa yang terdiri dari 76 siswa laki-laki dan 55 siswa perempuan.

Hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Siswa SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
1	11	8	19
2	12	5	17
3	12	13	25
4	12	13	25
5	13	9	22
6	9	9	18
Jumlah	76	55	126

Sumber: Dokumentasi Staf TU SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2023/2024

5. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 1 Siswo Bangun Kecamatan Seputih Banyak

SDN 1 Siswo Bangun memiliki sarana dan fasilitas untuk mendukung kelancaran aktivitas pendidikan, antara lain sebagaimana tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.3 Jumlah Sarana dan Fasilitas di SDN 1 Siswo Bangun

No	Sarana	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang	Baik
2	Ruang Guru	1 ruang	Baik
3	Ruang Belajar/Kelas	6 ruang	Baik
4	Ruang Tata Usaha	1 ruang	Baik
5	Perpustakaan	1 ruang	Baik
6	UKS	1 ruang	Baik
7	Dapur	1 ruang	Baik
8	Gudang	1 ruang	Baik

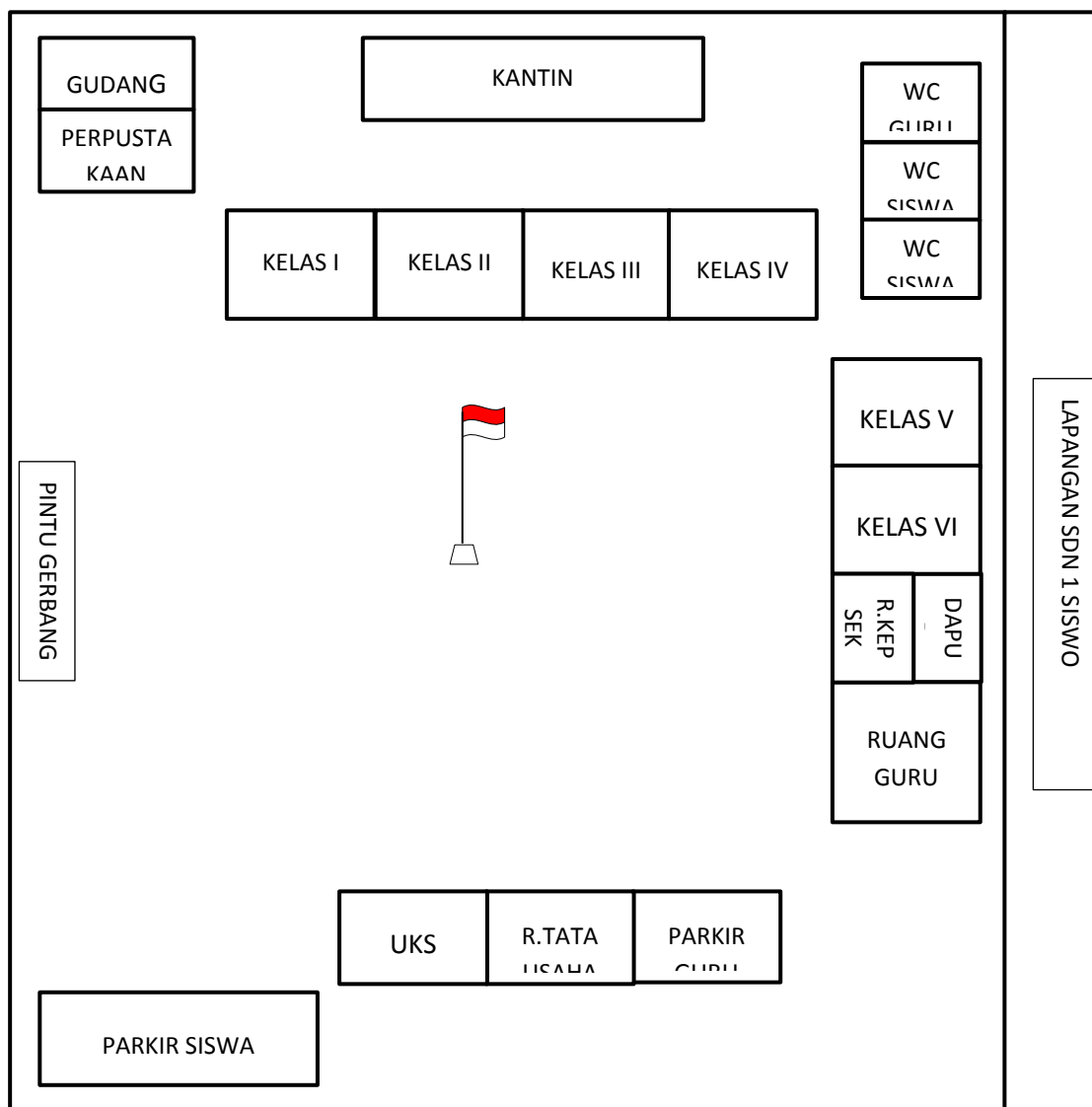
9	Kamar Mandi	3 ruang	Baik
---	-------------	---------	------

Sumber: Dokumentasi Staf TU SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2023/2024

6. Denah Bangunan SDN 1 Siswo Bangun

Bangunan yang ada pada saat ini di SDN 1 Siswo Bangun dapat dilihat pada gambar denah bangunan berikut ini:

Gambar 4.2
Denah Bangunan SDN 1 Siswo Bangun T.A 2023/2024



Sumber: Dokumentasi Staf TU SDN 1 Siswo Bangun Tahun Pelajaran 2023/2024

B. Temuan Khusus

1. Dampak Bermain Game Online Terhadap Ahlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak

a. Dampak Positif *Game Online* Terhadap Terjadi Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak

1) Menambah Relasi Pertemanan.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Al Furqon

Relasi pertemanan saya bertambah kak. Soalnya saya kalo main game free fire selalu ngidupin mic saya jadi saya bisa berkomunikasi jarak jauh dengan dengan player atau teman lainnya. (W/S.1.F1.1/02/12/2023).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Reyhan Alba Alfajar

Bertambah kak. Karena di dalam permainan *game online* terdapat fitur mic untuk percakapan. Dan saya selalu memakai fitur tersebut. Jadi di situ kita berkenalan dan sering main lagi kak (W/S.2.F1.1/02/12/2023).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Ibrahim Dewangga

Relasi pertmanan saya bertambah sih kak, karena kalau saya mainya bagus saat permainan *game online*. Saya bisa di chat setelah permainan sama *player* lain yang tadi satu tim sama saya. Bahkan saya pernah ditawarin buat masuk squad atau grup timnya dan di dalam grup tersebut saya bertemu dengan orang-orang yang belum saya kenal, tapi berjalanya waktu dan sering main bareng jadi kenal (W/S.3.F1.1/02/12/2023).

Informasi serupa di peroleh dari hasil wawancara dengan teman siswa yaitu Muhammad Ilyas dan Deffano Rahmadani.

