

**UPAYA GURU PAI DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF  
*GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMAN JAYALOKA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar (S1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**PRASETIA FERLISTA**

**NIM: 21531114**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

**2025**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

di - Curup

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara mahasiswa program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Curup yang berjudul: **“UPAYA GURU PAI DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMAN JAYALOKA ”** sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Curup, Juli 2025

Pembimbing I



**Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I**  
NIP. 197207042000031004

Pembimbing II



**Dr. Fadila, M.Pd**  
NIP. 197609142008012011

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prasetia Ferlista

NIM : 21531114

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* Pada Siswa di SMAN Jayaloka

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2025

Penulis,



**Prasetia Ferlista**  
**NIM. 21531114**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: ~~106~~ /An.34/F.T/I/PP.00.9/ /2025

Nama : Praselia Ferlista  
Nim : 21531114  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka"

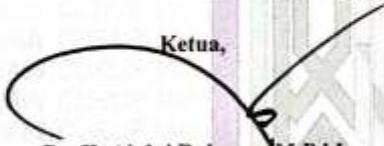
Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Senin, 21 Juli 2025  
Pukul : 08.00 s/d 09.30 WIB  
Tempat : Ruang 3 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

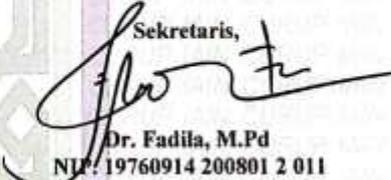
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

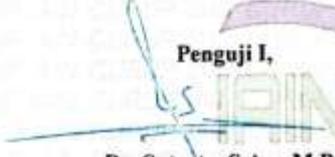
Ketua,

  
Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I  
NIP. 19720704 200003 1 00 4

Sekretaris,

  
Dr. Fadila, M.Pd  
NIP. 19760914 200801 2 011

Penguji I,

  
Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19740921 200003 1 003

Penguji II,

  
Dr. Rafia Arcanita, M.Pd.I  
NIP. 19700905 199903 2 004

Mengesahkan,

Dekan, Fakultas Tarbiyah



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19740921 200003 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang Maha Kuasa berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini, Sholawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya, berkat beliau pada saat ini kita berada dalam zaman yang penuh dengan rahmat dan ilmu pengetahuan.

Adapun skripsi ini penulis susun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi tingkat Sarjana (S1) dalam Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak maka tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., Selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag, selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Prof. Dr. Muhammad Istan, S.E., M.Pd., M.M., selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

6. Bapak Siswanto, M.Pd.I., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
7. Bunda Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Bapak Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I., dan Bunda Dr. Fadila, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II
9. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., dan Bunda Dr. Rafia Arcanita, M.Pd., selaku Dosen Penguji I dan Dosen Penguji II
10. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup. Terima kasih atas semua bantuan yang telah diberikan, semoga menjadi amal jariyah dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya.
11. Bapak Fajar Sumantri, selaku kepala sekolah SMAN Jayaloka yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian, dan kepada guru PAI juga guru BK yang telah membimbing dan memberikan bantuan selama penelitian.

Curup, Juli 2025

Penulis

**Prasetia Ferlista**

**NIM. 21531114**

## MOTTO

“Orang lain nggak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success storiesnya*. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun nggak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetap berjuang ya.”

(Prasetia Ferlista)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses nikmati saja lelah-lelah itu lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kamu investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kamu impikan mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kamu ceritakan.”

(Boy Candra)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,  
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah: 5-6)

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillaahirrahmaanirrahim***

#### ***Karya ini kupersembahkan teristimewa kepada :***

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang yang telah aku lalui selama 4 tahun untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur yang kurasakan atas karyaku ini akan kupersembahkan kepada orang-orang yang kusayangi dan berarti dalam hidupku:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda (Feri Sutopo). Terima kasih atas setiap tetes keringat yang telah tcurahkan dalam setiap langkah ketika mengemban tanggung jawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, serta memberikan dukungan dari segi finansial hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda (Eka Lisnawati) yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan semangat serta do'a yang terbaik hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
3. Nenek ku tercinta (Mainah) yang sangat ingin melihat penulis sampai kejenjang sarjana, beliau tak hentinya mengingatkan penulis untuk selalu rajin, tekun selama menjalankan pendidikan ini, beliau juga selalu memberiku nasihat agar jangan mudah menyerah dalam setiap keadaan.
4. Adik laki-laki ku (Muhammad Dzikri) yang menjadi obat lelahku ketika menghadapi tugas akhir ini dan menjadi alasan penulis untuk pulang kerumah

setelah beberapa bulan meninggalkan rumah demi menempuh pendidikan dibangku perkuliahan.

