

**PERAN GURU AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI
PENGUNAAN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI DUSUN XVI
DESA BANDAR KHALIPAH KEC. PERCUT SEI TUAN
KABUPATEN DELI SERDANG**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh

HAFIZH GUSTIAN HARLIS
NIM. 0301171326

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
2020/2021**



**PERAN GURU AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI
PENGUNAAN GAME ONLINE PADA ANAK DI DUSUN XVI
DESA BANDAR KHALIPAH KEC. PERCUT SEI TUAN
KABUPATEN DELI SERDANG
SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh

HAFIZH GUSTIAN HARLIS
NIM. 0301171326

PEMBIMBING SKRIPSI I

PEMBIMBING SKRIPSI II

Drs. Rustam, MA
NIP. 19680920 199503 1 002

Enny Nazrah Pulungan, M.Ag
NIP. 19720111 201411 2 002

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
2020/2021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williemi Iskandar Psr. V Medan Estate, Telp. 6622925, Medan 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul **“Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan Game Online pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”** yang disusun oleh **Hafizh Gustian Harlis** yang telah di Munaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal :

03 September 2021
26 Muharram 1443 H

Dan telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UINSU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Mahariah, M. Ag
NIDN. 2011047503

Drs. Hadis Purba, MA
NIDN. 2004046201

Anggota Penguji

1. Dr. Azizah Hanum OK, M.Ag
NIDN. 2023036901

2. Prof. Wahyudin Nur Nst, M.Ag
NIDN. 2027047003

3. Enny Nazrah Pulungan, M. Ag
NIDN. 20110172002

4. Drs. Rustam, MA
NIDN. 2020096803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Mardianto, M.Pd
NIDN.201212

Nomor : Istimewa Medan, 30 Juli 2021
Lampiran : - Kepada Yth:
Perihal : Skripsi Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sumatera Utara Medan

Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarokatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Hafizh Gustian Harlis

Nim : 0301171326

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan *Game Online* pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dosen Pembimbing Skripsi

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II

Drs. Rustam, M. A.

Enny Nazrah Pulungan

NIP. 19680920 199503 1 002

NIP. 197201112014112 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hafizh Gustian Harlis

NIM : 0301171326

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan *Game Online* pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, Juli 2021

Yang membuat pernyataan

Hafizh Gustian Harlis

NIM. 0301171326

ABSTRAK



Nama : Hafizh Gustian Harlis
NIM : 0301171326
Judul Skripsi : Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan *Game Online* pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang
Pembimbing I : Drs. Rustam, M.A
Pembimbing II: Enny Nazrah Pulungan, M. Ag
No. Hp : 087772396592
Email : hafizhgustian2017@gmail.com

Kata Kunci : *Peran Guru agama Islam, Game Online*

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan mengenai Peran yang dilakuka guru Agama Islam dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak dan bagaimana perkembangan *game online* itu sendiri terhadap anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan berdasarkan analisis deskriptif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan guru Agama Islam sebagai pendidik dan pembimbing di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah melakukan upaya dalam menangani *game online* diantaranya adalah: Membuat kegiatan pelatihan tentang bahaya penggunaan *game online*, memberikan pemahaman kepada anak-anak untuk menghargai waktu, Membuat kegiatan yang bermanfaat seperti pengajian sore, Memberikan hukuman yang mendidik seperti menulis surah-surah dalam Al-Qur'an.

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Drs. Rustam, MA

NIP. 19680920 199503 1 002

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat berangkaikan salam di tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mebawa risalahnya kepada seluruh umat manusia.

Penulis menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan hasil dari penelitian penulis yang berjudul “Peran Guru Agama Islam dalam MengatasiPenggunaan*GameOnline* pada Anak di Dusun XVI Desa BandarKhalipahKec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang”. Dalam penulisan ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan dan kendala yang dihadapi, namun berkat usaha dan dukungan dari berbagai pihak dan tentunya atas ridho orang tua dan izin Allah akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan kelapangan hati menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis juga menerima bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
2. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

3. Ibu Dr. Maharia, M.Ag selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, sekretaris jurusan Bapak Drs. Hadis Purba, MA dan staf Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak Drs. Rustam, MA selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan dengan pengarahan dalam menyusun skripsi.
5. Ibu Enny Nazrah Pulungan, M.Ag selaku pembimbing II yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini selesai.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Juhari dan Ibunda Lisna Musyrifah yang selalu memberikan dukungan, baik berupa materi maupun non materi dan Doa yang selalu dipanjatkan untuk kemudahan penulis dan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih kepada Adik-adik ku tercinta Habib Ramadhan Harlis dan Fatih Hussaini Harlis atas Doa dan dukungan serta semangat yang selalu diberikan kepada penulis.
8. Kepada Adinda Putri Nur Meyliani As. Terimakasih atas Doa, dukungan, semangat, dan perhatian yang teramat besar sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada kawan seperjuangan Masjid Nurul Hasanah. Terimakasih selalu memotivasi dan telah bersama-sama dalam melewati masa-masa perkuliahan dan menimbah ilmu bersama-sama.
10. Kepada kawan PAI 4 Stambuk 2017 yang saya sayangi dan yang saya rindukan. Terkhusus kepada teman laki-laki, Taufik Hidayat, Setia Darma,

Mhd. Zulham Afandi, M. Sukri Nasution, M. Muallif Abdullah, dan Arief
Noer L. Sitorus

11. Terimakasih kepada seluruh teman-teman dan saudara-saudara saya yang dekat ataupun jauh yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namun tetap memberikan pengaruh yang cukup besar sehingga penulis mampu sampai ketahap ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Rumusan masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Guru Agama Islam	10
1. Pengertian Guru Agama Islam dan Tugasnya	10
2. Kriteria Guru Agama Islam	11
3. Fungsi Guru Agama Islam.....	14
B. <i>Game Online</i>	17
1. Definisi <i>Game Online</i>	17
2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	18
3. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i>	20
4. Penggunaan <i>Game Online</i> pada Anak.....	22
5. Cara Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i>	23
C. Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30

B. Partisipan dan <i>Setting</i> Penelitian	31
C. Teknik Pengumpulan Data	32
D. Teknik Analisis Data.....	35
E. Prosedur Penelitian	37
F. Keabsahan Data	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Temuan Umum	42
1. Lokasi Penelitian	42
2. Sejarah Desa Bandar Khalipah.....	42
3. Visi dan Misi Desa Bandar Khalipah	45
4. Demografi/Letak Geografis	46
5. Jumlah Penduduk	48
6. Struktur Organisasi.....	48
B. Temuan Khusus	50
1. Penggunaan <i>Game Online</i> pada Anak di Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Sedang	50
2. Fungsi Guru Sebagai Pendidik dalam Mengatasi Penggunaan <i>Game Online</i> pada Anak.....	59
3. Fungsi Guru Sebagai Pembimbing dalam Mengatasi Penggunaan <i>Game Online</i> pada Anak.....	63
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	67

1. Penggunaan <i>Game Online</i> yang Terjadi pada Anak di Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Sedang.....	69
2. Fungsi Guru sebagai Pendidik terhadap Penggunaan <i>Game Online</i> pada Anak di Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Sedang.....	71
3. Fungsi Guru sebagai Pembimbing terhadap Penggunaan <i>Game Online</i> pada Anak di Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Sedang.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Sejarah Kepemimpinan Desa

Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama/Aliran Kepercayaan

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Dusun XVI Desa Bandar Khalipah
- Gambar 2 Kantor Desa Bandar Khalipah
- Gambar 3 Kantor Kepala Desa Bandar Khalipah
- Gambar 4 Lingkungan Penduduk Dusun XVI Desa Bandar Khalipah
- Gambar 5 Susunan Organisasi Pemerintahan Desa Bnadar Khalipah
- Gambar 6 Anak-anak sedang Bermain *Game*
- Gambar 7 Anak sedang Bermain *Mobile Legend*
- Gambar 8 Anak-anak sedang Bermain *Game Online* Bersama
- Gambar 9 Anak sedang Bermain *Game* di Depan Rumah
- Gambar 10 *Game Online Mobile Legends*
- Gambar 11 *Game Online Dude Thef Wars*
- Gambar 12 Pengajian Sore
- Gambar 13 Pengajian Tilawah Al-Quran

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Wawancara

Lampiran 2: Instrumen Observasi

Lampiran 2: Hasil Catatan Observasi

Lampiran 3: Transkrip Wawancara

Lampiran 4: Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru agama Islam memiliki berbagai peranan penting. Menurut Peraturan Menteri Agama dijelaskan bahwa peran atau tugas guru pendidikan agama Islam sebagaimana dalam peraturan Menteri Agama RI nomor 16 tahun 2010 tentang pengelolaan pendidikan agama pada sekolah, dalam pasal 1 ayat 7 menyatakan bahwa guru pendidikan agama adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memberi teladan, menilai dan mengevaluasi peserta didik.¹

Peran guru agama Islam pada hakikatnya adalah untuk mendidik peserta didik dalam meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan agama yang dimiliki dan menanamkan keimanan pada diri siswanya. mengarahkan sifat religius siswa, menumbuhkan adab yang baik untuk menjadikannya manusia yang lebih baik lagi. Sebagaimana Allah telah menjelaskan dalam Q.S. Al-alq/96: 1-5.²

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-mu yang Menciptakan. Dia telah Menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah yang Maha Mulia. Yang Mengajar (manusia) dengan pena. Dia Mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*”

¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 16 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 7

² Departemen Agama RI, (2017), *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta: Unit Percetakan Al-Quran, h. 906.

Melalui ayat tersebut, maka Allah Maha Guru bagi manusia. Ayat ini menceritakan tentang nilai suatu kegiatan dan amal shaleh. Itu berarti bahwa kegiatan pendidik harus mendukung tujuan hidup tersebut. peran guru adalah untuk mengarahkan peserta didiknya agar tunduk dan patuh kepada Allah Swt. Dalam hal ini peran guru adalah sebagai pendidik dan pembimbing. Sebagai pendidik guru harus memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Guru merupakan seseorang yang menjadi teladan, panutan dan identifikasi bagi para peserta didik dan lingkungannya. Sedangkan sebagai pembimbing dapat bisa diartikan sebagai pembimbing perjalanan, yang dengan ilmu dan pengalamannya bertanggung jawab atas suksesnya perjalanan itu. Dalam hal ini guru membimbing mental, emosional, kreatifitas, moral dan spritual yang lebih dalam dan kompleks.³

Sebagai pendidik dan pembimbing, guru agama Islam ditugaskan untuk mengarahkan peserta didik menjadi manusia yang dewasa. Dewasa yang dimaksud adalah peserta didik mampu membedakan perbuatan yang layak untuk dilakukan dan perbuatan yang layak untuk ditinggalkan. Hal ini sangat diperlukan dalam rangka menghadapi era globalisasi.

Sebagai pendidik, guru memberikan pendidikan berupa arahan di dalam sekolah maupun di masyarakat agar peserta didik dapat memahami dengan baik semua pengetahuan yang telah ia sampaikan. Selain dari itu dia juga harus berusaha agar terjadi perubahan sikap, keterampilan, kebiasaan, hubungan sosial, apresiasi, dan sebagainya melalui pendidikan yang diberikannya.

³ Sumarno, "Peranan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membangu Karakter Peserta Didik", *Jurnal Al Lubab*, Vol. 1, No. 1, Tahun 2016, h. 130.

Sebagai pembimbing, guru berkewajiban memberikan bantuan kepada peserta didik agar mereka mampu menemukan masalahnya sendiri, dan memecahkan masalahnya sendiri, mengenal diri sendiri, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Peserta didik membutuhkan bantuan guru untuk mengatasi segala problem pribadi, sulit dalam pendidikan, memilih pekerjaan, kesulitan dalam hubungan sosial, dan interpersonal. Karena itu, setiap guru harus mengerti dengan baik metode bimbingan kelompok, penyuluhan individu, teknik mengumpulkan keterangan, teknik evaluasi, statistik penelitian, psikologi kepribadian, dan psikologi belajar. Jika peserta didik mengalami masalah dan guru tidak dapat memberikan bantuan cara menyelesaikannya, setelah itu minta bantuan kepada ahli bimbingan (*guidance specialist*) untuk memberikan bimbingan kepada anak yang bersangkutan.

Era globalisasi biasanya ditandai dengan mapannya perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan primer bagi kehidupan manusia, sehingga manusia sangat bergantung terhadap teknologi. Dengan menggunakan teknologi seseorang dapat mencari informasi, bersosialisasi, bahkan menjadikan teknologi sebagai alat untuk membangun ekonomi. Namun, selain memberikan dampak positif, terdapat berbagai dampak negatif dalam menggunakan teknologi. Hal ini terjadi akibat pergeseran dalam penggunaan teknologi, seperti: penggunaan *game online* yang berlebihan, penyalahgunaan penggunaan internet dan lainnya.

Kebobrokan mental, dekadensi moral, penyakit rohani serta bentuk penyimpangan lainnya kini telah menyebar dalam masyarakat Indonesia

khususnya generasi muda, mereka lebih mementingkan urusan duniawi dari pada urusan akhirat.⁴ Terlebih lagi hal tersebut bukan hanya melanda orang dewasa saja bahkan para remaja sampai kepada anak-anak sudah mengenal istilah *game online*. Kita tidak dapat menghindari bahwa anak-anak sekarang, bahkan dari usia yang sangat muda (di bawah satu tahun) banyak yang sudah mengerti dalam menggunakan teknologi, seperti: *handphone* (telepon genggam), *smartphone* (telepon pintar) dan atau alat komunikasi canggih lainnya.

Menurut data Kominfo pada tahun 2017, jumlah pemain *game* atau penggemar *game* sebanyak 44 Juta. Angka ini diperkirakan akan semakin bertambah seiring semakin banyaknya *e-sports*.⁵ Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna *game online* di tahun 2020 yang mencapai 100 juta pengguna *game online*, dan diperkirakan jumlah itu akan terus meningkat sesuai dengan perkembangan teknologi kedepannya. Ini menunjukkan bahwa, moralitas anak bangsa akan semakin rentan dan diperlukan peranan guru agama Islam yang ekstra dalam mendidik anak-anak.

Game online adalah *game* yang dimainkan dengan elektronik dan visual, *game online* dimasa sekarang sangat digemari di berbagai kalangan, salah satunya yaitu diantara anak sekolah.⁶ *Game online* merupakan kebutuhan hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda atau pelajar. Hal ini ditunjukkan dengan ketergantungan para pelajar dengan *game online*. Saat ini banyak kita

⁴Najib Khalid al-Amr, 1996, *Tarbiyah Rasulullah*, Jakarta : Gema Insani Press, 1996, h.26.

⁵ Kominfo.go.id, 26 Agustus 2019 Pukul 12.15 WIB

⁶ Rini, 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina, h.10.

jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut, bahkan bukan hanya di warnet saja *game online* juga banyak diminati anak melalui *handphone* (telepon genggam). Tidak jarang setiap anak di keluarga sudah memiliki dan memainkan *game online* melalui *handphone* mereka masing-masing. Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online*, mulai dari *game online* yang ber-genre perang, balapan, olahraga, dan lain-lain.