Jadi punya banyak temen kak. aku pernah liat whatsapp si reyhan sama furqon, dia punya grup whatsapp timnya bermain *game free fire*. Banyak banget kak anggotanya sekitar ada 15 orang lah. Dan kata dia 15 orang ini dia kenal dari dalam *game free fire*. (W/T.1.F1.1/02/12/2023).

Nambah anyak kak. Bahkan teman bermain *game* si dewangga ada yang dari luar lampung. Teman-temanya itu biasanya dia dapat dari waktu bermain *game*. Jadi dia kalau lagi main *game* ketemu sama orang yang jago, selesai *game* itu di chat sama dia buat main bareng lagi. Nah dia begitu terus sampai banyak banget temanya (W/T.2.F1.1/02/12/2023).

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* beserta teman dari siswa, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dengan bermain *game online* siswa dapat dengan mudah memiliki teman dan memperluas relasi pertemanan.

Hal ini sesuai dengan yang penulis amati saat siswa bermain *game online free fire* bahwa Siswa mengaktifkan fitur mic dan bicara dengan teman satu tim nya(OB/F1-3/I1/02-01-2024).

2) Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Al Furqon

Kalau main bareng teman gitu strategi nya sih yang utama harus kompak, kerja sama, terus sama komunikasi sih kak(W/S.1.F1.2/02/12/2023).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Reyhan Alba Alfajar

Dengan mainnya harus bareng terus kak, soalnya kalau sendiri-sendiri gitu susah. Misal kalau temenku jauh, terus ada

yang nembakin gitu gak ada yang nolong kak(W/S.2.F1.2/02/12/2023).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Ibrahim Dewangga

Bekerja sama sih kak. kayak kalau ada musuh gitu harus ada yang nyamperin musuhnya buat nembak jarak dekat, terus ada juga yang siap dari kejauhan buat nembak jarak jauhnya(W/S.3.F1.2/02/12/2023).

Informasi serupa di peroleh dari hasil wawancara dengan teman siswa yaitu Muhammad Ilyas dan Deffano Rahmadani.

Waktu aku liat dia lagi main game free fire sih biasanya dia suka ngarahin teman setim nya kak. Kayak harus maju apa enggak(W/T.1.F1.2/02/12/2023).

Biasanya sih kaya saling bantu gitu kalau main free fire kak, jadi kalau dia dapet peralatan medis lebih gitu sering ditawarkan ke teman satu tim nya kak(W/T.2.F1.2/02/12/2023).

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* beserta teman dari siswa, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kemampuan bekerjasama siswa yang bermain *game online* meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari strategi yang dipakai. Rata-rata siswa yang bermain *game online* menggunakan strategi kekompakan atau bekerja sama dngan satu tim untuk memenangkan *game free fire* tersebut.

Hal ini sesuai dengan yang penulis amati saat siswa bermain *game online free fire* bahwa Siswa bekerja sama dengan teman satu timnya untuk memenangkan permainan *game online free fire*(OB/F1-3/I2/02-01-2024).

b. Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Terjadi Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak

1) Berbicara Kasar dan Kotor

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Al Furqon

Saat saya main *game free fire* dari situlah saya sering mengucapkan kata-kata kasar seperti bodoh, taik, anjir dan banyak lagi, kata-kata itu saya ucapkan saat sedang bermain *game online* saja.(W/S.1.F1.3/02/12/2023)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Reyhan Alba Alfajar

Saat sedang bermain *game online* saya pernah mengucapkan kata-kata kasar seperti bodoh, anjir atau anjay kata-kata itu sering saya dengar dari orang-orang yang ada di dalam *game* itu dan sekarang saya juga mengikuti kata-kata tersebut.(W/S.2.F1.3/02/12/2023)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Ibrahim Dewangga

Selama bermain *game online* sekali-kali pernah juga mengatakan kata-kata kasar saat kalah ataupun saat saya bermain bersama teman saya yang tidak terlalu jago memainkan *game*.(W/S.3.F1.3/02/12/2023)

Informasi serupa di peroleh dari hasil wawancara dengan teman siswa yaitu Muhammad Ilyas dan Deffano Rahmadani

Saya pernah mendengar si furqon dan reyhan mengucapkan kata-kata yang tidak baik ketika sedang bermain *game online*, saya juga pernah mendengar orang yang ada dalam *game* tersebut entah itu kawannya atau orang lain yang tidak dikenali oleh furqon dan rehan juga mengucapkan kata-kata kasar itu (W/T.1.F1.3/02/12/2023)

Si dewangga sering sekali bicara kata-kata kasar, apa lagi saat sedang kesal karena kalah menyelesaikan pertandingannya. (W/T.2.F1.3/02/12/2023)

Informasi serupa di peroleh dari hasil wawancara dengan wali kelas siswa yaitu Ibuk Fani Diah Shanntica, S.Pd.

Siswa yang bermain *game online* cenderung lebih sering berbicara kasar dan kotor. Yaitu seperti anjir anjing dan nama-nama hewan lainnya(W/W.F1.1/02/12/2023).

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* beserta teman dari siswa, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa anak yang bermain *game online* sering mengatakan kata-kata kasar saat sedang bermain *game online*, kata-kata kasar tersebut diperoleh dari *game online* yang dimainkan, dari orang yang bermain *game online* yang terhubung melalui internet sehingga dapat berkomunikasi walaupun jaraknya sangat jauh, dan dari teman-teman yang ada di sekitar mereka.

Hal ini sesuai dengan yang penulis amati saat siswa bermain *game online free fire* bahwa Siswa mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game online free fire*(OB/F1-3/I3/02-01-2024).

2) Terbengkalai Kegiatan di Dunia Nyata

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Al Furqon

Saya selesaikan dulu main *game free fire* nya kak baru sholat (W/S.1.F1.4/02/12/2023).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Reyhan Alba Alfajar

Terkadang saya bohong kak. Jadi saya respon kalau saya sudah sholat. Padahal belum sholat saya kak. (W/S.2.F1.4/02/12/2023)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Ibrahim Dewangga

Saya jawab nanti abis selesai main *game* kak. Tapi terkadang saya nggak berangkat sholat kak, tap ngelanjutin main gamenya(W/S.3.F1.4/02/12/2023).

Informasi serupa di peroleh dari hasil wawancara dengan teman siswa yaitu Muhammad Ilyas dan Deffano Rahmadani.

Waktu aku lagi main kerumahnya si reyhan kalau dia di suruh sholat sama mamahnya pas lagi main game, dia suka jawab nanti dulu lo mah. Sampai-sampai mamahnya ini marah karena udah dua kali nyuruh tapi dia malah tetep main *game* dan saya juga samapi disuruh pulang buat sholat terlebih dahulu (W/T.1.F1.4/02/12/2023).

Si dewangga sih serinnya jawab “nanti dulu selesain game dulu” gitu kak. Tapi setelah selesai main game gatau sholat apa enggak dia ni(W/T.2.F1.4/02/12/2023).