5. Untuk sepupuku (Halidaziah, Diah Puspasari, Rika Puji Lestari, Oppi Permita, Annisa Apriyani, Anton Gunawan, dan Andi Irawan) yang selalu memberi arahan, motivasi, semangat serta menginspirasi untuk membahagiakan kedua orang tuaku.
6. Untuk sahabatku tersayang (Fina Septia, Nurwahidatul Mukaromah, dan Pusvita Delianni). Terima kasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, pendengar yang baik serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas setiap waktu dan petualangan hebat yang kita lalui bersama selama perkuliahan. Banyak hal yang tidak bisa terulang dan nantinya akan kita rindukan di masa depan, *see you on the next top bestie*.
7. Teruntuk teman seperjuangan satu kost, (Rafika Rachmatul Aulia dan Ningrum Prisaharyani). Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena sudah mempertemukan teman seperti kalian, *see you on top guys*.
8. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PAI angkatan 2021, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
9. Keluarga KKN 27 dan keluarga PPL yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Kedua pembimbing penulis, yaitu Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I dan Dr. Fadila, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah

meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, saran, dan masukan yang sangat berharga, yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

11. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., dan Bunda Dr. Rafia Arcanita, M.Pd., selaku dosen penguji I dan dosen penguji II yang telah memberikan saran dan masukan selama proses sidang, yang sangat membantu dalam perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik dan lebih sempurna.

12. Almamater yang kucintai “IAIN CURUP”

13. Dan yang terakhir untuk Prasetia Ferlista, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

## ABSTRAK

Prasetia Ferlista NIM. 21531114 “Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* Pada Siswa di SMAN Jayaloka.” Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan, meningkatnya kecanduan *game online* di kalangan siswa. Observasi awal menunjukkan indikasi kuat bahwa terdapat sejumlah siswa yang sudah kecanduan *game online* dan telah menunjukkan dampak negatif akibat bermain *game online* tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kasus: (1) Dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka, (2) Upaya yang dilakukan guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan (*case study*) atau studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap sejumlah informan. Informan dalam penelitian ini yaitu siswa yang kecanduan bermain *game online* kelas 10. E. 2, 11. F. 1, dan 11. F. 3, guru PAI, guru BK, dan kepala sekolah SMAN Jayaloka. Teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi data. Teknik keabsahan data penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Dampak negatif yang ditimbulkan akibat *game online* meliputi: (a) Aspek kesehatan fisik, membuat siswa mengeluh sakit kepala, mata merah, dan sembab. (b) Aspek perilaku belajar, membuat siswa lebih mudah marah, karena emosi yang tidak stabil, dan cenderung lebih tertutup. (c) Aspek prestasi akademik, membuat siswa mengalami penurunan nilai terutama pada mata pelajaran PAI, karena kurangnya konsentrasi atau kurang fokus saat di kelas. (d) Aspek waktu ibadah, membuat siswa menjadi lalai dalam beribadah, bahkan cenderung mengabaikan waktu shalat demi *game*, karena menurunnya kesadaran spiritual. (2) Upaya yang dilakukan guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka yaitu melalui upaya kuratif meliputi: (a) Aspek kesehatan fisik, guru PAI melakukan pendekatan personal, komunikasi dengan orang tua siswa, dan koordinasi dengan Unit Kesehatan Sekolah (UKS). (b) Aspek perilaku belajar, guru PAI berkoordinasi dengan guru BK kemudian memanggil siswa dan orang tuanya bersama-sama untuk mediasi dan mencari solusi. (c) Aspek prestasi akademik, guru PAI melakukan pendekatan secara mendalam, peningkatan motivasi belajar, dan inovasi pembelajaran. (d) Aspek waktu ibadah, guru PAI mengajak siswa untuk melaksanakan shalat dzuhur berjama'ah, mengaji sebelum memulai pembelajaran, mengajak untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan bakat dan minat, dan bekerja sama dengan orang tua dalam mengawasi kegiatan ibadah siswa di rumah.

**Kata Kunci:** Guru PAI, Dampak Negatif *Game Online*.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Pertanyaan Penelitian .....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Guru Pendidikan Agama Islam.....	10
B. <i>Game Online</i> .....	24
C. Penelitian Relevan .....	45
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
A. Jenis Penelitian .....	49
B. Lokasi Penelitian .....	51
C. Informan Penelitian .....	51
D. Teknik Pengumpulan Data .....	53
E. Teknik Analisis Data .....	55
F. Teknik Keabsahan Data.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian.....	59
B. Hasil Penelitian.....	60
C. Pembahasan Penelitian .....	75