Game online membawa dampak negatif yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan menjadi ketagihan. Akibatnya, terjadi kemerosotan moralitas anak mulai dari tidak dapat mengatur waktu, malas belajar, bertindak keras dan kasar. Bahkan, moral anak-anak yang sudah terkontaminasi dengan *game online* sangatlah berubah. Selain berpengaruh dari sisi moralitas anak, *game online* juga berpengaruh pada kesehatan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Dusun XIV, Desa Bandar Khalipah, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang menunjukkan bahwa anak-anak yang berada di tempat penelitian kesehariannya sangat bergantung kepada *handphone*, internet dan juga *game online*. Disetiap waktu mereka tidak luput dengan yang namanya *game online* baik dari pergaulan dengan teman, atau bahkan di dalam rumahnya masing-masing. Bagaimana tidak kegiatan yang dilakukan anak-anak di dusun XVI Desa Bandar Khalipah tidak terlepas dari *handphone* dan juga warnet. Dari bangun tidur yang seharusnya bisa dilakukan dengan kegiatan yang bermanfaat mereka sudah disibukkan dengan *handphone* yang diberikan orang tuanya, setelah mereka pulang sekolah atau belajar mereka

juga menghabiskan dengan bermain *handphone* dan juga warnet, begitu juga dalam pergaulan walaupun anak-anak berkumpul dengan temannya tetapi yang menjadi objek dalam sosial mereka juga *handphone*. Yang tidak lain dari apa yang mereka lakukan saat bermain *handphone* dan juga warnet yaitu *game online*. Bagi mereka *game online* sudah menjadi bagian hidup dari setengah kegiatan yang dilakukan anak-anak di desa tersebut

Peran guru agama Islam terhadap penggunaan *game online* terhadap anak sangatlah besar, di mana guru berupaya agar anak-anak tidak terkontaminasi terhadap perkembangan zaman terlebih lagi ketergantungan terhadap *game online*. Karena dilihat dari banyaknya anak yang ada di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah tidak sedikit anak-anak yang sudah memiliki alat teknologi seperti *smartphone* (telepon genggam) yang digunakan untuk bermain *game*. Oleh sebab itu banyak upaya yang dilakukan oleh guru Agama Islam untuk menjaga moral dan akhlak anak-anak agar selalu berada dalam koridor ajaran agama Islam yang di tuntut dalam Al-Qur'an dan Hadis. Sebagaimana yang dilakukan guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan mereka melakukan dan membuat kegiatan-kegiatan yang sangat bermanfaat bagi anak-anak di desa tersebut. Sebagaimana membuat pengajian sore, kegiatan tahfiz dan juga tilawah Quran bagi anak-anak di desa tersebut. Terlebih lagi guru Agama Islam di Desa tersebut membimbing anak-anak untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh remaja masjid sehingga hal ini mengurangi kegiatan anak-anak yang biasaya mereka lakukan untuk menghabiskan dalam bermain *game* kini mereka bisa menghabiskannya dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

Tugas dan peran guru tidaklah terbatas di dalam masyarakat, bahkan pada hakikatnya tugas guru merupakan komponen strategis yang memiliki peran yang penting dalam menentukan gerak maju kehidupan bangsa. Keberadaan guru merupakan faktor yang penting dalam suatu bangsa yang tidak mungkin digantikan oleh yang lain.⁷ Sehubungan dengan latar belakang masalah tersebut, maka menarik sekali untuk diteliti atau dikaji oleh karena itu dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul yaitu

Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan *Game Online* pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

B. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah dalam menganalisis hasil penelitian, maka penelitian ini di fokuskan pada peran yang dilakukan guru agama Islam dalam mengatasi maraknya penggunaan *game online* pada anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

C. Rumusan Masalah

Sebagaimana bertolak belakang dari latar belakang judul diatas maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *game online* pada anak?
2. Bagaimana fungsi guru sebagai pendidik dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak?

⁷Akmal Hawi, 2013.*Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, Depok: PT Rajagrafindo Persada, h. 48

3. Bagaimana fungsi guru sebagai pembimbing dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *game online* pada anak.
2. Untuk mengetahui bagaimana fungsi guru sebagai pendidik dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak.
3. Untuk mengetahui bagaimana fungsi guru sebagai pembimbing dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak.

E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian tentunya akan membawa suatu kegunaan, baik yang tertulis maupun tidak tertulis, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Teoritis

Pada penelitian ini dihafrapkan menambah wawasan mengenai peran guru agama Islam dalam menyampaikan ilmunya baik di sekolah maupun di masyarakat. Khususnya mengenai upaya yang dilakukan guru agama Islam dalam mengatasi maraknya penggunaan *game online* pada anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini merupakan sebagai pedoman dalam rangka melaksanakan tugas sebagai pendidik untuk bisa terjun langsung dalam mengamalkan ilmu yang diperoleh. Kemudian sebagai penambahan pengetahuan dan keilmuan sehingga dapat dikembangkan secara teori dan praktik dan bisa berguna bagi orang banyak.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam rangka melaksanakan tugas baik di sekolah dan terlebih lagi kepada masyarakat. Bagaimana seorang guru agama Islam dapat membimbing dan mendidik anak-anak bangsa agar memiliki sikap dan akhlak yang baik.

c. Bagi Masyarakat

Sebagai tambhan informasi tentang dampak yang diberikan oleh internet dan terkhusus oleh *game online* apabila tidak dapat menggunakannya dengan bijak. Sehingga penelitian ini bisa dijadikan acuan dalam mengelola internet dengan baik dan benar

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Guru Agama Islam

1. Pengertian Guru Agama Islam

Sebutan guru sudah tidak asing didengar dalam keseharian kita. Di dalam dunia pendidikan, guru menjadi elemen yang tidak dapat dipisahkan di dalamnya. Tanpa seorang guru, proses kegiatan sekolah menjadi mandeg dan akan ditinggalkan anak didiknya. Guru mempunyai peran yang sangat signifikan dalam proses pendidikan yaitu seorang guru sangat berpengaruh besar terhadap berhasil atau tidaknya proses kegiatan yang ada di dalam sekolah. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk mengetahui pengertian dari guru itu sendiri.

Secara etimologi, guru diartikan sebagai orang yang pekerjaannya mengajar.¹ Pengertian tersebut merupakan definisi guru dalam artian sempit. Karena, orang-orang awam hanya menganggap guru sebagai orang yang mengajar, padahal lebih dari itu guru juga dapat menjadi pendidik, pembimbing, motivator, evaluator, dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan pengertian guru secara terminologi, menurut UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur

¹M.K. Abdullah, 1999. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Sandro Jaya, h. 155.

pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.² Dalam hal ini, guru merupakan suatu profesi yang diperoleh dari jenjang pendidikan keprofesiannya. Maka, untuk menjadi seorang guru, seseorang harus mengikuti jenjang pendidikan keprofesiannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Dr. Moh. Uzer Usman guru ialah merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru.³

Jika ditelaah dari pengertian guru di atas, dapat dipahami bahwa guru merupakan anggota masyarakat yang mempunyai keahlian tertentu yang diperoleh dari jenjang pendidikan keprofesiannya dalam usaha mewariskan ilmu pengetahuan kepada orang lain. Adapun guru agama Islam adalah seseorang yang profesional dalam mengajar, mendidik, melatih, dan mengevaluasi peserta didik melalui penanaman nilai-nilai agama Islam dalam rangka menciptakan *insan kamil*. Untuk menjadi guru yang profesional dalam profesinya, maka seorang guru dituntut untuk memiliki 4 kompetensi, yaitu : kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh dari pendidikan profesi.⁴

2. Kriteria Guru Agama Islam

Komptensi harus dimiliki oleh seorang guru, terutama guru agama Islam. Hal ini bertujuan untuk menjadikan warga negara yang bertanggungjawab dan menjunjung tinggi nilai moral, sosial, maupun

²UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal 1 Ayat 1

³Moh. Uzer Usman, 1991.*Menjadi Guru Profesional* Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 81

⁴UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab IV Pasal 10 Ayat 1

keagamaan dan menjadikan masyarakat sebagai insan pembangun. Oleh sebab itu, sebagai guru agama Islam yang bertugas untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dalam diri peserta didik, maka ada beberapa kriteria yang harus dimiliki, di antaranya adalah:

a. Peran ketakwaan guru kepada Allah SWT

Seorang guru PAI dituntut untuk bertakwa kepada Allah SWT. Bertakwa dalam hal ini artinya menjaga, menghindari, menjauhi, takut, dan berhati-hati. Ketakwaan ‘bukan’ hanya diartikan sebagai takut, tetapi juga merupakan kekuatan dari diri sendiri untuk berusaha ta’at kepada Allah SWT terhadap segala perintah-Nya. Peran ketakwaan guru kepada Allah SWT ini sangat penting, mengingat salah satu tujuan dari pendidikan Islam adalah meneguhkan *syahadah* peserta didik, serta kembali pada fitrahnya yaitu tunduk dan patuh kepada Allah SWT. Oleh sebab itu, sebelum guru memberikan ajaran dan bimbingan kepada peserta didik, maka guru terlebih dahulu untuk bertakwa kepada Allah SWT.

b. Peran keilmuan dan pengetahuan yang luas

Islam telah mewajibkan umatnya untuk menuntut ilmu. Oleh sebab itu sebagai guru Pendidikan Agama Islam, hendaknya harus menambah perbendaharaan keilmuannya. Karena, dengan ilmu seseorang akan bertambah keimanannya dan derajatnya di hadapan Allah SWT.

c. Peran berlaku adil

Secara bahasa, adil artinya tegak, lurus. Secara istilah, adil artinya meletakkan sesuatu pada tempatnya, tidak memihak pada pihak tertentu, serta bertindak atas dasar kebenaran bukan sesuai hawa nafsunya. Artinya, peran guru dalam berlaku adil guru mampu bersikap untuk tidak memihak antara 1 siswa dengan siswa dan guru bertindak sesuai kebenaran, baik dalam adil dalam religius, adil dalam psikologis, adil dalam sosial, dan lainnya.

d. Peran kewibawaan

Kewibawaan digambarkan Allah SWT dalam Q.S. al-Furqon/25:

63⁵

وَعِبَادُ الرَّحْمَنِ الَّذِينَ يَمْشُونَ عَلَى الْأَرْضِ هَوْنًا وَإِذَا خَاطَبَهُمُ الْجَاهِلُونَ قَالُوا سَلَامًا ٦٣

Artinya: “Adapun hamba-hamba tuhan yang maha pengasih itu adalah orang-orang yang berjalan di bumi dengan rendah hati dan apabila orang-orang bodoh menyapa mereka (dengan kata-kata yang menghina), mereka mengucapkan, “salam”.

Menurut Ibnu Katsir, ayat tersebut menjelaskan sifat-sifat hamba Allah Swt yang tidak sombong dan *tawadhu*’.⁶ Sekalipun ada orang-orang yang mengumpat mereka dengan ucapan yang buruk, namun mereka tidak membalasnya. Melalui ayat tersebut, sebagai guru PAI

⁵Departemen Agama RI, (2017), *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta: Unit Percetakan Al-Quran, h. 509.

⁶Muhammad Nasib ar-Rifa'i, 2012. *Kemudahan dari Allah: Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3*, Jakarta: Gema Insani, h. 405.

tidaklah pantas melawan kejahilan dengan kejahilan, karena akan keluar dari konteks ayat tersebut.

e. Peran keikhlasan

Keikhlasan merupakan ketulusan melaksanakan amalan yang baik dengan cara-cara yang sesuai dengan asas kesukarelaan. Peranan keikhlasan dari guru PAI itu sangat penting.

f. Memiliki tujuan yang *rabbani*

Peran guru PAI selanjutnya adalah memiliki tujuan yang *rabbani*, yaitu bersandar kepada Allah SWT, mengikuti perintah Allah SWT, dan mempunyai sifat *rabbani* dalam semua kegiatan pendidikan terhadap muridnya. Peran guru PAI dalam hal ini adalah berusaha mengikuti sifat yang *rabbani* sesuai dengan *Asma'ul husna*.

g. Peran untuk merencanakan dan melakukan evaluasi

Sebagai guru, salah satu perannya adalah merencanakan, melaksanakan, serta melakukan evaluasi dalam suatu pendidikan. Ini bertujuan untuk mengefektifkan kegiatan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kriteria di atas bersifat *ibda' binafsihi*, karena mengingat tugas guru agama Islam adalah menanamkan nilai-nilai agama Islam bagi peserta didik, maka hendaknya hal ini dimulai dari dalam diri guru tersebut. Hal ini dilakukan agar guru agama Islam dapat menjadi model yang baik dan sesuai dengan ajaran Islam bagi para peserta didiknya. Oleh sebab itu,

tugas guru agama Islam bukan sebatas mengajar di sekolah, tetapi juga memperbaiki diri dan berusaha untuk membimbing peserta didiknya di mana pun dan kapan pun.

3. Fungsi Guru Agama Islam

a. Guru sebagai Pendidik

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin.⁷

Berkaitan dengan tanggung jawab, guru harus mengetahui serta memahami nilai, norma moral, dan sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Guru agama islam bertanggung jawab dalam setiap kegiatannya, segala tindakannya harus sesuai dengan ajaran islam yaitu Quran dan Hadis.

Berkenaan dengan wibawa, guru harus memiliki kelebihan dalam merealisasikan nilai spritual, emosional, moral, sosial, dan intelektual dalam pribadinya. Guru agama islam dituntut untuk berpegang teguh pada ajaran agama islam sehingga itu menjadi contoh bagi peserta didik.

Guru juga harus dapat mengambil keputusan sendiri dengan bijak terutama berkaitan dengan hal pembelajaran dan pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan.

⁷Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Bandung, h.37

Sedangkan disiplin guru dituntut untuk mematuhi segala norma-norma dan peraturan yang ada secara konsisten secara profesional. Guru agama islam harus mengikuti segala aturan yang ada di dalam Al-Quran dan Hadis dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari.

Dalam hal ini fungsi guru sebagai pendidik untuk mengatasi penggunaan *game online* terhadap anak yaitu guru bukan hanya sekedar menjalankan kewajibannya untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi guru memegang penuh terhadap apa yang berkaitan dengan peserta didiknya. Karena guru yang memiliki peran besar dalam menentukan anak apakah ia akan menjadi pribadi yang baik atau pribadi yang buruk. Sehingga anak dapat merealisasikan apa yang ia dapat dari seorang guru kedalam kehidupan sehari-harinya. Dengan ini ia dapat mengatur gaya hidupnya untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi dan dapat menggunakan dengan bijak penggunaan *game online* sesuai dengan manfaatnya.

b. Guru sebagai Pembimbing

Guru sebagai pembimbing perlu melaksanakan empat hal berikut:⁸
(1). Guru harus merencanakan tujuan dan mengidentifikasi kompetensi yang hendak dicapai. Tugas guru harus mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didiknya. Sehubungan dengan latar belakang kemampuannya, guru harus bisa merumuskan tujuan yang ingin dicapai

⁸*Ibid*, h. 41

peserta didik serta apa saja yang mereka perlukan dalam mencapai tujuan tersebut. (2). Guru harus melihat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. (3). Guru harus memaknai kegiatan belajar, seorang guru harus memaknai dan memberikan arti dalam setiap pembelajaran sehingga apa yang di berikan oleh guru bisa di terapkan dan sesuai dengan kehidupan peserta didik. (4). Guru harus melaksanakan penilaian, hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dan menjadi tolak ukur untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran yang akan datang.

Guru agama Islam sebagai pembimbing dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak yaitu seorang guru agama Islam bisa menerapkan hal-hal yang terdapat di dalam diri seorang peserta didik lalu mengoptimalkannya dengan melakukan suatu tindakan untuk menjadikan peserta didik tersebut bisa bermanfaat bagi dirinya sendiri, dan orang banyak.

B. Game Online

1. Defenisi Game Online

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan berbagai perkembangan teknologi. Pada awalnya perkembangan teknologi berfungsi untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupannya. Namun, pada akhirnya perkembangan teknologi memiliki beragam fungsi lainnya. Selain sebagai pemenuhan kebutuhan hidup, tetapi dapat dijadikan sebagai alat hiburan, misalnya : *game online*.

Game online terdiri dari 2 kata, yaitu : ‘*game*’ dan ‘*online*’. Kata tersebut berasal dari bahasa Inggris, ‘*game*’ artinya permainan dan ‘*online*’ artinya dalam jaringan. Jadi, apabila kedua kata tersebut digabungkan, maknanya tidak jauh berbeda dari makna asalnya. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dimainkan melalui jaringan internet.⁹ Maka, dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa permainan berbasis *online* hanya dapat dimainkan apabila permainan tersebut terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, *Game online* biasanya memungkinkan suatu pemain (*gamers*) akan bertemu dengan *gamers* lainnya dalam suatu permainan yang terhubung pada suatu jaringan internet. Artinya, *game online* dapat menimbulkan kontak sosial antar pemain dalam dunia maya.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan jaringan internet sebagai media penghubungnya. Permainan yang terdapat dalam *game online* beraneka ragam, mulai dari bentuk yang paling sederhana dengan menggunakan teks sampai permainan yang menggunakan grafik, sehingga membentuk dunia virtual yang ditempati banyak pemain di dalamnya. Oleh sebab itu, ada beberapa jenis *game online* yang disediakan untuk pemainnya, di antaranya adalah¹⁰:

a. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

⁹Candra Zebeh Aji, 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, h. 1.

¹⁰Kista Surbakti, “Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01, April 20017, h. 32-33.