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* beserta teman dari siswa, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa anak yang bermain *game online* cenderung terbengkalai kegiatan di dunia nyata nya, hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa saat diperintah orang tuanya untuk sholat saat bermain *game*. Rata-rata respon siswa seolah-olah melalaikan sholat, hal tersebut dikarnakan siswa memilih untuk tidak langsung sholat melainkan menyelesaikan permainan

game tersebut, bahkan ada siswa yang berbohong dengan mengaku dirinya sudah sholat saat di perintah orang tuanya.

Hal ini sesuai dengan yang penulis amati saat siswa bermain *game online free fire* bahwa Siswa mengabaikan perintah orang tua ketika sedang bermain *game online* (OB/F1-3/I4/02-01-2024).

3) Perubahan Pola Istirahat dan Makan

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Al Furqon.

Jadi sedikit ga teratur sih kak. Apa lagi waktu makan sama tidur siang gitu sering lupa, karena keasikan maen *game*(W/S.1.F1.5/02/12/2023).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Reyhan Alba Alfajar.

Berubah sih kak. Aku aja sampe pernah dimarahin sama mamah karena maen *game* sampe malem banget waktu itu(W/S.2.F1.5/02/12/2023).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Ibrahim Dewangga

Kalau pola makan sih aman kak. Cuma kalau pola istirahat jadi ga teratur. Terutama kalau malam minggu gitu, bisa samapai malam aku kak maen *game* nya (W/S.3.F1.5/02/12/2023).

Informasi serupa di peroleh dari hasil wawancara dengan wali kelas siswa yaitu Ibuk Fani Diah Shanntica, S.Pd.

Kalau menurut saya sih berdampak mas. Terutama pada pola istirahat, karena kebetulan sekali rumah saya ini tidak jauh dengan salah satu siswa yang bermain *game online* yaitu si

Ibrahim dewangga. Jadi waktu itu saya ke warung sekitar sudah jam 9 malam dimana jam segitu seharusnya seumuran dewangga ini udah istirahat atau tidur ini saya mergokin si dewangga ini lagi main *game* sama temanya(W/W.F1.2/02/12/2023).

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* beserta wali kelas dari siswa, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pola istirahat dan makan anak yang bermain *game online* ini berubah terutama pada pola istirahat, hal ini dilatar belakangi dengan alasan asiknya main *game online* tersebut. Saking asik nya siswa bermain *game* sampai-sampai waktu yang seharusnya mereka gunakan buat makan dan istirahat, justru mereka habiskan buat bermain *game online free fire* ini.

Hal ini sesuai dengan yang penulis amati saat siswa bermain *game online free fire* bahwa Siswa bermain *game online* sampai larut malam (OB/F1-3/I5/02-01-2024).

C. Pembahasan

Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak.

1. Dampak Positif *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak

Dampak bermain positif *game online* dalam penelitian ini mengarah pada dampak positif terhadap akhlak siswa. Adapun dampak positif bermain *game online* terhadap akhlak siswa yaitu menambah relasi pertemanan siswa dan meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa. Berdasarkan hasil penelitian terhadap dampak positif bermain *game online* terhadap akhlak siswa diketahui bahwa telah di jelaskan dari hasil wawancara yaitu siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun yang bermain *game online* mengalami atau mendapatkan dampak positif bermain *game online* terhadap akhlak siswa ini yaitu menambah relasi pertemanan siswa dan meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa.

Siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun yang bermain *game online* ini rata-rata saat bermain *game online* selalu memanfaatkan atau memakai fitur yang di sediakan di dalam *game online free fire* ini yaitu fitur mic dan pesan chat. Dengan ini siswa bisa bermain *game* sembari mengobrol dengan *player* atau teman lainnya, hal tersebut dapat menambah relasi pertemanan siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun.

Meningkatnya kemampuan bekerjasama siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun ini dapat dilihat dari bagaimana strategi yang dipakai siswa saat bermain *game online free fire*. Berdasarkan hasil wawancara pada bab sebelumnya rata-rata siswa memakai strategi kerjasama tim dengan membagi tugas masing-masing pemain, seperti ada yang khusus

buat menembak dari jarak dekat dan juga ada yang khusus menembak jarak jauh. Dan saling berbagi perlengkapan satu sama lain, baik itu peralatan senjata maupun peralatan medis.

2. Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak

. Dampak bermain negatif *game online* dalam penelitian ini mengarah pada dampak negatif terhadap akhlak siswa. Adapun dampak negatif bermain *game online* terhadap akhlak siswa yaitu berbicara kasar dan kotor, terbengkalai kegiatan di dunia nyata, dan perubahan pola istirahat dan makan.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap dampak negatif bermain *game online* terhadap akhlak siswa diketahui bahwa telah di jelaskan dari hasil wawancara yaitu siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun yang bermain *game online* mengalami atau mendapatkan dampak negatif bermain *game online* terhadap akhlak siswa ini yaitu berbicara kasar dan kotor, terbengkalai kegiatan di dunia nyata, dan perubahan pola istirahat dan makan.

Siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun yang bermain *game online* ini rata-rata sering melontarkan atau mengucapkan kata-kata kasar dan kotor. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara pada bab sebelumnya, yakni siswa saat bermain *game online* sering berbicara kasar dan kotor saat mengalami kekalahan saat bermain *game* dan apabila ada teman satu timnya yang kurang mahir dalam bermain *game online free fire*.

Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun yang bermain *game online* dapat dilihat dari respon siswa saat diperintah untuk sholat oleh orang tuanya. Rata-rata siswa yang bermain *game online free fire* lebih memilih untuk menyelesaikan *game* nya terlebih dahulu daripada sholat. Bahkan ada yang sampai berbohong pada orang tuanya dengan mengaku sudah sholat.

Perubahan pola istirahat dan makan siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun yang bermain *game online* dapat dilihat dari waktu yang digunakan siswa saat bermain *game online*. Berdasarkan pengakuan siswa dan hasil wawancara terhadap wali kelas dan teman siswa, siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai lupa waktunya makan dan tidur. Terutama saat malam minggu, saking asiknya bermain *game* siswa bisa bermain sampai larut malam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak Kab. Lampung Tengah. maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

Dampak positif yang terjadi pada siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak Kab. Lampung Tengah yaitu bertambah nya relasi pertemanan siswa, hal tersebut terjadi karena siswa selalu memanfaatkan atau memakai fitur yang di sediakan di dalam *game online free fire* ini yaitu fitur mic dan pesan chat. Dan Meningkatnya kemampuan bekerjasama siswa terjadi karena strategi yang dipakai siswa saat bermain *game online free fire*.

Sedangkan dampak Negatif yang terjadi pada siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak Kab. Lampung Tengah adalah siswa cenderung berbicara kasar dan kotor hal ini terjadi karena siswa saat bermain *game online* mengalami kekalahan saat bermain *game* dan apabila ada teman satu timnya yang kurang mahir dalam bermain *game online free fire*. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata siswa hal ini terjadi saat siswa diperintah untuk sholat oleh orang tuanya rata-rata siswa yang bermain *game online free fire* lebih memilih untuk menyelesaikan *game* nya terlebih dahulu daripada sholat. dan Perubahan pola istirahat dan makan, hal ini dapat dilihat dari waktu yang digunakan siswa saat bermain *game online*, siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai lupa waktunya makan dan tidur.

B. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dampak bermain game online terhadap akhlak siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak Kab. Lampung Tengah. Dan kiranya demi tercapainya mutu yang baik, penulis perlu memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya memberikan edukasi terkait dampak bermain *game online*, walaupun hal tersebut tidak termasuk dalam mata pelajaran, tetapi hal tersebut termasuk dari tugas dari guru.

2. Bagi Siswa

Kepada siswa yang bermain *game online* agar dikurangi waktu untuk bermain *game online* nya yaitu maksimal 2-3 jam sehari, apabila dalam *game online* tersebut terdapat hal-hal yang tidak baik seperti berkata-kata kasar, memampilkan adegan kekerasan dan hal buruk lainnya sebaiknya jangan ditiru. Bermain *game online* boleh-boleh saja namun harus pintar membagi waktu antara belajar, mengaji, beribadah dan kegiatan lainnya, jangan karena *game online* akhlak dan perilaku berdampak buruk bagi diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah Dan Djam'an Satoro, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Abdullah Nashih Ulwan. *Pendidikan Anak Dalam Islam, diterjemahkan oleh Abdullah Nashih Ulwan, dari judul asli Tarbiyatul Aulad Fil Islam*. Jakarta: Pustaka Amani, 1995.
- Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008)
- Ade Surya Erofiana, Gunawan Santoso, dan Suryadi Nomi, "Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di SDN 2 Braja Harjosari," *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (1 Juni 2021): 3
- Adhi Kusumastuti Dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metodologi Penelitian* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019)
- Andri Arif K. dan Andy Widhiya Bayu U, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE Media Gravica, 2019), 2.
- Dewi Salma Prawirdilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning*, (Jakarta: Prenadema Grup, 2013)
- Ibrahim, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Kamran As'at Irsady dan Fakhri Ghazali, *Tasawuf Islam & Akhlak*, (Jakarta: Amzah 2013)
- Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.
- Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (17 Oktober 2017)
- Lina Aprilia, *Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Jatisrono*, (UNS: Artikel Publikasi, 2013)
- Mahyudin, *Kuliah Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2001)
- Muhammad Shalih A, *Bahaya Game* (Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016),
- Muri Yusuf, *Metode Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Manan Idris, *dkk Reorientasi Pendidikan Islam*, (Pasuruan : Hilal Pustaka, 2006)
- M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*, (Jakarta : AMZAH, 2007)
- Rini Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011)

- Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010)
- Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016)
- Sri Andayani, "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 01 (1 Juli 2021)
- Sudirman Tebba, *Hidup Bahagia Cara Sufi*, (Jakarta: Pustaka Irvan, 2007), cet. 2,
- Sugiyono, *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2022)
- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya)
- Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi* (Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2014)
- Zahrudin AR, M. dan Hasanuddin sinaga, *Pengantar Atusi Akhlak*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2004)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. **Outline****OUTLINE****DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS V DI
SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****HALAMAN KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I. PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Fokus Penelitian
- C. Pertanyaan Penelitian
- D. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- E. Penelitian Relevan

BAB II. LANDASAN TEORI

- A. Pengertian Dampak
- B. Bermain *Game Online*
 - 1. Pengertian *Game Online*
 - 2. Sejarah *Game Online*
 - 3. Jenis *Game Online*
 - 4. Dampak *Game Online*
- C. Akhlak
 - 1. Pengertian Akhlak
 - 2. Macam-macam Akhlak
 - 3. Akhlak Bagi Peserta Didik
 - 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak
 - 5. Usaha-usaha yang Dilakukan Untuk Menanggulangi Krisis Akhlak
- D. Dampak *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa
 - 1. Dampak Positif *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa
 - 2. Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa

BAB III. METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Umum
 1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN 1 Siswo Bangun
 2. Profil SDN 1 Siswo Bangun
 3. Visi dan Misi Sekolah
 4. Struktur Organisasi
 5. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan
 6. Data Siswa
 7. Sarana dan Prasarana
- B. Temuan Khusus
 1. Dampak bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak
 2. Dampak positif bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak
 3. Dampak negatif bermain *game online* terhadap ahlak siswa kelas v di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak
- C. Pembahasan

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Metro, 21 September 2023

Penulis

Arief Rahman Hakim
NPM. 1901011027

Lampiran 2. Alat Pengumpulan Data

ALAT PENGUMPUL DATA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA SISWA

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Pendahuluan, memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan meminta izin.
2. Peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara selama peneliti berlangsung.
3. Waktu pelaksanaan dapat berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi.

B. IDENTITAS

Informan :
 Hari/tanggal :
 Alamat :

C. PERTANYAAN

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Bagaimana dengan relasi pertemanan anda setelah bermain <i>game online</i> ?	
2	Bagaimana strategi anda dengan teman anda untuk memenangkan pertandingan <i>game online free fire</i> tersebut ?	
3	Ketika bermain apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?	
4	Bagaimana respon anda jika orang tua memerintah anda untuk sholat, ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	
5	Bagaimana pola istirahat dan makan anda sejak bermain <i>game online</i> ?	

ALAT PENGUMPUL DATA

DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA WALI KELAS

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Pendahuluan, memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan meminta izin.
2. Peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara selama peneliti berlangsung.
3. Waktu pelaksanaan dapat berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi.

B. IDENTITAS

Informan :

Hari/tanggal :

Alamat :

C. PERTANYAAN

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Bagaimana ahklak siswa saat berbicara di sekolahan?	
2	Menurut bapak/ibu apakah <i>game online</i> berdampak pada perubahan pola istirahat dan pola makan anak?	

**ALAT PENGUMPUL DATA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK**

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA TEMAN SISWA

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

4. Pendahuluan, memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan meminta izin.
5. Peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara selama peneliti berlangsung.
6. Waktu pelaksanaan dapat berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi.

B. IDENTITAS

Informan :

Hari/tanggal :

Alamat :

C. PERTANYAAN

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Bagaimana dengan relasi pertemanan teman anda setelah bermain <i>game online</i> ?	
2	Bagaimana strategi yang biasa teman anda lakukan untuk memenangkan pertandingan <i>game online free fire</i> tersebut ?	
3	Ketika bermain apakah teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?	
4	Bagaimana respon teman anda apabila orang tuanya memerintah teman anda untuk sholat ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	