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran-Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting, bahkan paling penting dalam mengembangkan peradaban. Seperti halnya dengan perkembangan peradaban Islam, dalam mencapai kejayaan umat islam tidak akan tercapai kecuali dengan Pendidikan Islam. Pendidikan Islam secara umum adalah upaya sistematis untuk membantu anak didik agar tumbuh berkembang melalui aktualisasi potensi diri berdasarkan kaidah-kaidah moral al-Qur'an, ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup (*life-skill*).<sup>1</sup>

Pendidikan Islam adalah proses yang sistematis dan terstruktur untuk membantu anak didik tumbuh dan berkembang. Tujuannya adalah untuk membantu anak didik mengaktualisasikan potensi diri mereka berdasarkan nilai-nilai moral yang ada di dalam al-Qur'an, ilmu pengetahuan, dan keterampilan hidup. Dengan demikian, Pendidikan Islam dapat membantu anak didik menjadi manusia yang beriman, cerdas, terampil, dan memiliki etos kerja yang tinggi.

Pendidikan Islam pada dasarnya merupakan upaya pembinaan dan pengembangan potensi manusia, agar tujuan kehadirannya di dunia ini sebagai hamba Allah dan sekaligus khalifah Allah tercapai sebaik mungkin. Potensi yang dimaksud meliputi potensi jasmaniah dan potensi rohaniah seperti akal, perasaan, kehendak, dan potensi rohani lainnya. Dalam wujudnya, pendidikan Islam dapat menjadi upaya umat secara bersama atau upaya lembaga kemasyarakatan yang

---

<sup>1</sup> Hikmatul Hidayah, "Pengertian, Sumber, dan Dasar Pendidikan Islam", Jurnal As-Said 3 (2023), hlm. 22.

memberikan jasa pendidikan bahkan dapat pula menjadi usaha manusia itu sendiri untuk dirinya sendiri.<sup>2</sup>

Pendidikan Islam juga bertujuan untuk membantu manusia mencapai tujuan kehadirannya di dunia ini, yaitu sebagai hamba Allah dan khalifah Allah. Pendidikan Islam membantu mengembangkan potensi manusia, baik jasmaniah maupun rohaniah agar mereka bisa menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah dan khalifah Allah sebaik mungkin. Potensi manusia yang dikembangkan melalui pendidikan Islam tidak hanya terbatas pada potensi jasmaniah, tapi juga potensi rohaniah seperti akal, perasaan, kehendak, dan potensi rohani lainnya. Dalam prakteknya, pendidikan Islam dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk upaya umat secara bersama, upaya lembaga kemasyarakatan, atau bahkan usaha individu untuk dirinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan Islam tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tapi juga bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan Islam dapat membantu manusia mencapai tujuan kehadirannya di dunia ini dengan lebih efektif.

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreatifitas peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, cerdas, terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan negara serta Agama. Proses itu sendiri sudah berlangsung sepanjang sejarah kehidupan manusia. Segala aktifitas manusia tentunya tidak akan terlepas dari pendidikan, utamanya

---

<sup>2</sup> Mappasiara, "*Pendidikan Islam (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya)*", *Inspiratif Pendidikan* 7, no. 1 (1 Juni 2018), hlm. 147, <https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4940>.

pendidikan Islam.<sup>3</sup> Dengan demikian, pendidikan Islam dapat membantu manusia dalam mencapai kesempurnaan sebagai makhluk ciptaan Allah. Kemudian pendidikan Islam juga akan terus menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai kesempurnaan tersebut.

Kemajuan teknologi yang merupakan hasil produk dari manusia telah menjadikan segala urusan menjadi lebih efektif dan efisien. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti mendapatkan berbagai informasi hingga menjadikannya sebagai sarana untuk memperlancar bisnis seseorang. Namun, dibalik kemajuan teknologi terdapat potensi yang dapat menghancurkan martabat manusia, terutama dalam bidang akhlak.

Salah satu contoh potensi tersebut adalah internet. Internet hadir dengan beragam informasi dan aplikasi yang memungkinkan penggunaanya dapat mengakses berbagai informasi atau permasalahan yang akan dicari. Namun, internet juga dapat menjadi sarana untuk melakukan hal-hal yang tidak baik, seperti mengakses konten yang tidak pantas atau melakukan aktivitas yang tidak etis.

Dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti permainan *game online*. Permainan *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa disetiap kalangan anak muda atau pun pelajar. Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online*. Mulai dari *game online* yang *ber-genre* perang, balapan, olahraga dll. *Game* dapat dimainkan dengan aturan

---

<sup>3</sup> Dwi Salma Prawiradilaga, "*Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*", (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refresing*.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, tak terkecuali dalam kegiatan komunikasi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Produk-produk teknologi seperti televisi, komputer, laptop, HP, dan internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Namun, hal ini juga menimbulkan keresahan besar tentang dampak buruk yang dapat ditimbulkan oleh teknologi termasuk *game online* terhadap peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengawasan dan pendampingan yang efektif untuk menghindari dampak negatif tersebut.