Dalam *game online* jenis ini, para pemain dapat berinteraksi langsung dan bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100). Jenis *game online* ini terdiri dari beberapa macam, yaitu:

1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games (MMOFPS)*

Jenis *game online* ini membuat pemain seolah-olah berada dalam permainan dan menjadi tokoh utama dengan kemampuan yang berbeda-beda. Biasanya jenis permainan ini, terdapat dalam *setting* permainan peperangan atau militer, sebagai contoh: PUBG, Free Fire, Counter Strike, dan Point Blank.

2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games (MMORTS)*

Jenis *game online* ini menekankan kepada kehebatan pemainnya dalam mengatur strategi, sebagai contoh: Clash of clans (COC), *Mobile Legend* (ML).

3) *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*

Jenis *game online* ini biasanya memainkan peran para tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membangun sebuah cerita. Umumnya permainan jenis ini termasuk permainan kelompok dan mementingkan sikap sosial antar pemain daripada kompetisi, sebagai contoh: *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*.

4) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Jenis *game online* ini dapat dimainkan melalui browser, seperti: *Mozilla Firefox*, *Chrome*. Hal ini dilakukan sebagai salah satu

pemanfaatan dari internet, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi *multiplayer*.

b. *Cross Platform Online Play*

Jenis *game online* ini dimainkan dengan menghubungkan 2(dua) perangkat yang berbeda, sebagai contoh: *PES 2013 (Pro Evolution Soccer)*.

c. *Simulation Games*

Jenis *game online* ini bertujuan untuk memberikan pengalaman simulasi, sebagai contoh: *Bus Simulation*. Melalui permainan ini memberikan gambaran kepada pemain tentang tata cara membawa bus yang benar.

3. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Dampak bermain *game online* terdiri dari 2 macam, yaitu : positif dan negatif. Apabila pemanfaatan penggunaan *game online* dilakukan secara tepat, maka akan menimbulkan dampak positif bagi penggunanya. Sebaliknya, apabila pemanfaatan penggunaan *game online* dilakukan tidak sesuai dengan porsinya, maka akan menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya.

a. Dampak positif

Adapun dampak positif menggunakan *game online* adalah¹¹ :

¹¹Rahmad Nico Suryanto, “Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Dikalangan Pelajar”, *Jom FISIP*, Vol. 2 No. 2 Tahun 2015, h. 8-9.

- 1) *Game online* dapat menghilangkan stres dan refleks otak setelah melakukan berbagai rutinitas.
- 2) Dapat melatih kemampuan menggunakan komputer dengan baik bagi para penggunanya.

Anhar menambahkan ada 2 dampak positif bermain *game online*, yaitu¹² :

- 1) Membantu perkembangan koordinasi antara tangan dengan mata, kemampuan motorik, dan kemampuan spasial.
- 2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan berfikir secara mendalam.

b. Dampak negatif

Menurut Sandy dan Hidayat dalam Jurnal Eryzal Novrialdy ada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan menggunakan *game online* secara berlebihan, di antaranya¹³ :

1) Aspek kesehatan

Para pengguna *game online* yang tidak memperhatikan waktu bermain, akan mengalami masalah kesehatan, seperti : kelelahan, sakit pencernaan karena sering terlambat makan, mata rabun, dan banyak kesehatan lainnya yang terganggu.

2) Aspek psikologis

¹²Anhar, 2010.*PHP dan MySQL Secara Otodidak*, Jakarta: Agromedia Pustaka, h. 27.

¹³Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya",*Bulatin Psikologi*, Vol. 27 No. 2 Tahun 2019, h. 151.

Banyaknya *game online* yang mengandung isi kekerasan dan tindak kriminal,¹⁴ seperti : pembunuhan, pencurian, dan lainnya, mampu memengaruhi alam sadar para penggunanya dan persepsinya, bahwa perilaku itu layak dilakukan dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, orang yang sering bermain *game online* tanpa mengenal batas waktu, biasanya susah mengontrol emosi, berkata kasar, dan mudah marah.

3) Aspek akademik

Game online juga mampu memengaruhi aspek akademik, khususnya bagi para pelajar dan mahasiswa. Adapun dampak negatifnya terhadap aspek akademik, yaitu : dapat mengganggu daya konsentrasi belajar, tertidur saat proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar menurun, dan lainnya.

4) Aspek sosial

Gamer biasanya larut dalam dunia fantasinya saat bermain *game*, sehingga menyebabkan mereka lupa diri dengan interaksi sosial di dunia nyata. Di satu sisi, bermain *game online* dapat meningkatkan interaksi sosial di dunia maya, tetapi di sisi lain juga menyebabkan menurunnya interaksi sosial di dunia nyata.

5) Aspek keuangan

¹⁴Anhar, *Op.Cit.*, hlm. 33.

Bermain *game online* membutuhkan biaya untuk membeli *voucher* agar *gamers* tetap dapat menggunakan salah satu jenis *game online* yang diminatinya. Hal ini menyebabkan terjadinya pemborosan dan penyimpangan sosial lainnya, seperti : pencurian dan penipuan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* lebih banyak dibandingkan dengan dampak positifnya. Selain itu, dampak negatifnya juga memengaruhi berbagai aspek kehidupan, mulai dari aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan.

4. Penggunaan Game Online pada Anak

Di Indonesia, fenomena bermain *game* sudah banyak melibatkan remaja. *Game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja dan anak-anak.

Survei yang dilakukan oleh media *analysislaboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game online* terbanyak adalah remaja dan juga anak-anak.¹⁵ Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *game online* yang didominasi oleh remaja smp dan sma. Remaja dengan seragam sekolah biasa banyak terlihat memenuhi rental internet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja smp yang ikut larut dalam permainan *game online*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya

¹⁵Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015, h. 86

untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *game online*. Para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *game online*.

Begitu juga *game* yang dimainkan menggunakan *handphone* sudah menjadi kehidupan bagi generasi bangsa. Hampir setiap waktu para anak-anak memainkan *game online* baik itu sendiri maupun saat bersama teman sepergaulannya.

5. Cara Mengatasi Kecanduan *Game Online*

Penggunaan *game online* yang berlebihan menyebabkan dampak negatif bagi penggunanya sehingga diperlukan penanganan yang efektif. Adapun beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa¹⁶:

a. Mengurangi waktu bermain *game*

Dengan mengontrol waktu penggunaan dalam bermain *game* itu dapat mengurangi kecanduan seseorang dalam bermain *game*. Yang biasanya seseorang dalam bermain *game* bisa menghabiskan waktu seharian dapat diminimalisir menjadi beberapa jam saja. Dan waktu yang biasanya digunakan untuk menggunakan *game* dialihkan untuk kepada kegiatan yang bermanfaat seperti halnya, mengikuti organisasi keislaman, mendengarkan ceramah dan lain sebagainya.

¹⁶*Ibid, hlm. 90*

b. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban

Dalam meminimalisir kecanduan *game online*, langkah yang dilakukan adalah membuat *schedule* kegiatan. Hal ini dilakukan agar para pemain dapat mengatur waktunya dengan baik. Sehingga, waktu bermainnya tidak berpengaruh dengan kegiatannya yang lain. Pada akhirnya, para pemain tetap dapat melaksanakan kewajibannya, seperti: melaksanakan shalat wajib, istirahat yang cukup, mengatur pola makan, dan lainnya. Hal ini juga dapat membangun sikap disiplin dan tanggung jawab seseorang.

c. Memberi dukungan sosial melalui orang tua atau teman bermain

Orang tua dan teman juga berdampak terhadap pengurangan kecanduan dalam bermain *game*, karena orang tua memiliki dampak besar terhadap pendidikan moral anak. Sebagaimana firman Allah Swt dalam Q.S. at-Tahrim/66:6¹⁷

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang

¹⁷ Departemen Agama RI, (2017), *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta: Unit Percetakan Al-Quran, h. 822

Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Menurut Ibnu Katsir, tafsir ini menjelaskan bahwasanya Allah memerintahkan untuk selalu taat kepada Allah SWT dan selalu bertaqwa kepada Allah. Dan hendaklah engkau menyuruh mereka (keluarga) untuk menjalankan perintah Allah, dan untuk selalu mengingatkan keluarga dan mencegahnya jika dalam berbuat maksiat.

Orang tua menjadi pendidik di rumah dan berhak melarang dan membimbing segala tingkah laku anak. Orang tua juga bisa menjadi motivator untuk anak bisa menjalani kehidupan yang lebih baik lagi. Begitu juga teman bermain, teman berpengaruh besar terhadap seseorang. Apabila teman pergaulan seseorang lebih cenderung membawa dampak hal negatif, maka orang tersebut kemungkinan besar akan terikut kedalam hal yang negatif pula. Begitu juga sebaliknya teman yang sering melakukan kegiatan yang positif, maka secara tidak sadar memberikan efek yang positif juga terhadap seseorang. Hal ini sejalan dengan hadis Rasulullah Saw, dari Abu Musa al-Asy'ari ra.¹⁸ bahwasanya, Rasulullah Saw., bersabda:

مَثَلُ الْجَلِيسِ الصَّالِحِ وَالسَّوِّءِ كَحَامِلِ الْمِسْكِ وَنَافِخِ الْكِيرِ، فَحَامِلُ الْمِسْكِ إِمَّا أَنْ يُحْذِيكَ، وَإِمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ، وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً، وَنَافِخُ الْكِيرِ إِمَّا أَنْ يُحْرِقَ ثِيَابَكَ، وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ رِيحًا خَبِيثَةً

¹⁸Ahmad Rofi' Usmani, 2009. Mutiara Riyadhushshalihin, Bandung: PT Mirzan Pustaka, h. 254.

“Sesungguhnya perumpamaan teman duduk yang baik dengan teman duduk yang jahat adalah seperti pembawa minyak kesturi dan yang meniup api (tukang besi). Orang yang membawa minyak kesturi itu mungkin akan memberi sesuatu kepadamu atau kamu akan membeli darinya atau mungkin kamu mendapatkan bau harum darinya. Sedangkan orang yang meniup api itu mungkin dia akan membakar pakaianmu atau mungkin kamu akan mendapatkan bau busuk darinya.” (H.R. Al-Bukhari dan Muslim)

Berdasarkan hadis tersebut, Rasulullah Saw bukanlah menghina pekerjaan yang tukang besi. Tetapi, ini menjelaskan gambaran kepada umat manusia agar tidak salah dalam memilih teman pergaulan. Memilih teman pergaulan juga dapat dilakukan dengan pemanfaatan kemajuan teknologi, seperti: diskusi keagamaan secara *online*, kajian *online*, dan lain sebagainya.

d. Guru sebagai *role model* dalam berperilaku

Guru sebagai pendidik dan pembimbing hendaknya menjadi contoh yang baik bagi para peserta didiknya. Sehingga, para peserta didik tidak meremehkan guru pada saat memberikan bimbingan. Sebagai *role model*, guru juga dapat melakukan pembiasaan-pembiasaan kepada peserta didik untuk dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

C. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini penulis berusaha melakukan penelitian terhadap skripsi yang berkaitan dengan tema yang akan penulis sajikan dalam penelitian ini. Beberapa karya yang dapat penulis kemukakan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Skripsi Muhammad Maftuh Ridlo jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2019 yang berjudul “*Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Siswa Pecandu Game Online di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkah Gresik*” penelitian bertujuan untuk bagaimana seorang guru bimbingan konseling dalam menghadapi maraknya siswa yang kecanduan dalam menggunakan *game online*. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dimana penulis dalam pengumpulan data menggunakan beberapa cara yaitu observasi, wawancara, dan juga dokumentasi yang dilakukan pada siswa MA Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkah Gresik. Sedangkan dalam metode analisis data ada beberapa aktivitas yang dilakukan penulis yaitu meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil dari penelitian skripsi yang dilakukan oleh penulis ialah terdapat enam peran guru bimbingan konseling dalam menghadapi siswa yang kecanduan dalam bermain *game online* yaitu : guru memberikan kegiatan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan sebagai perencanaan program bimbingan konseling, guru sebagai administrator, guru sebagai penasehat, guru sebagai konsultan untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa, guru sebagai pemberi informasi, dan yang terakhir adalah guru sebagai tester untuk memberikan follow up terhadap perkembangan yang dialami oleh siswa. Perbedaan penelitian yang saya ajukan dengan penelitian tersebut ialah terletak pada siapa yang

melakukan peran dalam menghadapi maraknya *game online* pada anak, yaitu peran guru agama islam. Oleh karena itu hal ini memungkinkan dalam metode atau upaya apa yang akan dilakukan oleh guru pendidikan Agama Islam.

- b. Jurnal Krista Surbakti Dosen FKIP Universitas Quality yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja”. Pada penelitian ini Penulis menjelaskan tentang dampak penggunaan *game online* terhadap remaja di Medan Johor. Dalam penelitiannya, Penulis menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif. Penulis juga menggunakan angket dalam proses pengumpulan data. Sedangkan dalam metode analisis data adalah menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu metode penganalisan data yang mengumpulkan, mengklarifikasikan, menganalisis, dan menginterpretasikan data sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai masalah yang diteliti. Setelah melakukan pengumpulan data, maka diperoleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Penulis, yaitu: *game online* memberikan banyak manfaat, seperti: menambah intelegensia, menambah konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, dan lainnya. Namun, lebih banyak kerugian yang diperoleh dari penggunaan *game online*, seperti: menimbulkan kecanduan, mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, pemborosan, dan lain-lainnya. Perbedaan yang dilakukan didalam jurnal dengan penelitian skripsi penulis adalah terletak pada objek kajian peneltian, diaman dalam jurnal tersebut objeknya yaitu

para remaja-remaja sedangkan skripsi ini objek paling utama yaitu guru pendidikan agama Islam. Dan dalam skripsi ini tidak membahas peran atau upaya pendidikan dalam mengatasi problematika permasalahan, sedangkan dalam tulisan penulis membahas bagaimana sisi negatif dari penggunaan *game online* dapat di minimalisir.

- c. Jurnal Nurbaiti jurnal Al-Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. yang berjudul “*Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa*”. Pada penelitian ini peneliti menjelaskan pengaruh yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* terhadap karakter islami siswa di SD Azhari Cilandak Jakarta. Dalam penelitiannya, Penulis menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif. Sedangkan dalam metode analisis data adalah menggunakan metode analisis *path analysis* atau analisis jalur. Setelah melakukan pengumpulan data, maka diperoleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Penulis, yaitu: *game online* memberikan banyak kemudharatan bagi pengguna antara hubungan negatif dan signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Perbedaan penelitian yang saya ajukan dengan penelitian tersebut ialah terletak pada objek pembahasan, dalam penelitian yang saya ajukan membahas peran seorang guru dalam menghadapi maraknya penggunaan *game online* sedangkan jurnal ini membahas pengaruh yang terjadi terhadap prestasi seorang siswa karena penggunaan *game online* yang berlebihan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya yaitu sikap kepribadian, persepsi, motivasi dan lain-lain secara utuh dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang dialami dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.¹

Adapun dalam penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan fenomenologi. Dalam pendekatan studi kasus peneliti berusaha memahami dan menjelaskan apa yang dilakukan subjek penelitian terhadap suatu kasus yang terjadi dalam suatu program atau suatu kasus sosial.

Peneliti menggunakan pendekatan ini karena studi ini merupakan uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek subjek yang diteliti yakni guru pendidikan agama Islam mengenai suatu masalah yang terjadi di sosial masyarakat. Peneliti berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti. Peneliti dapat menggunakan berbagai metode

¹Salim dan Syahrur, 2016.*Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media, h. 88

wawancara, pengamatan, penelaahan dokumen, survey, dan penguraian data suatu kasus yang dirinci.²

B. Partisipan dan *Setting* Penelitian

1. Partisipan dan Informan

Data adalah fakta empiri yang dikumpulkan oleh peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian. Data penelitian dapat berasal dari berbagai sumber yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik selama kegiatan penelitian berlangsung.³

Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, objek, kejadian ataupun suatu konsep.

Sedangkan yang dimaksud dengan sumber dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.⁴ Dalam penelitian ini sumber data utamanya adalah guru agama Islam di kawasan Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Sedangkan sumber data pendukung ialah anak-anak di kawasan tersebut dan juga orang tua.