KODING

A. Pedoman Wawancara Siswa

1. Pada tanggal saya telah menemui siswa
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/S.1FI.1

Keterangan koding

W	Wawancara
S.1	Siswa sebagai informan ke-1
FI.1	Fokus pertanyaan peneliti ke-1

2. Pada tanggal saya telah menemui Siswa.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/G.1FI.2

Keterangan koding

W	Wawancara
S.1	Siswa sebagai informan ke-1
FI.2	Fokus pertanyaan peneliti ke-2

3. Pada tanggal saya telah menemui Siswa.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/S.1FI.3

Keterangan koding

W	Wawancara
S.1	Siswa sebagai informan ke-1
FI.3	Fokus pertanyaan peneliti ke-3

4. Pada tanggal saya telah menemui Siswa.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/S.1FI.4

Keterangan koding

W	Wawancara
S.1	Siswa sebagai informan ke-1
FI.4	Fokus pertanyaan peneliti ke-4

5. Pada tanggal saya telah menemui Siswa.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/S.1.FI.5

Keterangan koding

W	Wawancara
S.1	Siswa sebagai informan ke-1
FI.5	Fokus pertanyaan peneliti ke-5

B. Pedoman Wawancara Dengan Wali Kelas

1. Pada tanggal saya telah menemui Bapak/Ibu.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/W.1FI.1

Keterangan koding

W	Wawancara
W.1	Wali Kelas sebagai informan ke-1
FI.1	Fokus pertanyaan peneliti ke-1

2. Pada tanggal saya telah menemui Bapak/Ibu.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/W.1FI.2

Keterangan koding

W	Wawancara
W.1	Wali Kelas sebagai informan ke-1
FI.2	Fokus pertanyaan peneliti ke-2

C. Pedoman Wawancara Kepada Teman Siswa

1. Pada tanggal saya telah menemui Teman Siswa.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/T.1.FI.1

Keterangan koding

W	Wawancara
T.1	Teman Siswa sebagai informan ke-1
FI.2	Fokus pertanyaan peneliti ke-1

2. Pada tanggal saya telah menemui Teman Siswa.....
untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/T.1FI.2

Keterangan koding

W	Wawancara
T.1	Teman Siswa sebagai informan ke-1
FI.2	Fokus pertanyaan enelitia ke-2

3. Pada tanggal saya telah menemui Teman Siswa.....
 untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/T.1FI.3

Keterangan koding

W	Wawancara
T.1	Teman Siswa sebagai informan ke-1
FI.3	Fokus pertanyaan peneliti ke-3

4. Pada tanggal saya telah menemui Teman Siswa.....
 untuk mengajukan pertanyaan dalam:

W/T.1FI.4

Keterangan koding

W	Wawancara
T.1	Teman Siswa informan ke-1
FI.4	Fokus pertanyaan peneliti ke-4

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK
PEDOMAN OBSERVASI**

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Pendahuluan, memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan meminta izin.
2. Peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara selama peneliti berlangsung.
3. Waktu pelaksanaan dapat berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi.

B. IDENTITAS

Informan :

Hari/tanggal :

Alamat :

No	Aspek Pengamatan	Bobot Yang Dinilai		
		Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa mengaktifkan fitur mic dan bicara dengan teman satu tim nya saat <i>game online free fire</i> ?			
2	Siswa bekerja sama dengan teman satu timnya untuk memenangkan permainan <i>game online free fire</i> ?			
3	Siswa mengucapkan kata-kata kasar saat bermain <i>game online free fire</i> ?			
4	Siswa mengabaikan perintah orang tua ketika sedang bermain <i>game online</i> ?			
5	Siswa bermain <i>game online</i> sampai larut malam?			

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK
PEDOMAN DOKUMENTASI**

5. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Pendahuluan, memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan meminta izin.
2. Peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil wawancara selama peneliti berlangsung.
3. Waktu pelaksanaan dapat berubah mengikuti perkembangan situasi dan kondisi.

4. IDENTITAS

Informan :

Hari/tanggal :

Alamat :

No	Hal yang Diamati	Hasil Dokumentasi
1	Sejarah Singkat Berdirinya SDN 1 Siswo Bangun	
2	Visi dan Misi SDN 1 Siswo Bangun	
3	Keadaan Guru dan Keadaan Siswa SDN 1 Siswo Bangun	
4	Sarana dan Prasarana SDN 1 Siswo Bangun	
5	Struktur Organisasi SDN 1 Siswo Bangun	
6	Denah Lokasi SDN 1 Siswo Bangun	

Dosen Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP.197803142007101003

Metro, 20 November 2023

Mahasiswa

Arief Rahman Hakim
NPM.1901011027

Lampiran 3. **Transkrip Hasil Wawancara**

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai siswa pertama

Nama : Muhammad Al Furqon
 Hari/tanggal : Sabtu, 02 Desember 2023
 Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

A. PERTANYAAN

Kode	Pertanyaan	Hasil Wawancara
(W/S.1.F1.1/02/12/2023)	Bagaimana dengan relasi pertmanan anda setelah bermain <i>game online</i> ?	Relasi pertmanan saya bertambah kak. Soalnya saya kalo main <i>game free fire</i> selalu ngidupin mic saya jadi saya bisa berkomunikasi jarak jauh dengan dengan <i>player</i> atau teman lainnya.
(W/S.1.F1.2/02/12/2023)	Bagaimana setratgi anda dngan teman anda untuk memenangkan pertandingan <i>game online free fire</i> tersebut ?	Kalau main bareng teman gitu strategi nya sih yang utama harus kompak, kerja sama, terus sama komunikasi sih kak
(W/S.1.F1.3/02/12/2023)	Ketika bermain apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?	Saat saya main <i>game free fire</i> dari situlah saya sering mengucapkan kata-kata kasar seperti bodoh, taik, anjir dan banyak lagi, kata-kata itu saya ucapkan saat sedang bermain <i>game online</i> saja
(W/S.1.F1.4/02/12/2023)	Bagaimana respon anda jika orang tua memerintah anda untuk sholat, ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	Saya selesaikan dulu main <i>game free fire</i> nya kak baru sholat
(W/S.1.F1.5/02/12/2023)	Bagaimana pola istirahat dan makan anda sejak bermain <i>game online</i> ?	Jadi sedikit ga teratur sih kak. Apa lagi waktu makan sama tidur siang gitu sering lupa, karena keasikan maen <i>game</i>

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai siswa kedua

Nama : Reyhan Alba Alfajar
 Hari/tanggal : Sabtu, 02 Desember 2023
 Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

B. PERTANYAAN

Kode	Pertanyaan	Hasil Wawancara
(W/S.2.F1.1/02/12/2023)	Bagaimana dengan relasi pertemanan anda setelah bermain <i>game online</i> ?	Bertambah kak. Karena di dalam permainan <i>game online</i> terdapat fitur mic untuk percakapan. Dan saya selalu memakai fitur tersebut. Jadi di situ kita berkenalan dan sering main lagi kak
(W/S.2.F1.2/02/12/2023)	Bagaimana strategi anda dengan teman anda untuk memenangkan pertandingan <i>game online free fire</i> tersebut ?	Dengan mainnya harus bareng terus kak, soalnya kalau sendiri-sendiri gitu susah. Misal kalau temenku jauh, terus ada yang nembakin gitu gak ada yang nolong kak
(W/S.2.F1.3/02/12/2023)	Ketika bermain apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?	Saat sedang bermain <i>game online</i> saya pernah mengucapkan kata-kata kasar seperti bodoh, anjir atau anjay kata-kata itu sering saya dengar dari orang-orang yang ada di dalam game itu dan sekarang saya juga mengikuti kata-kata tersebut.
(W/S.2.F1.4/02/12/2023)	Bagaimana respon anda jika orang tua memerintah anda untuk sholat, ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	Terkadang saya bohong kak. Jadi saya respon kalau saya sudah sholat. Padahal belum sholat saya kak
(W/S.2.F1.5/02/12/2023)	Bagaimana pola istirahat dan makan anda sejak bermain <i>game online</i> ?	Berubah sih kak. Aku aja sampe pernah dimarahin sama mamah karena maen <i>game</i> sampe malem banget waktu itu