Keresahan tersebut adalah tentang dampak buruk yang dapat ditimbulkan oleh teknologi termasuk *game online* terhadap peserta didik. Hal ini disebabkan karena teknologi bukan hanya bisa memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas Pendidikan, tapi juga bisa memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Banyak peserta didik yang telah menyalahgunakan kecanggihan teknologi tersebut, seperti mengakses *game online* itu sendiri.

*Game online* merujuk pada jenis permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lain dari berbagai lokasi geografis.

Contoh *game online* yang sering diakses oleh peserta didik saat ini adalah *Player Unknowns Battlegrounds (PUBG)*, *Mobile Legend (ML)*, *Free Fire (FF)*, *Hago*, dan aplikasi *game online* lainnya. *Game-game* tersebut telah menimbulkan

---

<sup>4</sup> Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Edukasi Nonformal, (2020), hlm. 115-116.

berbagai macam dampak negatif, seperti menghabiskan waktu yang tidak produktif meningkatkan agresi, dan kemampuan sosial. Hal ini berpengaruh pada akhlak peserta didik dan dapat menjadi masalah yang serius jika tidak diatasi.

Dalam konteks ajaran agama terutama Islam, ada beberapa alasan mengapa permainan *game online* bisa dianggap tidak sesuai dan perlu dibatasi. Islam mengajarkan pentingnya memanfaatkan waktu secara bijaksana dan produktif. Dalam ajaran Agama, ada penekanan besar pada penggunaan waktu untuk kegiatan yang bermanfaat dan mendekatkan diri kepada Allah. Ketika seseorang menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain *game online*, yang sering kali tidak memberikan manfaat nyata, ini bisa dianggap sebagai pemborosan waktu. Kecanduan *game online* yang menghabiskan jam-jam berharga dapat mengganggu keseimbangan waktu antara kewajiban belajar, ibadah, dan kegiatan produktif lainnya. Berkenaan dengan perilaku tersebut sesungguhnya Allah SWT tidak menyukai orang yang melampaui batas seperti menghabiskan waktu secara berlebihan untuk hal yang tidak bermanfaat atau tidak dapat menggunakan waktu secara bijaksana. Sebagaimana yang dijelaskan dalam al-Qur'an surat An-Naziat ayat 37-41.

وَرَبِّهِ مَقَامٌ خَافَ مَنْ وَأَمَّا ٣٩ الْمَأْوِيَّ هِيَ الْجَحِيمُ فَإِنَّ ٣٨ ۝ الدُّنْيَا الْحَيٰوةَ وَآثَرَ ٣٧ طَغَىٰ مَنْ فَاَمَّا

٤١ الْمَأْوِيَّ هِيَ الْجَنَّةُ فَإِنَّ ٤٠ الْهَوَىٰ عَنِ النَّفْسِ نَهَىٰ

*Artinya: Maka adapun orang yang melampaui batas, (37) dan lebih mengutamakan kehidupan dunia, (38) maka sungguh, nerakalah tempat tinggalnya. (39) Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari (keinginan) hawa nafsunya, (40) maka sungguh, surgalah tempat tinggal-(nya).(41)*

Ayat ini mengingatkan pentingnya menggunakan waktu dengan bijak dan tidak menyia-nyiakannya. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akibat dari kurangnya pengawasan orang tua dan cenderung menciptakan dampak negatif bagi proses pembentukan karakter anak.

Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) ditujukan untuk membentuk generasi muda yang siap menghadapi tantangan masa depan, baik secara akademik maupun karakter. Namun, sekarang ini sebuah fenomena yang semakin menonjol dan menjadi perhatian serius adalah meningkatnya kecanduan permainan daring (*game online*) di kalangan siswa. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN Jayaloka, menunjukkan adanya indikasi kuat bahwa terdapat sejumlah siswa yang memang sudah kecanduan bermain *game online*.

Di dalam lingkungan sekolah sendiri, sering ditemukan siswa membawa HP yang seharusnya menjadi alat penunjang belajar, namun justru disalahgunakan untuk bermain *game*. Hal ini terjadi baik selama jam istirahat, bahkan tidak jarang saat jam pelajaran berlangsung, memanfaatkan kelengahan guru atau situasi yang memungkinkan. Akibatnya, fokus dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sering kali terpecah. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa yang kecanduan *game* cenderung menunjukkan respons yang lambat, atau kurang fokus yang mengindikasikan bahwa pikiran mereka masih terpaku pada dunia *game* dan kesulitan untuk beralih ke materi pelajaran yang sedang dibahas.