2. *Setting* Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Desa Bandar Khalipah

²Sukiati, 2017.*Metodologi Penelitian Sebuah Pengantar*, Medan: Perdana Publishing, h. 92

³*Ibid*, hlm. 185

⁴ Suharsimi Arikunto, 2013.*Prosedur Penelitian*, Jakarta: Asdi Mahastya, h. 173

merupakan salah satu desa yang terdapat di kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara dengan luas wilayah 883 Ha. Secara administratif Desa Bandar Khalipah terdiri atas 17 Dusun. Batas wilayah Desa Bandar Khalipah yaitu, sebelah utara berbatasan dengan Desa Bandar Setia, sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Tembung, sebelah Barat berbatasan dengan Desa Medan Estate, sebelah Timur berbatasan dengan Desa Bandar Klippa. Jumlah penduduk di desa bandar khalipah mencapai 38.381 jiwa, 19.316 penduduk laki-laki dan 19.065 penduduk perempuan. Lokasi penelitian skripsi ini tepatnya berada di Dusun XVI, jarak dusun tersebut dari jalan raya atau jalan besar yaitu sekitar 2 KM.

Alasan pemilihan lokasi Ini sangat strategis dan penulis melihat banyak contoh kasus yang sesuai dengan objek penelitian penulis sehingga hasil dan data dari penelitian ini sangat kuat dan dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan keadaan dan situasi yang ada. Dengan demikian akan lebih mudah dalam pengenalan dan memahami objek kajian.

Adapun waktu penelitian ini dilakukan selama 1 bulan, yakni dari tanggal 01 Februari-28 Februari 2019.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dalam responden penelitian. Cara yang dilakukan dalam

pengumpulan data penelitian sangat erat kaitannya dengan alat pengumpulan data yang digunakan.

Dalam penelitian, selalu digunakan teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pendekatan penelitian. Kesesuaian data dengan teknik tergantung pada tipe, jenis, dan kondisi penelitian. Untuk itu peranan alat pengumpulan data sangat penting bagi peneliti selama pengumpulan data itu berlangsung. Maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut uraiannya.

1. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Dalam menggunakan teknik observasi yang terpenting ialah mengandalakan pengamatan dan ingatan si peneliti.

Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila: (1) sesuai dengan tujuan penelitian, (2) direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan (3) dapat dikontrol keadaannya (realibitasnya) dan kesahihannya (validitasnya).⁵

Ada 2 bentuk observasi yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu :⁶

⁵Hardani, DKK, 2020.*Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, h. 123

⁶Sugiono, 2016.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, h. 145.

- a. Observasi berperan serta (*participant observation*), yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya.
- b. Observasi nonpartisipan, yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Dalam penelitian ini observer menggunakan observasi partisipasi, dalam tahapan ini peneliti berusaha mengamati dan memperhatikan usaha-usaha apa saja yang dilakukan oleh guru agama Islam dalam mengatasi maraknya penggunaan *game online*. Peneliti juga berupaya ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan atau program yang dilaksanakan guru pendidikan Agama Islam untuk mengurangi problem tersebut.

Selain dari pada guru pendidikan agama Islam peneliti juga mengamati keseharian anak-anak di lokasi penelitian dengan bergabung dan ikut berkumpul bersama untuk mendapatkan data mengenai seberapa tinggi pengaruh yang diberikan *game online* pada anak.

2. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan

pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁷

Dengan kata lain wawancara dilakukan untuk mengkontruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan kepedulian dan lain-lain.

Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan informasi dari guru agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang, yang berkaitan dengan usaha dan kegiatan yang dilakukan guru pendidikan agama Islam terhadap maraknya penggunaan *game online* pada anak. Hal ini dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaanyang telah disiapkan terlebih dahulu secara teliti dan sesuai dengan tujuan dari penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti keautentikan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk foto, tulisan, rekaman, gambar, atau karya-karya dari seseorang yang berbentuk tulisan misalnya cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar msalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.⁸

D. Teknik Analisis Data

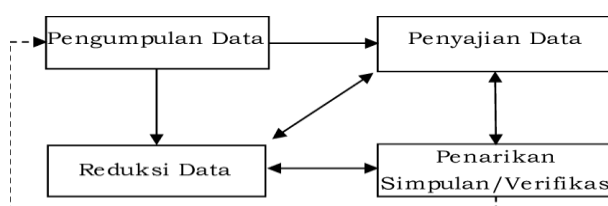
Di dalam pendekatan kualitatif sangat berbeda jauh dengan pendekatan kuantitatif, terutama dalam menyajikan data. Dalam buku hardani Mathew B. Miles mengatakan bahwa analisis kualitatif, data yang muncul berwujud kata-

⁷*Ibid*, hlm. 137

⁸Sugiono, *Op Cit*. h. 241

kata dan bukan rangkaian kata. Data itu mungkin telah dikumpulkan dalam aneka macam cara yaitu pengamatan terlibat, wawancara, dan selanjutnya diproses melalui perekaman, pencatatan, pengetikan, tetapi analisis kualitatif tetap mengguakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas.

Menurut Miles dan Huberman ada tiga langkah dalam kegiatan yang dilakukan dalam analisis data yang terdiri.⁹



Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Model-Analisis-Data-dalam-Penelitian-ini-Sumber-Adaptasi-dari-Miles-Huberman_fig1_336235153

1. *Data Reduction* (reduksi data)

Reduksi data merupakan proses berpikir *sensitive* yang memerlukan kecerdasan dan keeluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat

⁹Umar Sidiq, 2019.*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, Ponorogo: CV. Nata Karya, h. 78

mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

2. *Data Display* (penyajian data)

Setelah data direduksi maka tahapan selanjtnya yaitu penyajian data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan sejenisnya. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

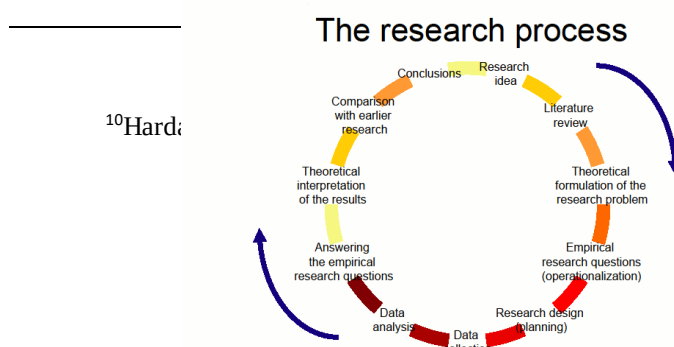
3. *Conclusion Drawing/Verivication* (menarik kesimpulan/verifikasi)

Langkah ketiga dalam tahapan analisi data menurut Miles dan Huberman yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Dalam pembuatan simpulan proses analisis data ini dilanjuti dengan mencari hubungan antara apa yang dilakukan (*what*), bagaimana melakukan (*how*), mengapa dilakukan seperti itu (*why*) dan bagaimana hasilnya (*how is the effect*).¹⁰

E. Prosedur Penelitian

Ada beberapa tahapan yang harus dijalankan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam penelitian kualitatif, yaitu:



Sumber gambar: <https://www.pinterest.com/pin/397020523377164978/>

1. *Research idea*

Untuk tahap awal peneliti mencari tema yang ingin untuk diteliti. Gagasan awal dalam penelitian ini selalu bersifat umum. Setelah itu peneliti harus memfokuskan kepada hal yang lebih ringan, lebih khusus dan cakupan isu maupun letak geografisnya.

2. *Literature review*

Kajian literatur adalah proses penelaahan terhadap naskah-naskah ilmiah terkait topik yang akan diteliti. Naskah dimaksud bisa berbentuk jurnal penelitian, buku, dan laporan penelitian. Penelaahan ini akan memungkinkan peneliti memahami teori, cakupan, dan update diskursus terkait topik yang akan diteliti. Peneliti kemudian tahu dimana posisi penelitian yang akan ia usulkan diantara penelitian-penelitian lain yang telah dilakukan.

3. *Theoretical formulation of the research problem*

Berdasarkan telaah terhadap kajian teoritis dan penelitian relevan, peneliti lalu merumuskan pertanyaan yang bersifat teoritis mengenai topik yang diteliti.

4. *Empirical research questions*

Berbeda dengan poin tiga yang bernuansa teoritis, poin empat ini lebih bernuansa empiris, data lapangan, dan merujuk ke realita yang ada. Pertanyaan bisa terkait tentang proses yang terjadi, dampak yang muncul, pemahaman tentang sesuatu, pengalaman, atau interpretasi.

5. *Research design*

Pada tahap ini peneliti memilih pendekatan penelitian yang sesuai berdasarkan pertanyaan (rumusan masalah) yang diajukan. Pendekatan PAR dan metode kualitatif yang dipilih dalam penelitian ini menentukan teknik pengumpulan data dan analisa data pada tahapan penelitian selanjutnya.

6. *Data collection*

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan desain penelitian dan kepentingan data untuk menjawab rumusan masalah sebelumnya. Ketersediaan data, kedalaman data, keberagaman data, dan kerincian data akan sangat mempengaruhi proses analisis data pada tahap berikut.

7. *Data analysis*

Pada tahap analisis, data yang telah terkumpul disortir, dipilah, dikoding, dan dikategorisasi berdasarkan kriteria tertentu. Proses ini dimaksudkan untuk menyiapkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan

8. *Answering the empirical research question*

Pada tahap ini peneliti coba mengidentifikasi sejauh mana pertanyaan empiris (rumusan masalah) yang diajukan sebelumnya telah terjawab berdasarkan analisis data. Pertanyaan yang belum terjawab akan mengharuskan peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan kekurangan data.

9. *Theoretical interpretation of the result*

Temuan penelitian merupakan hasil analisis terhadap data mentah yang diperoleh dari proses pengumpulan data. Pada tahap ini, peneliti akan menggunakan kerangka teori yang relevan untuk menginterpretasi, membahas dan mengomentari temuan penelitiannya. Interpretasi teoritis ini akan membuat hasil penelitian lebih berkontribusi terhadap teori atau konsep terkait topik yang diteliti

10. *Comparison with earlier research*

Temuan penelitian dan interpretasi teoritis yang mengiringinya akan dibandingkan dengan apa yang ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan dan persamaan akan disajikan secara objektif, terlepas apakah temuan penelitian tersebut akan menguatkan atau mengoreksi temuan penelitian sebelumnya

11. *Conclusion*

Tahap terakhir dari proses penelitian adalah penarikan kesimpulan. Pada penelitian kualitatif, penarikan kesimpulan lebih bersifat induktif. Kesimpulan dibangun dari premis-premis dan serpihan-serpihan data yang telah dianalisis. Kesimpulan dan interpretasi dalam penelitian kualitatif ini

bersifat idiografik, berlaku hanya pada konteks dan *setting* yang relatif sama, dan bukan merupakan generalisasi yang bisa diberlakukan pada konteks yang lebih luas

F. Teknik Keabsahan

Dalam penelitian kualitatif keabsahan data juga sangat penting karena hasil tidak akan ada artinya apabila tidak valid yaitu data yang ditunjukkan tidak menunjukkan derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis teknik keabsahan data yaitu, uji kredibilitas dan pengujian *dependability*. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:¹¹

1. Uji kredibilitas

Yaitu data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus *negativ*, dan *membercheck*.

2. Pengujian *dependability*

Pengujian ini dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Sering terjadi peneliti tidak melakukan proses penelitian kelengkapan tetapi bisa memberikan data. Peneliti seperti ini perlu diuji *dependability*nya.

¹¹Umar Sidiq, *Op Cit*, hlm. 90-99

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Gmbar 4.1 Dusun XVI Desa Bandar Khalipah



Sumber Peneliti

2. Sejarah Desa Bandar Khalipah

Desa Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan yang dalam catatan sejarah didirikan oleh Tokoh Melayu Deli yaitu Datuk Laila Asri, dulunya bernama Kampung Bandar khalifah yang merupakan kampung tempat berkumpulnya para pemimpin perjuangan di Sumatera Utara. Dan pada tahun 1954, oleh Pemerintah Republik Indonesia diberi penghargaan sebagai Kampung Pahlawan melalui staf Angkatan Darat Kementerian Pertahanan

dengan mengeluarkan Surat Penghargaan Nomor 5/KPS/A.DJEN/PENG/54 Tanggal 25 Oktober 1954.

Sehingga sampai saat ini makam pahlawan yang berada di Dusun III/Kamboja Desa Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan dijadikan sebagai tempat upacara renungan suci karena di makam tersebut masih ada 3 (tiga) makam pahlawan lagi yang telah gugur sebagai kesuma Bangsa. Dan sejak tahun 1984 sampai dengan tahun 1961, Desa Bandar Khalipah dipimpin oleh seorang kepala kampung. Mulai Tahun 1961 sampai saat ini barulah Desa Bandar Khalipah dipimpin oleh seorang Kepala Desa. Berikut adalah sejarah kepemimpinan desa

Gambar 4.2 Kantor Desa Bandar Khalipah



Sumber: Peneliti

Tabel 4.1 Sejarah Kepemimpinan Desa

Tahun	Dipimpin	Nama	Keterangan
1948-1950	Kepala Kampung	H. Bahari Nur	Pilihan Masyarakat
1950-1955	Kepala Kampung	OK.M.Idris	Pilihan Masyarakat
1955-1961	Kepala Kampung	M. Saleh Ibrahim	Pilihan Masyarakat
1961-1966	Kepala Desa	Amat Sueb	Pilihan Masyarakat
1966-1971	Kepala Desa	Kasan Sipon	Pilihan Masyarakat
1971-1978	Kepala Desa	Usman Siddiq	Pilihan Masyarakat
1978-1983	Kepala Desa	Mingan	Pilihan Masyarakat
1983-1984	Kepala Desa	M. Amin	Pejabat Sementara
1984-1992	Kepala Desa	Hasan	Pejabat Sementara/ Pilihan Masyarakat
1992-2002	Kepala Desa	Sanimin Soni sero	Pilihan Masyarakat

2002-2004	Kepala Desa	Supardi, S.Pd	Pilihan Masyarakat
2004-2009	Kepala Desa	Lisma, Aks	Pelaksana Tugas
2009-2015	Kepala Desa	Misno	Pilihan Masyarakat
2015-2016	Kepala Desa	Hadirin Sitompul	Pejabat Kepala Desa
2016-2022	Kepala Desa	Suparyo, SH	Pilihan Masyarakat

Gambar 4.3. Kantor kepala desa Bandar Khalipah



Sumber: Peneliti

3. Visi dan Misi Desa Bandar Khalipah

Visi:

“Membangun Tata Kelola yang Baik Guna Mewujudkan Kehidupan yang Adil, Makmur, dan sejahtera”.

Misi:

- a. Menyelenggarakan pemerintah desa yang partisipatif, akuntabel, transparan, dinamis dan kreatif.
- b. Meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan kamtibmas dan keagamaan.
- c. Meningkatkan kualitas sumberdaya manusia melalui pembangunan sektor pertanian, pendidikan, kesehatan, kebudayaan, kependudukan dan ketenagakerjaan.
- d. Meningkatkan infrastruktur desa melalui peningkatan prasaranan jalan, energi listrik, pengelolaan sumber daya air, pengelolaan lingkungan hidup, penataan ruang dan perumahan.
- e. Menanggulangi kemiskinan melalui pemberdayaan ekonomi kerakyatan dan ekonomi perdesaan.
- f. Menyusun regulasi desa dan menata dokumen-dokumen yang menjadi kewajiban desa sebagai payung hukum pembangunan desa.