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai siswa ketiga

Nama : Ibrahim Dewangga
 Hari/tanggal : Sabtu, 02 Desember 2023
 Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

C. PERTANYAAN

Kode	Pertanyaan	Hasil Wawancara
(W/S.3.F1.1/02/12/2023)	Bagaimana dengan relasi pertmanan anda setelah bermain <i>game online</i> ?	Relasi pertmanan saya bertambah sih kak, karena kalau saya mainya bagus saat permainan <i>game online</i> . Saya bisa di chat setelah permainan sama <i>player</i> lain yang tadi satu tim sama saya. Bahkan saya pernah ditawarkan buat masuk squad atau grup timnya dan di dalam grup tersebut saya bertemu dengan orang-orang yang belum saya kenal, tapi berjalanya waktu dan sering main bareng jadi kenal
(W/S.3.F1.2/02/12/2023)	Bagaimana setratgi anda dngan teman anda untuk memenangkan pertandingan <i>game online free fire</i> tersebut ?	Bekerja sama sih kak. kayak kalau ada musuh gitu harus ada yang nyamperin musuhnya buat nembak jarak dekat, terus ada juga yang siap dari kejauhan buat nembak jarak jauhnya
(W/S.3.F1.3/02/12/2023)	Ketika bermain apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?	Selama bermain <i>game online</i> sekali-kali pernah juga mengatakan kata-kata kasar saat kalah ataupun saat saya bermain bersama teman saya yang tidak terlalu jago memainkan <i>game</i> .
(W/S.3.F1.4/02/12/2023)	Bagaimana respon anda jika orang tua memerintah anda untuk sholat, ketika sedang	Saya jawab nanti abis selesai main <i>game</i> kak. Tapi terkadang saya nggak berangkat sholat kak, tap ngelanjutin main gamenya

	bermain <i>game online</i> ?	
(W/S.3.F1.5/02/ 12/2023)	Bagaimana pola istirahat dan makan anda sejak bermain <i>game online</i> ?	Kalau pola makan sih aman kak. Cuman kalau pola istirahat jadi ga teratur. Terutama kalau malam minggu gitu, bisa samapai malam aku kak maen <i>game nya</i>

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai wali kelas siswa

Nama : Ibuk Fani Diah Shanntica, S.Pd

Hari/tanggal : Sabtu, 02 Desember 2023

Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

D. PERTANYAAN

Kode	Pertanyaan	Hasil Wawancara
W/W.F1.1/02/12/2023	Bagaimana ahklak siswa saat berbicara di sekolahan?	Siswa yang bermain <i>game online</i> cenderung lebih sering berbicara kasar dan kotor. Yaitu seperti anjir anjing dan nama-nama hewan lainnya.
W/W.F1.2/02/12/2023	Menurut bapak/ibu apakah <i>game online</i> berdampak pada perubahan pola istirahat dan pola makan anak?	Kalau menurut saya sih berdampak mas. Terutama pada pola istirahat, karena kebetulan sekali rumah saya ini tidak jauh dengan salah satu siswa yang bermain <i>game online</i> yaitu si Ibrahim dewangga. Jadi waktu itu saya ke warung sekitar sudah jam 9 malam dimana jam segitu seharusnya seumuran dewangga ini udah istirahat atau tidur ini saya mergokin si dewangga ini lagi main <i>game</i> sama temanya

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai teman kelas siswa pertama

Nama : Muhammad Ilyas
 Hari/tanggal : Sabtu, 02 Desember 2023
 Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

D. PERTANYAAN

Kode	Pertanyaan	Hasil Wawancara
W/T.1.F1.1/02/1 2/2023	Bagaimana dengan relasi pertemanan teman anda setelah bermain <i>game online</i> ?	Jadi punya banyak teman kak. aku pernah liat whatsapp si reghan sama furqon, dia punya grup whatsapp timnya bermain <i>game free fire</i> . Banyak banget kak anggotanya sekitar ada 15 orang lah. Dan kata dia 15 orang ini dia kenal dari dalam <i>game free fire</i> .
W/T.1.F1.2/02/1 2/2023	Bagaimana strategi yang biasa teman anda lakukan untuk memenangkan pertandingan <i>game online free fire</i> tersebut ?	Waktu aku liat dia lagi main <i>game free fire</i> sih biasanya dia suka ngarahin teman setim nya kak. Kayak harus maju apa enggak
W/T.1.F1.3/02/1 2/2023	Ketika bermain apakah teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?	Saya pernah mendengar si furqon dan reghan mengucapkan kata-kata yang tidak baik ketika sedang bermain <i>game online</i> , saya juga pernah mendengar orang yang ada dalam <i>game</i> tersebut entah itu kawannya atau orang lain yang tidak dikenali oleh furqon dan reghan juga mengucapkan kata-kata kasar itu
W/T.1.F1.4/02/1 2/2023	Bagaimana respon teman anda apabila orang tuanya memerintah teman anda untuk sholat	Waktu aku lagi main kerumahnya si reghan kalau dia di suruh sholat sama

	ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	mamahnya pas lagi main game, dia suka jawab nanti dulu lo mah. Sampai-sampai mamahnya ini marah karena udah dua kali nyuruh tapi dia malah tetep main <i>game</i> dan saya juga samapi disuruh pulang buat sholat terlebih dahulu
--	--	---

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai teman kelas siswa pertama

Nama : Deffano Rahmadani
 Hari/tanggal : Sabtu, 02 Desember 2023
 Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

A. PERTANYAAN

Kode	Pertanyaan	Hasil Wawancara
W/T.2.F1.1/02/12/2023	Bagaimana dengan relasi pertemanan teman anda setelah bermain <i>game online</i> ?	Nambah anyak kak. Bahkan teman bermain <i>game</i> si dewangga ada yang dari luar lampung. Teman-temanya itu biasanya dia dapat dari waktu bermain <i>game</i> . Jadi dia kalau lagi main <i>game</i> ketemu sama orang yang jago, selesai <i>game</i> itu di chat sama dia buat main bareng lagi. Nah dia begitu terus sampai banyak banget temanya
W/T.2.F1.2/02/12/2023	Bagaimana setratgi yang biasa teman anda lalkukan untuk memenangkan pertandingan <i>game online free fire</i> tersebut ?	Biasanya sih kaya saling bantu gitu kalau main free fire kak, jadi kalau dia dapet peralatan medis lebih gitu sering ditawarin ke teman satu tim nya kak
W/T.2.F1.3/02/12/2023	Ketika bermain apakah teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?	Si dewangga sering sekali bicara kata-kata kasar, apa lagi saat sedang kesal karena kalah menyelesaikan pertandinganya
W/T.2.F1.4/02/12/2023	Bagaimana respon teman anda apabila orang tuanya memerintah teman anda untuk sholat ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	Si dewangga sih serinnya jawab “nanti dulu selesain <i>game</i> dulu” gitu kak. Tapi setelah selesai main <i>game</i> gatau sholat apa enggak dia ni