Fenomena ini tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah saja. Di luar jam pelajaran, juga terdapat laporan dari berbagai pihak, termasuk orang tua dan masyarakat sekitar, yang semakin memperkuat dugaan ini. Mereka sering menyoroti bagaimana sebagian besar waktu luang siswa tersita oleh aktivitas *game online*, bahkan hingga larut malam. Sehingga kondisi siswa yang seperti ini berdampak negatif pada kualitas tidur, kualitas belajar, kualitas ibadah dan interaksi sosial siswa di luar lingkungan virtual.

Dalam situasi ini, SMAN Jayaloka merupakan salah satu sekolah yang dihadapkan pada masalah tersebut, bahwa terdapat sejumlah siswa yang telah terpengaruh atau sudah kecanduan oleh *game online* dan telah menunjukkan dampak negatif akibat bermain *game online* tersebut. Apabila tidak ditangani dengan serius, fenomena ini dapat menghambat tujuan pendidikan nasional dan menciptakan generasi muda yang kurang siap menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih mendalam untuk memahami akar masalah dan mencari solusi yang efektif. Maka dengan hal ini peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian ini adalah “Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka”.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka yang menjadi pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.
2. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a) Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan kita tentang bagaimana pendidikan agama Islam, terutama upaya Guru PAI, bisa membantu mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa.
2. Manfaat Praktis
  - a) Bagi Sekolah

Penelitian ini akan membantu SMAN Jayaloka meningkatkan cara mereka dalam membimbing siswa, terutama yang bermasalah dengan *game online*.

b) Bagi Guru PAI

Untuk Guru PAI, penelitian ini akan menambah ilmu dan keterampilan mereka dalam menghadapi siswa yang terpapar dampak negatif *game online*.

c) Bagi Orang Tua

Penelitian ini akan membantu orang tua dalam mengatur waktu bermain *game* anak, berkomunikasi lebih baik dengan mereka, dan bekerja sama dengan sekolah agar anak-anak terhindar dari masalah *game online*.

d) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan menjadi lebih sadar akan dampak negatif *game online*, serta pentingnya mengatur waktu bermain *game* agar tidak mengganggu pelajaran atau pergaulan mereka.

e) Bagi Penulis

Bagi penulis sendiri, penelitian ini merupakan kesempatan berharga untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang, melaksanakan, menganalisis, dan menulis sebuah karya ilmiah. Selain itu, studi ini juga menjadi wujud kontribusi akademis pada bidang pendidikan, khususnya pendidikan Islam dan psikologi remaja, sekaligus memuaskan rasa ingin tahu ilmiah terhadap fenomena yang diteliti.

f) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini juga akan sangat berguna bagi peneliti lain yang ingin mendalami topik serupa atau mengembangkan kajian lebih lanjut.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Guru Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Guru Pendidikan Agama Islam**

Menurut Drs. H.A. Ametembun, guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah.<sup>1</sup>

Dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen BAB I pasal 1, guru didefinisikan: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Kata-kata “Guru sebagai pendidik yang profesional” mengindikasikan bahwa tidak semua orang bisa diangkat atau ditempatkan tugas menjadi guru, karena guru adalah sebagai suatu profesi yang menuntut keahlian khusus dalam melaksanakan tugas dan perannya.<sup>2</sup>

Guru, yang juga dikenal sebagai pendidik dan pengajar, memiliki peran yang lebih spesifik dalam dunia pendidikan. Meskipun demikian, tidak semua pendidik dapat disebut guru, karena profesi guru memiliki kedudukan khusus yang mengharuskan pemenuhan sejumlah persyaratan teknis dan sikap kepribadian tertentu. Persyaratan tersebut dapat diperoleh melalui proses

---

<sup>1</sup> Akmal Hawi, *"Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam"*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 9-10.

<sup>2</sup> Siti Nurzannah, *"Peran Guru Dalam Pembelajaran," Alacrity: Journal Of Education* 2, no. 3: hlm. 27.

pembelajaran, pengajaran, serta pelatihan yang berkelanjutan.<sup>3</sup> Guru merupakan suatu profesi yang harus memiliki keahlian khusus karena pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh sembarangan orang yang tidak memiliki keahlian sebagai guru.<sup>4</sup>

Guru merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang baik. Guru memiliki banyak peran yaitu penyampai materi, pemberi motivasi, panutan, pembimbing dan pengelola dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Guru diartikan sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Jadi kesiapan guru dapat diartikan sebagai kondisi seorang guru yang memiliki kompetensi atau kemampuan yang cukup baik fisik, sosial maupun emosional.<sup>6</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran penting dalam Pendidikan sebagai pendidik profesional yang tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik siswa untuk membentuk karakter dan jiwa yang baik. Dengan demikian, guru dituntut untuk memiliki keahlian khusus dan kompetensi yang memadai dalam aspek fisik, sosial, dan emosional untuk menjalankan tugasnya dengan efektif dan mencapai tujuan pendidikan yang ideal,

---

<sup>3</sup> Bima Satria Wijaya, Rafia Arcanita, Ana Maryati., *“Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengembangan Kreativitas Siswa pada Proses Pembelajaran di MIN 04 Kepahiang”* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2024), hlm. 6.