4. Demografi/Letak Geografis

a. Batas Wilayah Desa

Letak geografi Desa Bandar Khalipah, terletak diantara :

Sebelah Utara : Desa Bandar Setia/Laut Dendang

Sebelah selatan : Tembung/Bandar Klippa

Sebelah Barat : Bandar Klippa

Sebelah Timur : Medan Estate

b. Luas Wilayah Desa

1) Pemukiman	: 874ha
2) Pertanian/Perkebunan	: -ha
3) Luas Kuburan	: 4,5ha
4) Perkantoran	: 0,5ha
5) Luas prasarana umum lainnya	: 4ha
6) Lapangan Olahraga	: 1ha
7) Sekolah/Perguruan Tinggi	: 3ha
8) Jalan	: 12ha
9) Jumlah	: 903,5ha

c. Orbitasi

1) Jarak ke ibu kotakecamatan terdekat	: 1,5km
2) Lama jarak tempuh ke ibukotakecamatan	: 10Menit
3) Jarak ke ibukotakabupaten	: 22km
4) Lama jarak tempuh ke ibukotaKabupaten	: 60Menit

Gambar 4.4 Lingkungan Penduduk Dusun XVI Desa Bandar Khalipah



Sumber: Peneliti

5. Jumlah Penduduk

Tabel 4.2 Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah laki-laki	23431 orang
Jumlah perempuan	27565 orang
Jumlah total	50996 orang
Jumlah kepala keluarga	12749 KK
Kepadatan penduduk	6.107,31 per KM

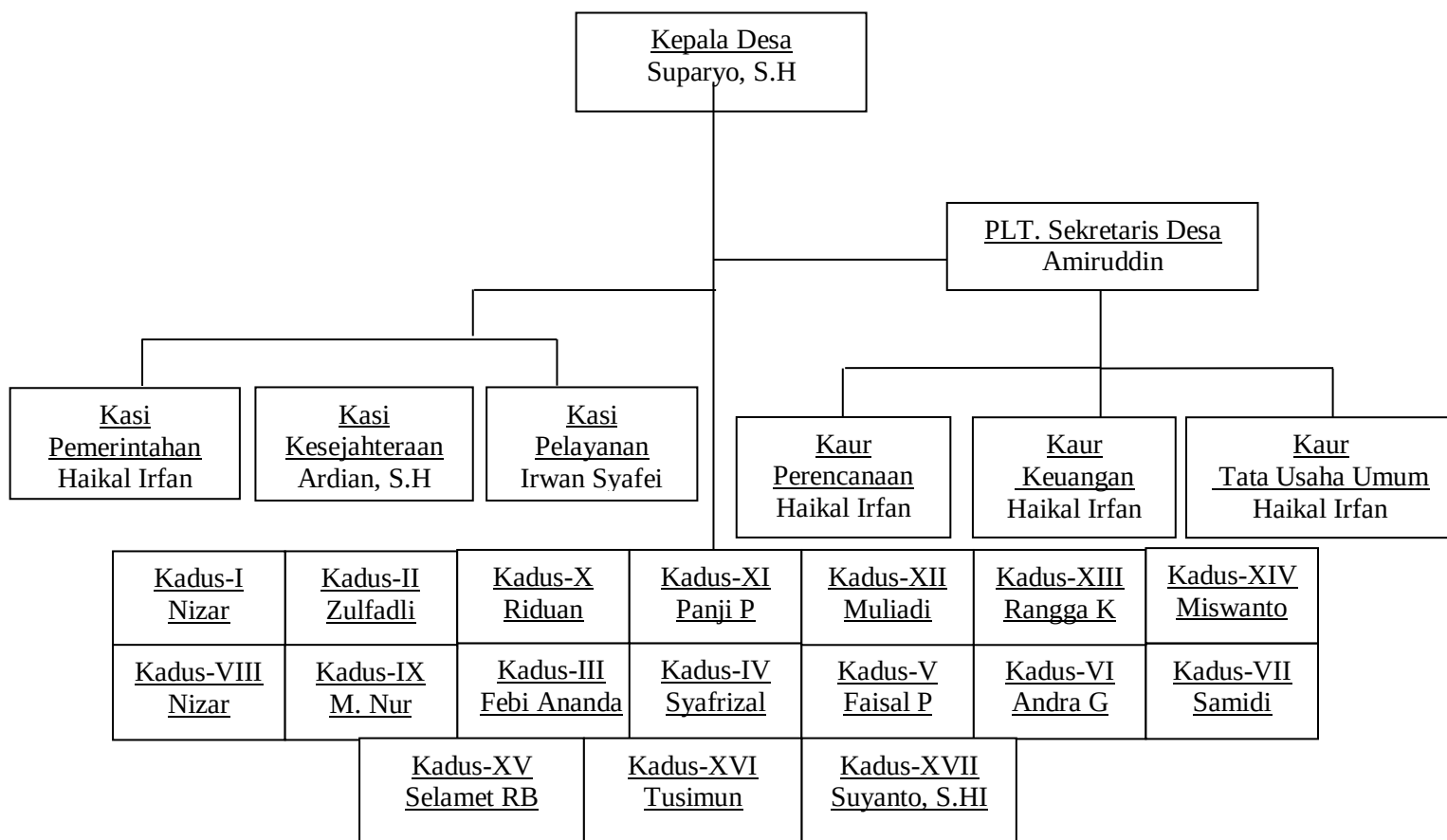
Tabel 4.3 Berdasarkan Agama/Aliran Kepercayaan

Agama	Laki-laki	Perempuan
Islam	20241 orang	22614 orang
Kristen	2123 orang	4017 orang
Katholik	940 orang	780 orang

Hindu	58 orang	82 orang
Budha	69 orang	72 orang
Jumlah	23.431 orang	27.565 orang

6. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pemerintah Desa Bandar Khalipah, sesuai dengan peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 84 Tahun 2018 tentang susunan Organisasi dan Tatakerja (SOTK) Sebagai Berikut:



Gambar 4.5. Susunan Organisasi Pemerintahan Desa Bandar Khalipah



Sumber: Peneliti

B. Temuan Khusus

Temuan khusus dalam penelitian ini terkait dengan proses seorang guru Agama Islam dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak di Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Serta bagaimana penggunaan *game online* Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Temuan ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Penggunaan *Game Online* Pada Anak di Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang

Peneliti melakukan wawancara kepada guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah mengenai penggunaan *game online* pada anak dan kepada anak-anak di Desa tersebut yang sering bermain dan menggunakan *Game Online*.

Peneliti juga melakukan observasi terhadap kegiatan anak-anak saat sedang melakukan atau bermain *game online*.

Dalam wawancara bersama Bapak Z yang berisi sebagai berikut:

“*Game online* sudah menjadi kegiatan bagi anak-anak di desa ini bagi anak-anak setiap harinya mereka selalu bermain *game* tanpa mengenal waktu baik itu pagi, siang, sore, maupun malam bahkan *game online* bisa dibilang sudah menjadi kebutuhan bagi anak-anak karena setiap bangun tidur yang dipegang juga handphone dan yang dimainkan adalah *game online* begitu juga ketika hendak tidur yang mereka mainkan juga *game online* maka rasa saya *game online* ini sudah membuat kecanduan bagi anak-anak khususnya di desa Bandar Khalifah ini. *Game online* bagi anak-anak sudah sebagai kebutuhan apabila mereka tidak bermain *game* dalam satu hari saja psikologi mereka mungkin bisa terganggu ataupun mereka cenderung lebih mudah bosan dan lebih mudah jenuh untuk itu bagi anak-anak *game online* sudah menjadi kebutuhan primer menurut saya bagi anak-anak di desa ini”¹

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Bapak Z bahwasannya *game online* sudah menjadi kegiatan sehari-hari bagi anak-anak di dusun XVI Desa Bandar Khalifah kegiatan bermain *game online* ini sudah sangat melekat di kegiatan anak-anak desa tersebut sehingga sulit untuk menghilangkan kebiasaan anak-anak di desa tersebut terhadap penggunaan *game online*.

Dalam hal ini Peneliti juga mewawancarai beberapa anak-anak di dusun XVI Desa Bandar Khalifah tentang pendapat mereka mengenai *game online* diantaranya mengemukakan:

“Saya biasa main *game online* itu *Mobile Legend* (ML), *Dude Theft Wars*, dan *Free Fire*. Kalau *mobile legend* itu berantem 5 lawan 5 sampai musuh kalah. Kalau *dude theft wars* itu permainan untuk jelajah dan harus

¹Wawancara dengan Ustadz Zuheiri Hari Minggu 25 Juli 2021 di Pekarangan Rumah, Pukul 08: 13 WIB

nyelesaikan misi yang dikasih. kalau free fire itu *game* perang yang sampek 50 orang dan saling bunuh untuk bisa bertahan hidup.²

Gambar 4.6 Anak-anak Sedang Bermain *Game*



Sumber: Peneliti

Hal yang sama di ungkapkan oleh G anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah tentang perasaannya ketika sedang memainkan *game online*. Ia mengemukakan bahwa:

“Saya main *game online mobile legend*, *dude theft wars*, sama *ludo king*. *Game online* itu udah jadi kebiasaanku. aku juga mainkan *game online* kadang sehari semalam mau sampai 7 jam kurang lebih, karena aku kalau main *game* bisa kesenangan atau bisa bahagiaan. karena di dalam *game* itu kalau menang bisa jadi penghargaan bagi saya dan membuat hati saya senang begitu juga kalau misalnya kalah saya bisa kecewa bahkan marah-marah terhadap kawan-kawan sepermainan saya. Jadinya saya senang dan tidak

²Wawancara dengan Anak-anak Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Hari Sabtu 24 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah pada jam 20.05

bosan. Saya mau mainkan *game online* hampir setiap hari bahkan saat waktu kosong saya selalu bermain *game* dengan teman-teman di sekitaran rumah”.³

Gambar 4.7 Anak Sedang bermain *Mobile Legend*



Sumber: Peneliti

Hal yang sama dengan hasil wawancara dengan F selaku anak-anak di dusun XVI Desa Bandar Khalipah mengenai pertanyaan dimana dan kapan anak-anak saat bermain *game online* dan dengan siapa saat mereka menggunakan *game online*. Beliau mengemukakan:

“Saya main itu *kalok*(kalau) saya di rumah selesai nyiapkan belajar. baru saya juga sering main *game online* itu sama kawan-kawan di sekitaran rumah saya *kalok* pas lagi kawan-kawan manggil saya untuk main sama dan saya bermain *game online* biasanya sesekali juga main sama kawan-kawan sekolah.. Biasanya kalau main *game online* itu saya mainkannya dari siap

³Wawancara dengan Gilang Anak-anak Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Hari Sabtu 24 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah pada jam 20.05

dzuhur sampai mau ashar baru siap itu saya bantu-bantu mamak dan shalat magrib lalu setelah salat magrib saya main lagi sampai mau isya dan nanti setelah isya saya bermain lagi sampai mau tidur. Saya biasanya main *game* itu di rumah sendiri kalau di panggil sama kawan saya main di rumahnya kalau gak saya di warung untuk main *game*. Saya biasa main *game* itu di masjid sama kawan-kawan, kadang disekolah, kadang juga ain di depan gang rumah saya.”.⁴

Gambar 4.8 Anak-anak Bermain *Game Online* Bersama



Sumber: Peneliti

Dari beberapa wawancara di atas penggunaan *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Hal ini sesuai dengan apa yang di sampaikan oleh bapak Z:

“*Game online* sebetulnya digunakan untuk menghibur saja, tapi banyak disalah gunakan sama anak-anak. *game online* yang berlebihan banyak efek negatif yang banyak yang akan dirasakan oleh anak-anak ini. Seperti halnya dari segi kesehatan mata mereka akan rusak kalau berlama-lama melihat layar *handphonetersebut*, lalu pikiran mereka akan terdoktrin terhadap apa-apa

⁴Wawancara dengan Fahmi Anak-anak Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Hari Sabtu 24 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah pada jam 19.45

yang ada di dalam *game online* tersebut seperti bahwasanya banyak *game-game online* berisikan penghinaan-penghinaan terhadap suatu golongan ataupun suatu agama tertentu contohnya Islam. Bahkan, ada di dalam *game* tersebut yang mengandung unsur-unsur kekerasan terhadap simbol-simbol agama Islam. Efek negatif lainnya yang bisa dirasakan oleh anak-anak saat bermain *game* yaitu itu kurangnya kesadaran anak-anak terhadap waktu, mereka lebih cenderung menghabiskan waktu sehari-harinya untuk bermain *game* saja bukan untuk kegiatan yang bermanfaat. Lalu dari penggunaan *game online* psikis mereka akan terganggu apabila mereka mengalami kekalahan dalam *game online* bisa saja mereka gila ataupun bisa melontarkan kata-kata kasar terhadap teman sepermainan nya apabila mereka mengalami kekalahan.”⁵

Gambar 4.9 Anak-anak bermain *game*



Sumber Peneliti

Hal ini sama seperti apa yang disampaikan oleh Bapak BP Selaku guru Agama Islam:

⁵Wawancara dengan Ustadz Zuheiri Hari Minggu 25 Juli 2021 di Pekarangan Rumah, Pukul 08: 20 WIB

“*Game online* ini memiliki banyak efek negatif bagi anak-anak terutama dari segi sosialisasi yang biasanya dulu kita saring main sama kawan-kawan sebaya kita, kita bermain dengan riang gembira bermain bersama-sama tanpa menggunakan teknologi yang berlebihan sehingga kita bisa saling berkomunikasi dan bersenda gurau dengan teman-teman kita. Tetapi sekarang ini *game online* sudah merusak itu semua, anak-anak ketika bermain bersama dengan teman-temannya mereka hanya sibuk dengan handphone yang mereka gunakan masing-masing atau *game* yang mereka mainkan masing-masing tidak ada saling peduli ataupun bercakap-cakap dengan teman saat bermain.”⁶

Dari isi wawancara di atas adalah penggunaan *game online* pada anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang yaitu:

- a) Anak-anak bermain *game online* sehari semalam menghabiskan waktu sampai 7 jam.
- b) Anak-anak bermain *game online* saat berada di rumah dan di luar rumah bersama teman-temannya
- c) Anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah bermain *game online* bersama dengan teman-teman di sekitar lingkungan tempat ia tinggal.
- d) Perasaan anak-anak ketika bermain *game online* mereka sangat senang dan terhibur ketika sedang memainkan *game online*.
- e) Waktu yang biasanya anak-anak lakukan saat bermain *game online* yaitu setelah waktu shalat zuhur sampai menjelang ashar, lalu mereka sambung ketika selesai shalat isya sampai menjelang tidur.

⁶Wawancara dengan Ustadz Buya Hari Jumat 30 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah, Pukul 20.00 WIB

Gambar 4.10 Anak Sedang Bermain *Game* di Depan Rumah



Sumber: Peneliti

Ada beberapa *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah:

1. *Mobile Legend Bang Bang*

Mobile Legends adalah sebuah *game* yang bisa dimainkan di smartphone Android dan juga iOS. *Game* yang memiliki lama permainan antara 15 menit untuk satu rondanya ini adalah sebuah *game* yang sudah banyak mencuri perhatian untuk para pemainnya terhitung sejak tahun 2016. *Mobile legends* adalah permainan yang dimainkan untuk satu tim berjumlah 5 orang

dan masing-masing orang menggunakan Hero untuk bertarung dan memenangkan pertandingan guna untuk menaikkan level ataupun pangkat.

Gambar 4.11 *Game Mobile Legends*



Sumber: Peneliti

2. *Free Fire*

Garena *Free Fire* atau biasa disebut *Free Fire* adalah permainan *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena untuk Android dan iOS. Itu menjadi permainan seluler yang paling banyak diunduh secara global pada tahun 2019. *Free fire* adalah permainan perang yang berisikan satu tim berkisar 50 orang di mana dalam permainan ditugaskan ataupun misinya ialah untuk membunuh lawan dan memenangkan pertarungan hal ini untuk menambah pangkat ataupun menaikkan level di dalam permainan free fire terdapat juga misi-misi yang harus diselesaikan oleh pemain *free fire*.

3. *Dude Theft Wars*

Dude Theft Wars adalah permainan lapangan terbuka dan simulator kehidupan, serta simulator *Dude* yang sempurna. Tujuan utamanya adalah menikmati kota yang indah dan hal-hal yang ditawarkan pada hari yang cerah.

Gambar 4.12 *Game Dude Theft Wars*



Sumber: Peneliti

Peneliti juga melakukann observasi tentang penggunaan *game online* pada anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. *Game online* sudah menjadi kegiatan bagi anak-anak, hal ini dikarenakan setiap masing-masing anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah sudah memiliki *Handphone* masing-masing yang diberikan oleh orang tuanya. Hal ini mengundang anak untuk bermain *game online* terlebih lagi lingkungan pertemanan juga mendukung untuk bermain *game online*. Bahkan anak-anak tidak mengenal waktu ketika sudah bermain *game online* mereka tidak lagi bisa membedakan mana waktu untuk belajar, membantu orang tua, bahkan untuk

kegiatan ibadah. Terlebih lagi anak-anak sering bergadang dengan teman sekitarnya hanya untuk bermain *game online*.