Lampiran 4. **Transkrip Hasil Observasi**

TRANSKIP HASIL OBSERVASI
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai siswa pertama

Nama : Muhammad Al Furqon
 Hari/tanggal : Selasa, 02 Januari 2024
 Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

Kode	Aspek Pengamatan	Bobot Yang Dinilai		
		Ya	Tidak	Keterangan
OB/F1/I1/02-01-2024	Siswa mengaktifkan fitur mic dan bicara dengan teman satu tim nya saat <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F1/I2/02-01-2024	Siswa bekerja sama dengan teman satu timnya untuk memenangkan permainan <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F1/I3/02-01-2024	Siswa mengucapkan kata-kata kasar saat bermain <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F1/I4/02-01-2024	Siswa mengabaikan perintah orang tua ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	✓		
OB/F1/I5/02-01-2024	Siswa bermain <i>game online</i> sampai larut malam?	✓		

TRANSKRIP HASIL OBSERVASI
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai siswa pertama

Nama : Reyhan Alba Alfajar

Hari/tanggal : Selasa, 02 Januari 2024

Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

Kode	Aspek Pengamatan	Bobot Yang Dinilai		
		Ya	Tidak	Keterangan
OB/F2/I1/02-01-2024	Siswa mengaktifkan fitur mic dan bicara dengan teman satu tim nya saat <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F2/I2/02-01-2024	Siswa bekerja sama dengan teman satu timnya untuk memenangkan permainan <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F2/I3/02-01-2024	Siswa mengucapkan kata-kata kasar saat bermain <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F2/I4/02-01-2024	Siswa mengabaikan perintah orang tua ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	✓		
OB/F2/I5/02-01-2024	Siswa bermain <i>game online</i> sampai larut malam?	✓		

TRANSKIP HASIL OBSERVASI
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AHLAK SISWA
KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Hasil dari wawancara sebagai siswa pertama

Nama : Ibrahim Dewangga

Hari/tanggal : Selasa, 02 Januari 2024

Alamat : SDN 1 Siswo Bangun

Kode	Aspek Pengamatan	Bobot Yang Dinilai		
		Ya	Tidak	Keterangan
OB/F3/I1/02-01-2024	Siswa mengaktifkan fitur mic dan bicara dengan teman satu tim nya saat <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F3/I2/02-01-2024	Siswa bekerja sama dengan teman satu timnya untuk memenangkan permainan <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F3/I3/02-01-2024	Siswa mengucapkan kata-kata kasar saat bermain <i>game online free fire</i> ?	✓		
OB/F3/I4/02-01-2024	Siswa mengabaikan perintah orang tua ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	✓		
OB/F3/I5/02-01-2024	Siswa bermain <i>game online</i> sampai larut malam?	✓		

Lampiran 5. Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5084/In.28/J/TL.01/11/2022
 Lampiran :-
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
 Kepala Sekolah SDN 01 SISWO
 BANGUN
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **ARIEF RAHMAN HAKIM**
 NPM : 1901011027
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
 AKHLAK SISWA KELAS VI DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC.
 SEPUTIH BANYAK**

untuk melakukan prasurvey di SDN 01 SISWO BANGUN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 25 November 2022
 Ketua Jurusan,



Muhammad Ali M.Pd.I.
 NIP 19780314 200710 1 003

Lampiran 6. Surat Balasan Prasurvey



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SDN 1 SISWO BANGUN
KECAMATAN SEPUTIH BANYAK

Alamat : Jln. BatangHari No. 1 SiswoBangunKec. SeputihBanyakKab. Lampung Tengah Kode Pos. 34156

No :
 Lampiran- : -
 Prihal : **PEMBERIAN IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Di Tempat

Assalamu 'aaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.

Pertama-pertamamarilahkita panjatkanrasa sukur kita kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kita karunia dan nikmat yang, sholawat serta salam tak lupa kita sanjung agungkan kepada junjungan kita baginda nabi besar Muhammad SAW, Amma ba'du.

Berdasarkan surat Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung dengan Nomor : B-5084/In.28/J/TL.01/11/2022 prihal **IZIN PRASURVEY** atas nama saudara:



Nama : **ARIEF RAHMAN HAKIM**
 NPM : 1901011027
 Semester : 7
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Di SDN 1 SiswoBangun Kec. Seputih Banyak Kab. Lampung Tengah dengan ini kami selaku kepala sekolah **MEMBERIKAN IZIN PRASURVEY** tersebut yang berjudul : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS VI DI SDN 1 SISWO BANGUN** Desa Siswo Bangun Kec.Seputih Banyak.

Demikian surat ini kami buat, untuk dapat di gunakan sebagai mestinya .

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

SiswoBangun, 13 Desember 2022
 Plt. Kepala UPTD SatuanPendidikan
 SDN 1 Siswo Bangun



SUWARDI.S.Pd
 NIP. 19660317 200801 1 005

Lampiran 7. Surat Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4347/In.28.1/J/TL.00/09/2023
 Lampiran :-
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Muhammad Ali (Pembimbing)
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **ARIEF RAHMAN HAKIM**
 NPM : 1901011027
 Semester : 9 (Sembilan)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 01 September 2023
 Ketua Jurusan,


Muhammad Ali M.Pd.I.
 NIP 19780314 200710 1 003

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=1901011027>.
 Token = 1901011027

Lampiran 8. Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5516/In.28/D.1/TL.00/11/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SDN 1 SISWO BANGUN
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5517/In.28/D.1/TL.01/11/2023, tanggal 29 November 2023 atas nama saudara:

Nama : **ARIEF RAHMAN HAKIM**
NPM : 1901011027
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 1 SISWO BANGUN bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 1 SISWO BANGUN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 November 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 9. Surat Tugas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-5517/In.28/D.1/TL.01/11/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **ARIEF RAHMAN HAKIM**
 NPM : 1901011027
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN 1 SISWO BANGUN, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 29 November 2023

Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



Lampiran 10. Surat Balasan Research



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 SISWO BANGUN
 KECAMATAN SEPUTIH BANYAK LAMPUNG TENGAH

Alamat : Jln Batanghari No.1 desa Siswo Bangun, Kec. Seputih Banyak, Kab Lampung Tengah, Pos 34156

No : 420/028/C.20/D.a.VI.01/2023
 Lampiran- : -
 Prihal : **PEMBERIAN IZIN RESEARCH**

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
 Di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.

Berdasarkan surat Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung dengan Nomor : B-5517/In.28/D.1/TL.01/11/2023 prihal **IZIN RESEARCH** atas nama saudara:

Nama : **ARIEF RAHMAN HAKIM**
 NPM : 1901011027
 Semestre : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Di Uptd SDN 1 Siswo Bangun Kec. Siswo Bangun Kab. Lampung Tengah. dengan ini kami selaku kepala sekolah **MEMBERIKAN IZIN RESEARCH** tersebut yang berjudul : "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK.