<sup>4</sup> Wulan Intalia dan Wandi Syahindra, *“Upaya Guru PAI dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Sosial Media pada Siswa di SMP N 09 Rejang Lebong”* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023), hlm. 14.

<sup>5</sup> Amrullah, *“Analisis Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menciptakan Lingkungan Belajar di SD Negeri 2 Sari Bakti Kecamatan Seputih Banyak,”* Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 2 (2022): hlm. 51.

<sup>6</sup> Difana Leli Anggraini dkk., *“Peran Guru dalam Kurikulum Mengembangkan Merdeka,”* Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI) 1 (Oktober 2022): hlm. 295.

yaitu membentuk siswa yang berpengetahuan, berkarakter, dan berjiwa baik melalui transfer nilai-nilai positif. Dengan demikian, guru harus dapat memberikan respon positif dan menjadi contoh bagi siswa dalam proses belajar mengajar. Guru yang efektif harus memiliki kompetensi yang baik untuk menjalankan peran ini dan siap mendidik serta mengawasi siswa kapan saja dan dimana saja.

Guru sebagai fasilitator guru hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar, baik yang berupa narasumber, buku, teks, majalah ataupun surat kabar.

Pendidik dalam perspektif pendidikan Islam ialah orang yang bertanggung jawab terhadap upaya perkembangan jasmani dan rohani peserta didik agar mencapai tingkat kedewasaan sehingga guru mampu menjalankan tugas-tugas kemanusiaannya (baik sebagai khalifah fialardh maupun khalifah fi'abd) sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama Islam.<sup>7</sup>

Jadi kesimpulannya, guru pendidikan agama Islam adalah seseorang manusia yang bertanggung jawab terhadap pendidikan peserta didiknya, baik secara klasikal maupun individu untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.

Guru pendidikan agama Islam adalah seorang guru yang memberikan materi pendidikan agama Islam dalam proses pendidikan secara keseluruhan serta

---

<sup>7</sup> Yulita Asmara Dewi, Dewi Purnama Sari, Fadila., *“Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Membaca Al-Qur’an (Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Rejang Lebong)”* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023), hlm. 35.

memberikan teladan yang baik bagi siswanya sehingga siswa dapat menanamkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup>

Guru pendidikan agama Islam merupakan tokoh yang berwenang secara penuh untuk meningkatkan kualitas peserta didiknya dalam bidang agama Islam. Guru pendidikan agama Islam juga sebagai figur yang mengantarkan anak didik untuk tidak hanya menguasai nilai-nilai agama tapi peserta didik mampu mewujudkannya dalam tingkah laku sehari-hari sehingga terciptalah generasi yang berpribadi muslim.<sup>9</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam konteks pendidikan agama Islam, guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pribadi muslim yang baik dan mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru pendidikan agama Islam harus menjadi figur yang dapat dijadikan contoh dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas siswa dalam bidang agama. Dengan demikian, guru dapat membantu menciptakan generasi yang berakhlak mulia dan memiliki kepribadian yang baik.

## **2. Pengertian Upaya Guru Pendidikan Agama Islam**

Upaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya.<sup>10</sup> Upaya yang dimaksud adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Upaya dapat

---

<sup>8</sup> Uci Avera, Idi Warsah, Deri Wanto., “*Upaya Guru PAI dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Siswa (Studi Kasus SMA Negeri 1 Pasemah Air Keruh)*” (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2019), hlm. 15.

<sup>9</sup> Fani Anggraini, “*Kolaborasi Guru PAI dan Guru Kelas dalam Menangani Perilaku Tempramental pada Anak yang Kecanduan Game Online di SDN 134 Rejang Lebong*”, (Curup, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2024), hlm. 15-16.

<sup>10</sup> “Kamus-Besar-Bahasa-Indonesia.pdf”, hlm. 1595.

dipahami sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan dengan mengarahkan tenaga dan pikiran.