2. Fungsi Guru Sebagai Pendidik dalam Mengatasi Penggunaan *Game Online* Pada Anak.

Peneliti melakukan wawancara kepada bapak BPselaku guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah mengenai fungsi guru sebagai pendidik dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak di Desa tersebut. Peneliti juga melakukan observasi terhadap proses Guru Agama Islam dalam mengatasi Penggunaan *game online*.

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin.

Dari wawancara tersebut yang dilakukan dengan Bapak BP beliau mengemukakan:

“Saya sebagai guru Agama Islam fungsi saya sebagai pendidik dalam mengatasi *game online* ini, khusus nya di Dusun ini. saya berikan wejangan ataupun pengetahuan kepada anak-anak bahwasannya *game online* ini dapat merusak moral mereka, di dalamnya banyak unsur-unsur negatif yang dapat merusak akhlak ataupun perilaku anak kita, lihat saja banyak orang ataupun anak-anak ketika ia sedang memainkan *game online* maka ia tidak memikirkan apa yang ada di sekelilingnya bahkan ia cenderung mengabaikan hal-hal yang menjadi kewajiban bagi anak-anak itu sendiri.”⁷

⁷Wawancara dengan Ustadz Buya Hari Jumat 30 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah, Pukul 21.03 WIB

Hal serupa yang diungkapkan kepada Bapak Z selaku Guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah dan juga kepala yayasan sekolah IT An-Najah. Beliau mengungkapkan:

“Saya sebagai pendidik fungsi saya dalam mengatasi penggunaan *game online* di sekitaran lingkungan saya, saya memberikan pengetahuan ataupun arahan selain kepada anak-anak di dusun XVI mengenai dampak negatif yang timbul ketika bermain *game online* dan unsur-unsur buruk yang terkandung dalam *game* tersebut saya juga memberikan hal itu kepada orang tua anak-anak terkhusus di Dusun XVI Desa bandar Khalipah ini. Karena semua ini tergantung kepada orang tua dari masing-masing anak-anak tersebut bagaimana sikap dia dalam mengawasi anak-anaknya saat bermain *handphone* terlebih lagi saat bermain *game online*. orang tua harus tegas dalam mengawasi penggunaan *game online* pada anak-anaknya agar anak tersebut tidak terjerumus kepada unsur negatif yang ada di dalamnya.”⁸

Gambar 4.13 Pengajian Sore



Sumber: Peneliti

⁸Wawancara dengan Ustadz Zuheiri Hari Minggu 25 Juli 2021 di Pekarangan Rumah, Pukul 08: 55 WIB

Dari hasil wawancara dengan kedua guru Agama Islam tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya guru Agama Islam selalu memberikan pengetahuan kepada anak-anak dan orang tua mengenai bahaya daripada penggunaan *game online*. Karena menurut mereka apabila anak-anak sering atau bahkan kecanduan dalam menggunakan *game online* akan ada akhlak atau moral yang rusak karena mengikuti dari apa yang ada di dalam *game* tersebut.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Bapak BP selaku Guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah mengenai pembelajaran yang buruk yang terdapat di dalam *game online*, beliau mengemukakan bahwa:

“Di dalam *game online* sendiri banyak unsur-unsur negatif yang terkandung di dalamnya bahkan menyinggung soal perkara religius ataupun agama Islam contohnya seperti hal yang saya ketahui, karena saya sering melihat informasi-informasi di media sosial contohnya seperti halnya *game free fire* di mana di dalam *game* tersebut harus menghancurkan Ka'bah apabila ingin menaikkan level ataupun tingkat permainan hal ini bisa menyebabkan doktrinisasi kepada anak-anak bahwasannya simbol-simbol ataupun ajaran ajaran agama Islam itu harus dihancurkan apabila ingin menjadi lebih tinggi ataupun menjadi lebih besar.”⁹

Melihat keadaan akhlak peserta didik yang mendapatkan pengaruh negatif dari sosial media khususnya penggunaan *game online* pada anak-anak maka di bawah ini peneliti akan menjelaskan bagaimana peran guru Agama Islam dalam mengatasi penggunaan *game online* tersebut. Adapun peran guru Agama Islam dalam membina anak-anak agar dapat menggunakan *game* dengan baik sehingga terhindar dari dampak negatif pada aplikasi tersebut adalah sebagai berikut.

⁹Wawancara dengan Ustadz Buya Hari Jumat 30 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah, Pukul 22.03 WIB

Bapak Zuheiri, M.Pd dalam wawancara ia mengemukakan bahwa:

“yang bisa dilakukan untuk mengatasi penggunaan *game online* yaa saya mengajarkan ataupun memberikan pendidikan bagaimana anak-anak tersebut dapat menghargai waktu dan bisa melakukan kegiatan-kegiatan yang jauh lebih bermanfaat daripada sekedar hanya untuk main *game online*. Berikan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi anak-anak agar waktu yang ia punya bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif dan bisa mengalihkan waktu yang biasanya ia gunakan untuk bermain *game* mungkin bisa digunakan untuk mengaji membaca Alquran ataupun yang lainnya yang lebih bermanfaat.”

Hal ini sejalan juga dengan apa yang di kemukakan oleh Bapak BPdalam wawancaranya yaitu:

“Membuat pelatihan-pelatihan untuk anak-anak di dusun ini tentang peran pemuda ataupun peran anak-anak sebagai generasi bangsa, yang mana dari pelatihan-pelatihan tersebut bisa memotivasi anak dan bisa mempengaruhi pikiran anak bahwasanya harus ada yang di lakukan yang lebih bermanfaat untuk tujuan hidupnya menjadi lebih baik lagi. sehingga dari pelatihan-pelatihan tersebut bisa menumbuhkan pemahaman bagi anak-anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat seperti halnya mengikuti kegiatan pengajian sore, baca tulis Al-Quran dan lain sebagainya.”¹⁰

Gambar 4.14 Pengajian Tilawah Quran



21.03 wib

Sumber: Peneliti

Dari hasil wawancara di atas bisa bahwa guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah yang berfungsi sebagai pendidik selalu memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan *game online* pada anak. Oleh sebab itu mereka membuat suatu kegiatan ataupun memberikan pengetahuan bahwasanya ada hal yang lebih penting yang bisa anak-anak lakukan dari pada hanya sekedar menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* saja.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap proses yang dilakukan oleh guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang tidak sedikit anak-anak yang mengikuti pendidikan ataupun kegiatan yang dilaksanakan oleh guru Agama Islam di Dusun Tersebut. Anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut salah satu contohnya seperti mengikuti pengajian sore yang dilaksanakan guru Agama Islam di Dusun tersebut. Dari kegiatan yang dilakukan oleh guru Agama Islam itu sehingga membuat waktu yang di miliki anak-anak digunakan kepada hal yang bermanfaat dan juga mengalihkan waktu yang biasanya mereka gunakan untuk bermain *game online*.

Selain dari pada melaksanakan kegiatan pengajian sore, guru Agama Islam juga memberikan tugas kepada anak-anak di Dusun tersebut untuk dikerjakan di rumah. Hal ini juga dapat mengurangi kegiatan anak-anak dalam bermain *game online* dan anak-anak juga mendapatkan ilmu yang jauh lebih bermanfaat daripada hanya sekedar bermain *game*.

3. Fungsi Guru sebagai Pembimbing dalam Mengatasi Penggunaan *Game Online* Pada Anak.

Bimbingan atau arahan sangat diperlukan kepada anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang, mengingat maraknya penggunaan *game online* yang dilakukan oleh anak-anak. Oleh sebab itu perlunya guru Agama Islam yang berfungsi sebagai pembimbing untuk bisa mengatasi perkara tersebut.

Peneliti melakukan wawancara dengan bapak AL selaku guru Agama Islam Yang ada di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah mengenai fungsi guru sebagai pembimbing dalam mengatasi penggunaan *game online*. Adapun isi dari wawancara sebagai berikut:

“Bimbingan pada anak-anak harus terus dilakukan sama setiap guru pada saat di sekolah maupun saat di rumah harus tetap berlangsung karena guru bukan sekedar sebagai pembimbing di sekolah saja melainkan juga jadi pembimbing di masyarakat. Untuk nanngani kasus itu saya sebagai seorang pembimbing selalu memberikan arahan kepada anak-anak untuk selalu meningkatkan ibadah kepada Allah, terkhusus untuk shalat. jadi dengan begitu anak terbiasa dengan shalat dan tidak fokus sama permainan *game*. Dan saya juga memberikan contoh yang baik kepada anak-anak untuk tidak menggunakan *handphone* yang terlalu lama dan mencontohkan untuk lebih kepada sosialisasi kepada masyarakat di Dusun XVI ini. memberikan pengajaran pada anak-anak harusnya bisa membimbinganak-anak agar bisa menjadi orang yang baik dan mampu mengendalikan diri terhadap kemajuan teknologi agar tidak dapat dampak negatif dari penggunaan *game online*.

Salah satunya ikut dalam kegiatan masyarakat atau membantu orang tua dalam mengerjakan pekerjaan rumah.”¹¹

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak T yang merupakan guru Agama Islam yang tinggal di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah, beliau mengemukakan bahwa:

“Peran saya sebagai seorang pembimbing di dunia pendidikan dalam menyikapi masalah anak-anak yang kecanduan *game online* biasanya saya datang ke rumah anak-anak itu baru siap itu saya mengarahkan baik itu sama anak-anak atau dengan orang tuanya untuk bisa mengurangi penggunaan *handphone* atau *game online*. Karena bimbingan secara langsung atau datang langsung ke tempat anak itu ke rumahnya, itu lebih bisa memberikan efek yang lebih besar daripada kita memberikan bimbingan secara umum baik itu di kegiatan konseling atau kegiatan pelatihan-pelatihan”¹²

Dari isi wawancara kepada kedua guru Agama Islam tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penting bagi seorang guru untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak yang kecanduan *game online* baik itu dari segi nasehat, tinjauan langsung terhadap perilaku anak dan mengontrol segala kegiatan anak-anak untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat.

Oleh sebab itu ada beberapa tindakan yang dilakukan oleh guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah mengenai anak-anak yang kecanduan terhadap *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh bapak AL:

“kalau saya lihat anak-anak yang udah kecanduan untuk main *game online* sebagai seorang pembimbing saya berikan arahan atau tindakan tegas

¹¹Wawancara dengan Bapak Anshari selaku guru Agama Hari Kamis 15 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah, Pukul 13.03 WIB

¹²Wawancara dengan Bapak Taufik selaku guru Agama Hari Sabtu 17 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah, Pukul 16.30 WIB

kepada orang tua untuk bisa menyita handphone yang *dipake* (dipakai) dari anak-anak itu untuk tidak dimainkan selama beberapa waktu dengan begitu dia akan cari kegiatan lain untuk menghibur dirinya.”¹³

Hal yang sama diungkapkan oleh bapak Taufik S.Pd, dia mengatakan bahwa:

“Bagi saya, menghadapi permasalahan penggunaan *game online* pada anak yang kecanduan, karena saya membuka pengajian sore jadi setiap anak-anak yang mengaji di tempat saya, saya berikan tugas mencatat surah-surah Al-Quran jadi kegiatan yang biasanya di gunakan untuk main *game* teralihkan untuk menulis ayat-ayat Al-quran. ini juga memberikan efek untuk anak-anak jadi tulisan surah Al-Quran itu bisa lebih rapi dan cantik. Saya juga memberikan sanksi kepada anak-anak yang gak kenal waktu saat main *game online* untuk menghapus akun atau *game* yang di mainkannya, kalok gak bisa juga dia ngontrol waktu main *game online*.”¹⁴

Dari isi wawancara di atas, ada beberapa kegiatan dan tindakan yang dilakukan oleh guru Agama Islam sebagai seorang pembimbing. Diantaranya yaitu:

- a) Menekankan perkara ibadah kepada anak-anak terutama ibadah shalat anak.
- b) Bersilaturahmi kepada kediaman anak-anak untuk memberikan pengarahan dan tekanan kepada anak dan orang tua agar bisa mengatur waktu yang ada dengan kegiatan positif.
- c) Memberikan tindakan berupa hukuman yang mendidik seperti menulis surah yang ada dalam Al-Quran untuk mengalihkan waktu anak.

¹³Wawancara dengan Bapak Anshari selaku guru Agama Hari Kamis 15 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah, Pukul 13.33 WIB

¹⁴Wawancara dengan Bapak Taufik selaku guru Agama Hari Sabtu 17 Juli 2021 di Masjid Nurul Hasanah, Pukul 16.45 WIB

- d) Memberikan sanksi kepada anak yang kecanduan *game online* apabila tidak bisa mengatur waktunya maka permainan yang ia mainkan harus di hapus.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap proses yang dilakukan oleh guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang tidak sedikit anak-anak yang mengikuti bimbingan yang diberikan oleh guru agama Islam di dusun XVI Desa Bandar Khalipah mereka juga tidak bosan-bosan selalu mengarahkan anak-anak untuk rajin sholat berjamaah di masjid seperti halnya setiap adzan berkumandang guru agama Islam selalu mengajak anak-anak yang ada di dalam pengajian sore yang dilaksanakan oleh mereka untuk pergi ke masjid dan sholat berjamaah di masjid. Hal ini bisa menjadi contoh bagi anak-anak bahwasanya pentingnya untuk meningkatkan ibadah sholat dan menjauhkan diri dari perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat salah satunya yaitu *game online*.

Dalam proses pengajian sore yang dilakukan oleh guru agama Islam mereka juga memberikan contoh kepada anak-anak dalam penggunaan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat seperti halnya mereka memberikan tontonan-tontonan yang disiarkan dengan laptop ataupun proyektor untuk melihat kisah-kisah ataupun film-film yang memiliki banyak pelajaran di dalamnya seperti halnya kisah-kisah umat terdahulu ataupun teladan nabi dan rasul.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian dimulai dari observasi wawancara dan dokumentasi data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selanjutnya ditelaah dan dianalisis.

Saat melakukan penelitian serta hasil yang diperoleh berupa data, maka peneliti melakukan analisis terhadap data tersebut data yang akan dianalisis merupakan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis peneliti selama menjalankan penelitian tentang penggunaan *game online* pada anak di dusun XVI Desa Bandar Khalipah kecamatan Percut sei tuan kabupaten Deli Serdang memakan waktu yang lama proses yang panjang dan berkelanjutan. Melihat kondisi yang sekarang ini *game online* sudah menjadi kegiatan primer bagi anak-anak di dusun XVI Desa bandar khalipah oleh karena itu guru Agama Islam yang bertempat tinggal di dusun XVI Desa bandar khalipah sangat memantau betul dan bersungguh-sungguh dalam mengatasi penggunaan *game online* khususnya pada anak-anak di dusun XVI Desa Bandar Khalipah.

Ada beberapa alasan mengapa guru Agama Islam di dusun XVI Desa Bandar Khalipah sangat memperhatikan anak-anak dalam menggunakan *handphone* ataupun saat bermain *game online* hal ini karena hal-hal yang terkandung di dalam *game online* itu memiliki banyak unsur-unsur negatif daripada unsur-unsur positifnya. Hal ini dapat mengikis moral dan akhlak anak bangsa dan jika tidak mempunyai pondasi agama yang kuat maka akan terkontaminasi terhadap perkembangan zaman seperti halnya *game online*.

Peran guru Agama Islam dalam mengatasi penggunaan *game online* sangatlah besar. Dengan adanya guru Agama Islam yang dapat mendidik dan

membimbing anak-anak untuk dapat melakukan sesuatu kegiatan yang lebih bermanfaat dari hanya sekedar bermain *game* saja. Dengan begitu anak-anak akan sadar bahwa ada banyak hal yang dapat mereka lakukan untuk masa depan mereka dan mereka faham bahwa *game online* itu memiliki banyak dampak negatif dan hanya memainkannya sebatas hiburan saja. Begitu juga dengan waktu yang mereka miliki tidak terbuang untuk hal yang negatif melainkan hal-hal yang positif.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan peneliti menganalisis apapun yang berkenaan tentang penggunaan *game online* pada anak di antaranya adalah: **“Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan *Game Online* pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.”**

Pada dasarnya anak-anak memiliki sifat bosan di dalam hidupnya, oleh karena itu dibutuhkan hiburan yang dapat mengembalikan semangat dan motivasi anak-anak. Namun hiburan yang kini marak terjadi di tengah-tengah anak-anak bukan untuk mengembalikan semangat dan motivasi anak-anak melainkan memberikan efek yang buruk terhadap anak-anak yang memainkannya oleh karena itu maka dibutuhkan guru Agama Islam sebagai pendidik dan pembimbing yang bisa memantau dan mengawasi tingkah laku anak-anak dalam memainkan hiburan tersebut.