Demikian surat ini kami buat, untuk dapat di gunakan sebagai mestinya .

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Siswo Bangun, 2 Desember 2023
 Kepala UPTD Satuan Pendidikan
SDN 1 SISWO BANGUN

SULAIMAN S. S.Pd
 NIP. 197102082006041008

Lampiran 11. Surat Keterangan Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1434/In.28/S/U.1/OT.01/12/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

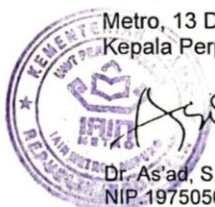
Nama : ARIEF RAHMAN HAKIM
NPM : 1901011027
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1901011027

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 13 Desember 2023
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 12. Surat Keterangan Bebas Jurusan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

*Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Website: ftik.metrouniv.ac.id/pendidikan-agama-islam; Telp. (0725) 41507*

**SURAT BEBAS PUSTAKA
No:B-057/In.28.1/J/PP.00.9/XII/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan bahwa

Nama : Arief Rahman Hakim

NPM : 1901011027

Bahwa nama tersebut diatas, dinyatakan telah bebas Pustaka Program Studi PAI, dan tidak ada pinjaman buku di perpustakaan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro 6 Desember 2023
Ketua Program Studi PAI



Muhammad Saif M.Pd.I

200710 1 00034

Lampiran 13. Kartu Konsultasi Bimbingan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027

Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis / 003 21 Sep		Tambah-kam Dampak politik dan negatif di Carubon jecur - Bab III Metode penelitian Bab IV Temuan khusus argumen di Rimeai	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027

Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin 09 Oktober 2023.		Acc outline Buat bab I-III Sesuai dengan outline yg telah di Acc	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027


Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 06 Oktober 2023.		<ul style="list-style-type: none"> - Kata pengantar argum di perbaiki - ter tulis Dr. Siti Wurjannah arg benar prof.Dr.... - Latar belakang masalah belum menyebutkan. - lakukan wawancara. - argum seperti argum argum sela ma ini di fonton. - argum dampak. positifnya. - dan argum dampak 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027


Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
			<p>negatifnya. - hasil wawancara seperti apa. Konsultasi siswa terkait dengan arahkannya. - Fokus penelitian yang di batasi apakah apa yang di fonton. - Apakah yang mana akan di liRat.</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027


Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jumat 20 Oktober 2023		<ul style="list-style-type: none"> - perbandingan perbandingan di perbandingan. - no 2. di gambar factor yang merupakan di dalam positif dan negatif. - Tujuan agar di segerakan. - Apa yang mau besakan guru apa yg di keluarkan. 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027


Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
			<p>menyusun & penulisan - dari berdasarkan fakta terkait jenis yang ada faktualnya agar mana selama dari di faktor Syria.</p> <p>- mencari & penulisan agar mana agar ada di lihat.</p> <p>- grup pada penerapan dan</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027

Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 29 Oktober 2023		<p>kebutuhan siapa aja yg akan di wawancara</p> <p>- wawancara dan di observasi di trajek dan kepada Siapa untuk mencari patline dulu dahulu dpu.</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027


Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 26 - 10 2023		<p>Kata pengantar : Bahasa proposal di sesuaikan.</p> <p>Daftar isi disesuaikan dengan outline.</p> <p>Perlu di untaikan ketu- muran dan kelebihan game free fire.</p> <p>penelitian Rakeran - Apa yang Menakutkan dari Segi keselamatan karyawan.</p> <p>footnote tidak menggunakan huruf hal.</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027

Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jum'at 3-11- 2023.		<p>Setiap Akhir Penjelasan teori agar dilasih Penjelasan.</p> <p>Pilih salah satu dari 3 Macam Tri- Angulasi.</p> <p>Masukan nama kepsak di kata pengantar.</p> <p>daftar isi Sesuaikan Outline.</p> <p>Bahasanya di atur agar nyambung jangan Putus di tengah jalan.</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027

Program Studi : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
			<p>Apakah Wujudnya game online. game nilai positif di mana ketekanan dari game online ini dan nilai negatif dari game online ini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil wawancara - Berdasarkan wawancara dengan wali kelas menurut pe mantuan beliaian selama ini. efek siswa bermain game online lebih cenderung melahirkan hal negatif hal ini terlihat dari. <p>ada juga siswa yang memiliki dampak positif</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027

Jurusan : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 20 / Nov 2023		putarain HFD lihat masalah dapat positif dan negatif dari aspek yg ada dalam bentuk pertanyaan.	

Mengetahui
Ketua Jurusan PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 197803142007101003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arief Rahman Hakim
NPM : 1901011027

Jurusan : PAI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi Yang Dikonstultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jum'at 25- nov 2023		Acc APD silahkan buat surat penelitian dan ambil data di lapangan	

Mengetahui
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 197803142007101003

Lampiran 14. Hasil Turnitin

DAMPAK BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP AKHLAK
SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO
BANGUN KEC. SEPUTIH
BANYAK

by Arief Rahman Hakim 1901011027

Submission date: 20-Dec-2023 06:16AM (UTC+0700)
Submission ID: 2262837061
File name: Skripsi_Arief_Rahman_Fiks.docx (147.51K)
Word count: 11253
Character count: 68062


Sudah di Validasi
Oleh
Dr- Lujun Yunita, M. Pd. 1

DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS V DI SDN 1 SISWO BANGUN KEC. SEPUTIH BANYAK

ORIGINALITY REPORT

14%	%	%	14%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	2%
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2%
3	Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Student Paper	2%
4	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%
8	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	1%

9	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
10	Submitted to Universitas Tidar Student Paper	1%
11	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
12	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
13	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

Lampiran 15. **Dokumentasi Hasil Penelitian**

1. Dokumentasi Wawancara Dengan Wali Kelas.



Wawancara Dengan Ibuk Fani Diah Shanntica, S.Pd.

2. Dokumentasi Wawancara Dengan Siswa yang Bermain *Game Online*.



Wawancara Dengan Muhammad Al Furqon



Wawancara Dengan Reyhan Alba Alfajar



Wawancara Dengan Ibrahim Dewangga

3. Dokumentasi Wawancara Dengan Teman Siswa yang Bermain *Game Online*.



Wawancara Dengan Deffano Rahmadani



Wawancara Dengan Muhammad Ilyas

RIWAYAT HIDUP



Arief Rahman Hakim Lahir di Bratasena, pada tanggal 14 Maret 2002, tinggal bersama orang tua dan dibesarkan di Desa Siswo Bangun Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah. Penulis merupakan anak ke dua dari Bapak Misrianto dan Ibu Nur Hayati. Penulis telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD N 1 Siswo Bangun, Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP N 1 Seputih Banyak, dan melanjutkan pendidikan kejenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yaitu di SMK N 1 Way Bungur, Lampung Timur. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya kejenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam dari tahun 2019.