Menurut tim perancang kemendiknas, mengartikan upaya ialah suatu cara, akal atau usaha agar tercapainya suatu tujuan tertentu, mengatasi permasalahan, dan mencari cara penyelesaiannya, dll.<sup>11</sup>

Upaya guru adalah suatu aktivitas guru yang dilakukan dalam rangka membimbing, mendidik, mengajar dan melakukan transfer pengetahuan kepada anak didik sesuai kemampuan dan keprofesionalan yang dimiliki sehingga mencapai sesuatu yang diinginkan atau hendak dicapai. Upaya atau usaha guru dalam dunia pendidikan sangat berperan sekali dalam meningkatkan sumber daya manusia. Aktivitas guru yang dilakukan dalam membimbing, mendidik, mengajar, dan melakukan transfer *knowledge* dalam proses belajar mengajar harus dilakukan oleh seorang guru yang memiliki usaha tinggi yang disertai dengan kemampuan dan profesionalitas. Memberikan pengetahuan kepada siswa adalah suatu hal yang mudah, tetapi untuk membentuk jiwa dan watak anak didik itulah yang sulit, sebab Pendidikan tidak dilakukan semata-mata dengan perkataan tetapi dengan sikap, tingkah laku, dan perbuatan.

Pendidikan agama Islam menurut Zakiyah Daradjat bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha terhadap siswa agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Sedangkan menurut Ahmad Taufiq, pendidikan agama Islam adalah proses

---

<sup>11</sup> Hera Apriliana Saputri dan Hendra Harmi, “Upaya Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Pembuatan Kerajinan Tangan di SDN 114 Rejang Lebong” (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2022), hlm. 8.

bimbingan kepada siswa secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan potensi fitrahnya untuk mencapai kepribadian Islam berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam. Pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh siswa untuk memahami Islam secara menyeluruh dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup (*way of life*) sehingga dalam kehidupan dan perilakunya siswa akan selalu membawa nilai-nilai keislamannya, termasuk juga dalam penggunaan teknologi, khususnya penggunaan media sosial agar siswa bisa memanfaatkan internet dengan baik sehingga tidak melanggar nilai-nilai dalam Islam.<sup>12</sup>

Dapat disimpulkan bahwa upaya guru pendidikan agama Islam adalah usaha yang dilakukan seorang guru dalam memecahkan masalah atau mencari jalan keluar dalam setiap persoalan. Dalam hal ini guru pendidikan agama Islam mendidik, mengajar, melakukan transfer pengetahuan kepada siswa, dan membimbing siswa untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama Islam.

### **3. Tugas dan Tanggung Jawab Guru Pendidikan Agama Islam**

Tugas adalah tanggung jawab yang diamanahkan kepada seseorang untuk dilaksanakan atau dikerjakan. Semua profesi memiliki tugas, dan tugas tersebut bersifat sangat spesifik. Profesi guru sama dengan profesi lainnya, juga mempunyai tugas. Sebagai guru pendidikan agama Islam mempunyai beberapa tugas yaitu:

---

<sup>12</sup> Lala Nur Falah, "*Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial pada Siswa SMP Negeri 12 Konawe Selatan*", (Sulawesi Tenggara, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, 2023), hlm. 10-13.

a. Tugas secara umum

Tugas guru pada dasarnya adalah sebagai “warasat alanbiya”, yang pada hakikatnya mengemban misi yang mengajak manusia untuk tunduk dan patuh pada hukum-hukum Allah, guna memperoleh keselamatan dunia dan akhirat. Selain itu, tugas pendidik yang utama adalah menyempurnakan, membersihkan, menyucikan hati manusia untuk ber-taqarub kepada Allah. Dengan demikian tugas seorang guru tidaklah mudah sebab ia diamanahi untuk mengemban misi untuk menebar kebaikan, mematuhi hukum Allah supaya memperoleh keselamatan baik di dunia maupun akhirat.

b. Tugas secara khusus

Sebagai pengajar (intruksional), yang bertugas merencanakan program pengajaran dan melaksanakan program yang telah disusun serta mengakhiri dengan pelaksanaan penilaian setelah program dilakukan, sebagai pendidik (edukator), yang mengarahkan peserta didik pada tingkat kedewasaan dan berkpribadian kamil seiring dengan tujuan Allah menciptakannya, sebagai pemimpin (managerial) yang memimpin, mengendalikan diri sendiri, peserta didik dan masyarakat terkait terhadap berbagai masalah yang menyangkut upaya, pengarahan, pengawasan, pengorganisasian, pengontrolan, dan partisipasi atas program pendidikan yang dilakukan.<sup>13</sup>

Kutipan di atas menjelaskan bahwa tugas guru secara khusus tidak hanya sebagai pengajar yang merencanakan program pembelajaran namun

---

<sup>13</sup> Resti Permatasari, Beni Azwar, Deri Wanto., “Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Budaya Religius di SMP Negeri 11 Lubuk Linggau” (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023), hlm. 9-10.

juga mengarahkan peserta didik agar dapat menerima pelajaran yang diberikan serta mengendalikan peserta didik terkait berbagai masalah upaya pengawasan pengontrolan atas program pendidikan yang dilakukan.