1. Penggunaan *Game Online* yang Terjadi pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan *game online* di kalangan anak-anak sudah sangat berkembang dan telah menunjukkan bahwa dampak yang didapatkan dari teknologi tersebut lebih kepada hal yang bersifat negatif bagi anak-anak.

Perkembangan *game online* semakin lama semakin berkembang bahkan *game online* bukan hanya sekedar permainan yang dijadikan hiburan melainkan juga dijadikan aktivitas bagi sejumlah kalangan, terutama remaja dan anak-anak. Survei yang dilakukan oleh media *analysislaboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game online* terbanyak adalah remaja dan juga anak-anak.¹⁵

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Sandy dan Hidayat dalam Jurnal Eryzal Novrialdy ada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan menggunakan *game online* secara berlebihan yaitu dari aspek kesehatan, psikologi, akademik, sosial, dan keuangan.¹⁶

Hal yang sama dikemukakan oleh Siti Aisyah yang membuktikan bahwa pemanfaatan media teknologi informasi yang kurang baik seperti *game online* dan situs lainnya yang selalu diakses pada saat proses pembelajaran berlangsung peristiwa sering kali terjadi dikalangan peserta didik yang memiliki kebebasan untuk mengakses hal tersebut sehingga dia mempunyai koneksi untuk

¹⁵Ridwan Syahrani, Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015, h. 86

¹⁶Eryzal Novrialdy, Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, Vol. 27 No. 2 Tahun 2019, h. 151.

melakukannya maupun di luar pembelajaran memiliki pengaruh negatif terhadap akhlak peserta didik.¹⁷

Berdasarkan pengamatan yang peneliti dapatkan di lapangan, persoalan yang dialami oleh peserta didik ini adalah jenis kecanduan, yakni kecanduan *game online*. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan, konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi informasi.¹⁸

Kondisi ini sangat memperhatikan di antaranya Dari hasil penelitian anak-anak memainkan *game online* seperti:

a) *Mobile Legend Bang Bang*

Game yang dimainkan di dalam satu *room* yang berisikan lima *player* melawan 5 *player* musuh dan saling mengalahkan untuk menaikkan tingkat atau *level*.

b) *Free Fire*

Game simulasi perang untuk bertahan hidup, bisa bermain tim dan juga solo. Bertujuan untuk menyelesaikan misi yang diberikan.

c) *Dude Theft Wars*

¹⁷Siti Aisyah, *Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di MTS Olang Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu Perspektif Pendidikan Islam*, (Skripsi Jurusan Tarbiyah, STAIN Palopo, 2014).

¹⁸ Chapin, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali pers 2009 hal . 32

Game simulasi kehidupan nyata yang di desain untuk menghibur para pemain dengan menikmati kehidupan semaunya dan sebebasnya yang di inginkan *player*.

2. Fungsi Guru sebagai Pendidik terhadap Penggunaan *Game Online* pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Fungsi guru sebagai pendidik adalah mengarahkan peserta didik pada tingkat kedewasaan yang berkepribadian sempurna. Dalam arti khusus dapat dikatakan bahwa pada setiap diri guru itu terletak tanggung jawab untuk membawa para siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai “pengajar” yang transfer of knowledge, tetapi juga sebagai “pendidik” yang transfer of values dan sekaligus sebagai “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar.¹⁹ Oleh karena itu guru Agama Islam diuntut memberikan pendidikan dan pengarahan agar anak-anak dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Dan tanggung jawab guru tidak hanya sebatas dinding sekolah, tetapi juga diluar sekolah. Pembinaan yang harus guru berikan pun tidak hanya secara kelompok (*klasikal*), tetapi juga secara individual. Hal ini menuntut guru agar selalu memperhatikan sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak-anak yang ada dalam lingkungan tempat tinggalnya. Karena guru merupakan orang yang

¹⁹Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 125.

bertanggung jawab terhadap pendidikan, baik secara individual maupun klasikal, baik disekolah maupun diluar sekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang berwewenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, baik disekolah maupun diluar sekolah.

Anak-anak yang kecanduan *game online* sering lupa dengan kewajibannya sehingga perilakunya menjadi berubah seperti malas belajar, malas mengerjakan, tugas suka begadang, terlambat bangun pagi, tidak fokus dan konsentrasi, malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya.. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, setelah lama bermain demi kemenangan sebuah *game* para *gamer* akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal dan akhlaknya tentunya terpengaruh, sehingga hal ini harus segera bisa di atasi dan diberi pembinaan.

Ada beberapa hal yang dilakukan guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah diantaranya adalah:

- a) Membuat kegiatan pelatihan tentang bahaya penggunaan *game online*.
- b) Meberikan pemahaman kepada anak-anak untuk menghargai waktu.
- c) Membuat kegiatan yang bermanfaat seperti pengajian sore.
- d) Memberikan hukuman yang mendidik seperti menulis surah-surah dalam Al-Quran.

3. Fungsi Guru sebagai Pembimbing terhadap Penggunaan *Game Online* pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Fungsi guru sebagai pembimbing yaitu membimbing peserta didik agar dapat menentukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal mereka, membimbing merka agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang dan menjadi harapan orang tua dan masyarakat. Sebagai pengajar, guru berperan aktif (medium) antara peserta didik dengan ilmu pengetahuan.²⁰

Betapa pentingnya peranan guru dan betapa beratnya tugas dan tanggung jawab guru, terutama tanggung jawab moral untuk digugu dan ditiru. Di sekolah seorang guru menjadi ukuran atau pedoman bagi murid- muridnya, di masyarakat seorang guru dipandang sebagai suri tauladan bagi setiap warga masyarakat.²¹

Ada beberapa hal yang dilakukan guru Agama Islam sebagai pembimbing di Dusun XVI Desa bandar Khalipah terhadap penggunaan *game online*:

- a) Memberikan contoh yang baik kepada anak-anak seperti untuk selalu meningkatkan ibadah shalat.
- b) Mengkonsultasi anak yang kecanduan *game online* dengan berkunjung kerumahnya.
- c) Memberikan pengarahan terhadap orang tua untuk mengawasi penggunaan *handphone* maupun *game online*.

²⁰Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar: Penerapan dalam Pendidikan Agama*, (Surabaya: Citra Media, 1996), h. 54

²¹Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), h. 74-75

- d) Mengarahkan anak-anak untuk menggunakan waktu kepada hal yang positif seperti mengikuti kegiatan yang diadakan oleh remaja masjid.

Bimbingan adalah bagian dari proses pendidikan yang teratur dan sistematis guna membantu pertumbuhan anak didik atas kekuatan dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya sendiri yang pada akhirnya memperoleh pengalaman yang dapat memberikan sumbangan berarti bagi masyarakat.

Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada individu dari individu yang ahli. Membimbing adalah sebagai kegiatan menuntun anak didik dalam perkembangannya dengan jalan memberikan lingkungan dan arahan yang sesuai dengan tujuan pendidikan.²²

BAB V

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

1. Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi ini berkembang dengan pesatnya. Banyak aplikasi baru tersedia, yang memudahkan masyarakat untuk menggunakannya. Tak terkecuali para anak-anak yang masih berusia dini (7-11 tahun) pun ikut menggunakannya. Penggunaan *game online* sudah sangat melekat pada kehidupan manusia terkhusus kepada anak-anak. Bahkan mereka menjadikan *game online* sebagai kegiatan sehari-hari

²² Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal 140.

mereka. Hampir dari kekosongan waktu luang yang dimiliki anak-anak mereka habiskan untuk bermain *game online*, baik itu sendiri maupun bersama teman sepergaulannya. *Game online* akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan. Hal ini juga disebabkan kurangnya pengawasan dari berbagai pihak terutama orang tua.

2. Fungsi guru sebagai pendidik telah tersampaikan oleh guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang kepada anak-anak di desa tersebut. Guru Agama Islam sangat berperan besar dalam mengatasi penggunaan *game online* baik itu menggunakan materi ataupun kegiatan yang diberikan guru Agama Islam terhadap anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah. Hal ini diungkapkan dalam wawancara oleh Guru Agama Islam, dan dibuktikan juga dalam observasi yang peneliti lakukan terdapat banyak aktifitas yang dilakukan oleh Guru Agama Islam dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang
3. Fungsi guru Agama Islam sebagai pembimbing menerangkan bahwa pelaksanaan guru untuk mengatasi siswa *gamers online* (pemain *game online*) ada 3 pelaksanaan yaitu yang pertama dengan melakukan sosialisasi terhadap anak yang sering bermain *game online* atau bisa dengan melakukan sosialisasi secara bertahap mulai dari bersilaturahmi ke kediaman anak-anak yang kecanduan dalam

bermain *game online* untuk bisa melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Pelaksanaan yang kedua adalah dengan melakukan pemantauan terhadap anak-anak yang selalu menggunakan *handphone* setiap hari bisa dilakukan dengan melakukan kerja sama antara orang tua dan guru Agama Islam di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

B. Saran

1. Bagi anak-anak disarankan untuk tidak terlalu menggunakan *hanphone* terlebih untuk bermain *game* secara berlebihan. Karena penggunaan *game online* yang berlebihan bukan mendapatkan hal yang positif melainkan hal yang negatif bagi diri sendiri, baik kesehatan, materi, waktu dan lain sebagainya.
2. Bagi guru Agama Islam hendaknya selalu memperhatikan lingkungan tempat di tinggal terutama terhadap anak-anak. Karena, tugas seorang guru bukan hanya sekedar di sekolah melainkan juga di tengah-tengah masyarakat. Terutama mengawasi perkembangan anak yang terdampak kepada penggunaan *game online* yang secara berlebihan.
3. Bagi Peneliti selanjutnya disarankan dapat menjadi bahan referensi tentang bagaimana seorang guru Agama Islam bisa menjadi orang yang bermanfaat bagi orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R.U. (2009). *Mutiara Riyadhushshalihin*. Bandung: PT Mirzan Pustaka.
- Aisyah, Siti. (2014). *Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di MTS Olang Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu Perspektif Pendidikan Islam..* STAIN Palopo.
- Anhar. (2010). *PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Agromedia Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Asdi Mahastya.
- Candra, Z.A. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Chapin. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hardani, DKK. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hawi, Akmal. (2013). *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Khalid, al-Amr, Najib. (1996). *Tarbiyah Rasulullah*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Kominfo.go.id, 26 Agustus 2019 Pukul 12.15 WIB.
- Muhaimin, dkk. (1996). *Strategi Belajar Mengajar: Penerapan dalam Pendidikan Agama*. Surabaya: Citra Media.
- Mulyasa. (2011). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Nasib, ar-Rifa'i, Muhammad. (2012). *Kemudahan dari Allah: Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3*. Jakarta: Gema Insani.

- Nico, Suryanto, Rahmad. (2015). "Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Dikalangan Pelajar". *Jom FISIP*. **2 (2)**, 8-9.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Bulatin Psikologi*. **27 (2)**, 151.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 16 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 7
- Rini. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina. Uzer.
- Ramayulis. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta, Kalam Mulia.
- Salim & Syahrums. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Sidiq, Umar. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar-mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiati. (2017). *Metodologi Penelitian Sebuah Pengantar*. Medan: Perdana Publishing.
- Sumarno. (2016). Peranan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membangu Karakter Peserta Didik. *Jurnal Al Lubab*, 1(1), 130.
- Surbakti, Kista. (2017). Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere* 01(01), 32-33.

- Syahrar, Ridwan. (2015). Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, **1(1)**, 86.
- Usman, Moh. (1991). *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UU RI No. 14 Tahun 2005 *tentang Guru dan Dosen* Bab IV Pasal 10 Ayat 1.

Instrumen Wawancara dan Observasi Penelitian

PERAN GURU AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI PENGGUNAAN
GAME ONLINE PADA ANAK DI DUSUN XVI DESA BANDAR KHALIPAH
KEC. PERCUT SEI TUAN KABUPATEN DELI SERDANG

Rumusan Masalah

4. Bagaimana penggunaan *game online* pada anak?
5. Bagaimana fungsi guru sebagai pendidik dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak?
6. Bagaimana fungsi guru sebagai pembimbing dalam mengatasi penggunaan *game online* pada anak?

Daftar Wawancara dengan Guru Agama Islam (Informan Penelitian)

1. Bagaimana Perkembangan *Game Online* pada anak di masa sekarang?
2. Apakah *Game online* membawa dampak yang positif bagi anak atau sebaliknya memberikan dampak negatif bagi anak?
3. Apa yang bapak/ibu lakukan dalam mengatasi moral anak yang sudah terganggu karena *game online*?
4. Bagaimana cara yang bapak/ibu lakukan untuk mengantisipasi maraknya penggunaan *game online*?
5. Aktivitas apa yang bapak/ibu lakukan agar anak di dusun ini tidak kecanduan dalam penggunaan *game online*?

6. Sebagai seorang pendidik apa yang bapak/ibu lakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut?
7. Sebagai seorang pembimbing apa yang bapak/ibu lakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut?
8. Apa yang ibu lakukan ketika mendapati anak-anak yang bermain *game online* tanpa kenal waktu?
9. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai penggunaan *game online* pada anak. Apakah lebih besar dampak positif atau negatif setelah bermain *game online*?
10. Bagaimana usaha bapak/ibu untuk mengurangi penggunaan *game online* yang berlebihan pada anak?

Daftar Wawancara dengan Anak-anak (Informan Penelitian)

1. *Game online* apa yang dimainkan oleh anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah?
2. Mengapa anak-anak sering menggunakan atau bermain *Game Online*? Apakah ada manfaatnya?
3. Dimana biasanya seorang anak bermain *game online*?
4. Kapan seorang anak memainkan *game online*? Berapa lama waktu yang dihabiskan dalam bermain *game online* selama sehari semalam?
5. Dengan siapa biasanya anak-anak bermain *game online*?
6. Bagaimana perasaan anak-anak setelah saat bermain *game online*?

Lampiran 2

Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi
1.	Lokasi	
2.	Jumlah anak yang bermain <i>game online</i>	
3.	Waktu bermain	
4.	Tempat bermain	
5.	Jenis <i>game online</i> yang dimainkan	
6.	Bagaimana perilaku <i>gamers</i>	
7.	Berapa lama waktu bermain <i>game online</i>	

Fokus Penelitian	Deskripsi	Catatan Pinggir	Koding	Ksimpulan dari Observasi
Proses guru agama islam dalam mengatasi <i>game online</i> pada anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan				

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi
1.	lokasi	Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab Deli Serdang
2.	Jumlah anak yang bermain <i>game online</i>	Dalam satu kumpulan berjumlah lima sampai delapan orang.
3.	Waktu bermain	28 Mei-28 Juli 2021
4.	Tempat bermain	Setiap ana-anak memiliki tempat vavoritnya masing-masing tergantung kenyamanan yang mereka rasakan. Ada yang di rumah temannya, di cakruk (tempat duduk), di pinggir jalan, kedai, warung, bahkan di masjid sekalipun.
5.	Jenis <i>game onlie</i> yang dimainkan	<i>Game</i> yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu, <i>Mobile Lagend Bang Bang</i> , <i>Free Fire</i> , <i>Dude Theft Wars</i> , <i>Ludo King</i> , <i>Fifa Online</i> , dan <i>PUBG</i>
6.	Bagaimana prilaku <i>gamers</i>	perilaku <i>gamers</i> dapat dilihat dari mengurus diri yang cenderung rendah ketika mereka mengalami kecanduan <i>game online</i> . Hal ini dapat dilihat dari pola makan dan pola tidur yang tidak teratur. Pola bermain <i>gamers</i> dapat dilihat dari jenis <i>game</i> yang <i>gamers</i> mainkan berjenis <i>game</i> adventure. Selain dari jenis <i>game</i> dapat dilihat bahwa <i>gamers</i> telah mengenal permainan <i>game online</i> sejak lama dan mereka lebih senang bermain <i>game online</i> secara berkelompok. Pola

		interaksi sosial <i>gamers</i> dapat dapat dikatakan cenderung rendah ketika mereka mengalami kecanduan. Hal ini dapat dilihat dari interaksi mereka dalam kesehariannya lebih banyak berinteraksi dengan teman <i>gamers</i> dan minat mereka terhadap kegiatan lain cenderung rendah.
7.	Berapa lama waktu bermain <i>game online</i>	Dalam sehari mahasiswa yang bermain <i>game online</i> lebih 6 jam, berbeda lagi kalo hari libur mereka bermain <i>game</i> bisa sampe 10 jam lebih, bahkan mereka tidak pulang ke rumah saat jam tertentu seperti makan, shalat dan mandi.

Lampiran 4

Hari/ Tanggal : Minggu/ 25 Juli 2021

Partisipan yang diwawancarai : Ustadz Zuheiri, M.Pd

Waktu wawancara : 08: 00 WIB

Aspek- aspek yang diwawancarai	Transkrip Wawancara
1. Apakah <i>Game online</i> membawa dampak yang positif bagi anak atau sebaliknya memberikan dampak negatif bagi anak?	<i>game online</i> yang berlebihan banyak efek negatif yang banyak yang akan dirasakan oleh anak-anak ini. Seperti halnya dari segi kesehatan mata mereka akan rusak kalau berlama-lama melihat layar <i>handphone</i> tersebut, lalu pikiran mereka akan terdoktrin terhadap apa-apa yang ada di dalam <i>game online</i> tersebut seperti bahwasanya banyak <i>game-game</i>

	<i>online</i> berisikan penghinaan-penghinaan terhadap suatu golongan ataupun suatu agama tertentu contohnya Islam. Bahkan, ada di dalam <i>game</i> tersebut yang mengandung unsur-unsur kekerasan terhadap simbol-simbol agama Islam. Efek negatif lainnya yang bisa dirasakan oleh anak-anak saat bermain <i>game</i> yaitu itu kurangnya kesadaran anak-anak terhadap waktu, mereka lebih cenderung menghabiskan waktu sehari-harinya untuk bermain <i>game</i> saja bukan untuk kegiatan yang bermanfaat.
2. Bagaimana Perkembangan <i>Game Online</i> pada anak di masa sekarang?	<i>Game online</i> sudah menjadi kegiatan bagi anak-anak di desa ini bagi anak-anak setiap harinya mereka selalu bermain <i>game</i> tanpa mengenal waktu baik itu pagi, siang, sore, maupun malam bahkan <i>game online</i> bisa dibilang sudah menjadi kebutuhan bagi anak-anak karena setiap bangun tidur yang dipegang juga handphone dan yang dimainkan adalah <i>game online</i> begitu juga ketika hendak tidur yang mereka mainkan juga <i>game online</i> maka rasa saya <i>game online</i> ini sudah membuat kecanduan bagi anak-anak khususnya di desa Bandar Khalifah ini.

3. Apa yang bapak/ibu lakukan dalam mengatasi moral anak yang sudah terganggu karena <i>game online</i> ?	saya dalam mengatasi penggunaan <i>game online</i> di sekitaran lingkungan saya, saya memberikan pengetahuan ataupun arahan selain kepada anak-anak di dusun XVI mengenai dampak negatif yang timbul ketika bermain <i>game online</i> dan unsur-unsur buruk yang terkandung dalam <i>game</i> tersebut saya juga memberikan hal itu kepada orang tua anak-anak terkhusus di Dusun XVI Desa bandar Khalipah ini
---	---

Hari/ Tanggal : Jumat/ 30 Juli 2021

Partisipan yang diwawancarai : Bapak Buya Pasaribu, S.Pd

Waktu wawancara : 20: 00 WIB

Aspek- aspek yang diwawancarai	Transkrip Wawancara
1. Bagaimana cara yang bapak/ibu lakukan untuk mengantisipasi maraknya penggunaan <i>game online</i> ?	Saya berikan wejangan ataupun pengetahuan kepada anak-anak bahwasannya <i>game online</i> ini dapat merusak moral mereka, di dalamnya banyak unsur-unsur negatif yang dapat merusak akhlak ataupun perilaku anak kita, lihat saja banyak orang ataupun anak-anak ketika ia sedang memainkan <i>game online</i> maka ia tidak memikirkan apa yang ada di sekelilingnya bahkan ia

	cenderung mengabaikan hal-hal yang menjadi kewajiban bagi anak-anak itu sendiri
2. Aktivitas apa yang bapak/ibu lakukan agar anak di dusun ini tidak kecanduan dalam penggunaan <i>game online</i> ?	Membuat pelatihan-pelatihan untuk anak-anak di dusun ini tentang peran pemuda ataupun peran anak-anak sebagai generasi bangsa, yang mana dari pelatihan-pelatihan tersebut bisa memotivasi anak dan bisa mempengaruhi pikiran anak bahwasanya harus ada yang di lakukan yang lebih bermanfaat untuk tujuan hidupnya menjadi lebih baik lagi. sehingga dari pelatihan-pelatihan tersebut bisa menumbuhkan pemahaman bagi anak-anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat seperti halnya mengikuti kegiatan pengajian sore, baca tulis Al-Quran dan lain sebagainya.
3. Sebagai seorang pendidik apa yang bapak/ibu lakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut?	Berikan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi anak-anak agar waktu yang ia punya bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif dan bisa mengalihkan waktu yang biasanya ia gunakan untuk bermain <i>game</i> mungkin bisa digunakan untuk mengaji membaca Alquran ataupun yang lainnya yang

	lebih bermanfaat.
--	-------------------

Hari/ Tanggal : Jumat/ 17 Juli 2021

Partisipan yang diwawancarai : Bapak Taufik, S.Pd

Waktu wawancara : 16: 30 WIB

Aspek- aspek yang diwawancarai	Transkrip Wawancara
1. Sebagai seorang pembimbing apa yang bapak/ibu lakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut?	membuka pengajian sore jadi setiap anak-anak yang mengaji di tempat saya, saya berikan tugas mencatat surah-surah Al-Quran jadi kegiatan yang biasanya di gunakan untuk main <i>game</i> teralihkan untuk menulis ayat-ayat Al-quran. ini juga memberikan efek untuk anak-anak jadi tulisan surah Al-Quran itu bisa lebih rapi dan cantik.
2. Apa yang ibu lakukan ketika mendapati anak-anak yang bermain <i>game online</i> tanpa kenal waktu?	. Saya juga memberikan sanksi kepada anak-anak yang gak kenal waktu saat main <i>game online</i> untuk menghapus akun atau <i>game</i> yang di mainkannya, kalok gak bisa juga dia ngontrol waktu main <i>game online</i> .
3. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai penggunaan <i>game online</i> pada anak. Apakah lebih	Di dalam <i>game online</i> sendiri banyak unsur-unsur negatif yang terkandung di dalamnya bahkan menyinggung soal perkara religius ataupun agama Islam contohnya seperti hal yang

besar dampak positif atau negatif setelah bermain <i>game online</i> ?	saya ketahui, karena saya sering melihat informasi-informasi di media sosial contohnya seperti halnya <i>game free fire</i> di mana di dalam <i>game</i> tersebut harus menghancurkan Ka'bah apabila ingin menaikkan level ataupun tingkat permainan hal ini bisa menyebabkan doktrinisasi kepada anak-anak bahwasannya simbol-simbol ataupun ajaran ajaran agama Islam itu harus dihancurkan apabila ingin menjadi lebih tinggi ataupun menjadi lebih besar.
--	---

Hari/ Tanggal : Jumat/ 24 Juli 2021

Partisipan yang diwawancarai : Faiz, Gilang dan Fahmi (anak-anak Dusun XVI)

Waktu wawancara : 20.15 WIB

Aspek- aspek yang diwawancarai	Transkrip Wawancara
1. <i>Game online</i> apa yang dimainkan oleh anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah?	Saya biasa main <i>game online</i> itu <i>Mobile Legend</i> (ML), <i>Dude Theft Wars</i> , dan <i>Free Fire</i> . Kalaok <i>mobile legend</i> itu berantem 5 lawan 5 sampai musuh kalah. kalok <i>dude theft wars</i> itu permainan untuk jelajah dan harus nyelesaikan misi yang dikasih. kalau <i>free fire</i> itu <i>game</i> perang yang smapek 50 orang dan saling bunuh untuk bisa bertahan

	hidup. Saya main <i>game online mobile legend</i>, <i>dude theft wars</i>, sama <i>ludo king</i>. <i>Game online</i> itu udah jadi kebiasaanku. karena di dalam <i>game</i> itu kalau menang bisa jadi penghargaan bagi saya dan membuat hati saya senang begitu juga kalau misalnya kalah saya bisa kecewa bahkan marah-marah terhadap kawan-kawan sepermainan saya. Jadinya saya senang dan tidak bosan.
2. Mengapa anak-anak sering menggunakan atau bermain <i>Game Online</i>? Apakah ada manfaatnya? Dimana biasanya seorang anak bermain <i>game online</i>?	karena aku kalau main <i>game</i> bisa kesenangan atau bisa bahagiaan. karena di dalam <i>game</i> itu kalau menang bisa jadi penghargaan bagi saya dan membuat hati saya senang begitu juga kalau misalnya kalah saya bisa kecewa bahkan marah-marah terhadap kawan-kawan sepermainan saya. Jadinya saya senang dan tidak bosan. Saya biasanya main <i>game</i> itu di rumah sendiri kalau di panggil sama kawan saya main di rumahnya kalau gak saya di warung untuk main <i>game</i>. Saya biasa main <i>game</i> itu di masjid sama kawan-kawan, kadang disekolah, kadang juga ain di depan gang rumah saya.

3. Kapan seorang anak memainkan <i>game online</i> ?	Biasanya kalau main <i>game online</i> itu saya mainkannya dari siap dzuhur sampai mau ashar baru siap itu saya bantu-bantu mamak dan shalat magrib lalu setelah salat magrib saya main lagi sampai mau isya dan nanti setelah isya saya bermain lagi sampai mau tidur. Saya mau mainkan <i>game online</i> hampir setiap hari bahkan saat waktu kosong saya selalu bermain <i>game</i> dengan teman-teman di sekitaran rumah. Saya main itu <i>kalok</i> (kalau) saya di rumah selesai nyiapin belajar.
4. Berapa lama waktu yang dihabiskan dalam bermain <i>game online</i> selama sehari semalam?	aku juga mainkan <i>game online</i> kadang sehari semalam mau sampai 7 jam kurang lebih, karena aku kalau main <i>game</i> bisa kesenangan atau bisa bahagia
5. Dengan siapa biasanya anak-anak bermain <i>game online</i> ?	saya juga sering main <i>game online</i> itu sama kawan-kawan di sekitaran rumah saya <i>kalok</i> pas lagi kawan-kawan manggil saya untuk main sama dan saya bermain <i>game online</i> biasanya sesekali juga main sama kawan-kawan sekolah.
6. Bagaimana perasaan anak-anak setelah saat bermain <i>game</i>	karena aku kalau main <i>game</i> bisa kesenangan atau bisa bahagiaan. karena di dalam <i>game</i> itu kalau

<i>online?</i>	menang bisa jadi penghargaan bagi saya dan membuat hati saya senang
----------------	---

Dokumentasi Penelitian



Dusun XVI Desa Bandar Khalipah





Kantor Desa Bandar Khalipah



Lingkungan Penduduk Dusun XVI Desa Bnadar Khalipah



Susunan Organisasi Desa Bandar Khalipah



Wawancara dengan Bapak Zuheiri, M.Pd



Wawancara dengan Faiz anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah



Wawancara dengan Gilang anak-anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah



Game Mobile Legend Bang Bang



Game Dude Theft Wars



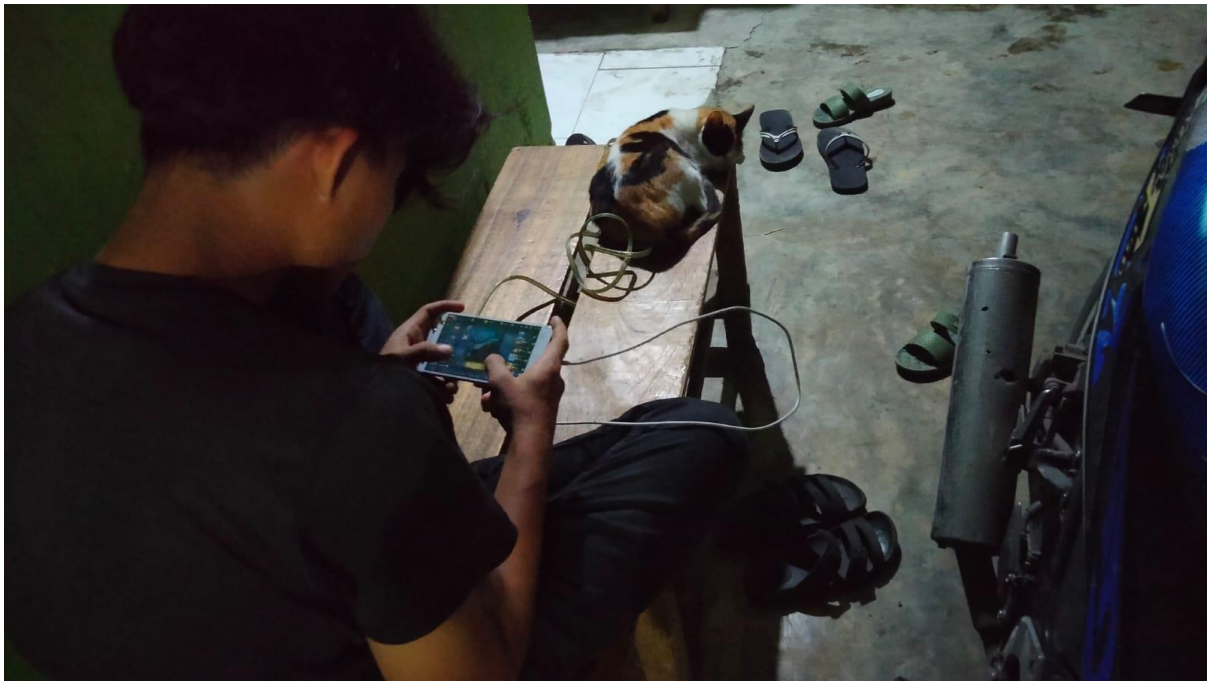
Wawancara dengan Bapak Buya Pasribu, S.Pd.



Kegiatan Pengajian Sore



Kegiatan Tilawah Al-quran







Kegiatan Ana-anak Sedang Bermain *Game*



Kegiatan Ana-anak Sedang Bermain *Game*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-1811/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2021

08 Februari 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala Desa Bandar Khalipah

Assalamulaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Hafizh Gustian Harlis
NIM : 0301171326
Tempat/Tanggal Lahir : Karang Sari, 03 Agustus 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Jaya Huta V Nagori Karang anyar Kecamatan Gunung
Maligas kabupaten Simalungun Kelurahan Karang Anyar
Kecamatan Gunung Maligas

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Desa Bandar Khalipah, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan Game Online pada Anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 08 Februari 2021
a.n. DEKAN
Ketua Program Studi Pendidikan Agama
Islam



Digitally Signed

Dr. Mahariah, M.Ag
NIP. 197504112005012004

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

info : Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian e-

Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN
DESA BANDAR KHALIPAH**

Alamat : Jalan Balai Desa No. 552 Desa Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan Kode Pos : 20371

Bandar Khalipah, 20 Agustus 2021.-

Nomor : 423.4/4846/Bkh/VIII/2021

Hal : **Balasan Riset**

Kepada Yth :
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Di -

Tempat

Sehubungan dengan Surat Izin Riset Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara No : B-1811/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2021 tanggal 08 Februari 2021 Izin Riset di Desa Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan yang diajukan kepada kami sebagai berikut :

Nama : Hafizh Gustian Harlis
NIM : 0301171326
Tempat/Tgl Lahir : Karang Sari, 03 Agustus 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Jaya Huta V Nagori Karang Anyar Kecamatan Gunung Maligas Kabupaten Simalungun
Judul Skripsi : Peran Guru Agama Islam dalam Mengatasi Penggunaan Game Online pada anak di Dusun XVI Desa Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Dengan ini memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan kegiatan Riset dan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan kegiatan tersebut diatas.

Demikian surat balasan ini diperbuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya .-----