Tugas utama guru salah satunya adalah mendidik dan membimbing peserta didik untuk belajar serta mengembangkan potensi dirinya. Di dalam melaksanakan tugasnya, guru hendaknya dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman-pengalaman lain untuk membentuk kehidupan sebagai individu yang dapat hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat. Sehingga peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, diantaranya yaitu memberi bekal kepada peserta didik untuk bisa membaca al-Qur'an dengan baik dan benar.<sup>14</sup>

Dalam melaksanakan tugasnya, seorang guru mempunyai tanggung jawab yang utama. Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Berhasilnya pendidikan pada siswa sangat tergantung pada pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan tugasnya. Masalah utama pekerjaan profesi adalah implikasi dan konsekuensi pekerjaan tersebut terhadap tugas dan tanggung jawabnya.

---

<sup>14</sup> Mardiansyah dan Sutarto, *“Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an di SD Negeri 113 Rejang Lebong”* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2020), hlm. 21-22.

Tugas guru bukan saja menyangkut kegiatannya di dalam kelas atau sekolah, melainkan harus pula melakukan hal-hal atau melaksanakan seperangkat tingkah laku sehubungan dengan kedudukannya sebagai guru.<sup>15</sup>

Dari kutipan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tugas guru tidak hanya terbatas pada kegiatan di dalam kelas atau sekolah, tetapi juga melibatkan tanggung jawab yang lebih luas terkait dengan peran dan kedudukannya sebagai pendidik. Guru diharapkan dapat menjalankan peranannya secara menyeluruh, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Menurut Peters, tugas dan tanggung jawab guru adalah:

- a. Sebagai pengajar,
- b. Sebagai pembimbing,
- c. Sebagai administrasi kelas.

Sedangkan menurut Amstrong, tugas dan tanggung jawab guru ada 5, yaitu:

- a. Tanggung jawab pengajaran,
- b. Tanggung jawab memberikan himbangan,
- c. Tanggung jawab mengembangkan kurikulum,
- d. Tanggung jawab mengembangkan profesi,
- e. Tanggung jawab dalam membina hubungan dengan masyarakat.

---

<sup>15</sup> Akmal Hawi, "*Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 42.

Sedangkan menurut Moh. Uzer Isman, guru memiliki banyak tugas baik yang terikat oleh dinas (bentuk pengabdian). Ada 3 jenis tugas guru, yaitu:

- a. Tugas guru dalam bidang profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup. Sedangkan mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dan melatih berarti mengembangkan keterampilan dalam diri siswa.
- b. Tugas guru dalam bidang kemanusiaan, guru harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Ia harus mampu menarik simpati sehingga ia menjadi idola para siswanya. Pekerjaan apa pun yang diberikan hendaknya bisa memotivasi siswanya dalam belajar.
- c. Tugas guru dalam bidang kemasyarakatan, di mana guru berkewajiban mendidik dan mengajar masyarakat untuk menjadi warga negara Indonesia yang bermoral Pancasila serta mencerdaskan bangsa Indonesia.

Sedangkan menurut Piet A. Sahertian dkk., tugas guru dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

- a. Tugas Profesional

Tugas profesional menjadikan guru memiliki peranan profesi.

Di antara yang termasuk peranan profesional adalah:

- 1) Guru menguasai pengetahuan,
- 2) Guru menguasai psikologi anak,

- 3) Guru sebagai penanggung jawab disiplin anak, penilai dan konselor terhadap kegiatan siswa,
- 4) Guru sebagai penghubung sekolah dengan masyarakat.

b. Tugas Personal

Tugas guru sebagai pemberi contoh dan mampu menampilkan sosok seorang guru yang baik yang memiliki konsep dan pribadi yang baik.

c. Tugas Sosial

Seorang guru harus punya komitmen terhadap masyarakat dalam peranannya sebagai agen pembaruan.<sup>16</sup>

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. Masyarakat mendudukan guru pada tempat yang terhormat dalam masyarakat yakni *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani* (di depan menjadi contoh atau suri teladan, di tengah membangun semangat atau motivasi dan di belakang memberikan dorongan atau dukungan).

Menurut Gece Wijaya, tanggung jawab guru meliputi bidang moral. Pendidikan di sekolah, bidang kemasyarakatan dan bidang keilmuan.

---

<sup>16</sup> Akmal Hawi, "*Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 43.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik, tanggung jawab guru meliputi:

- a. Menuntut murid belajar,
- b. Turut serta membina kurikulum di sekolah,
- c. Melakukan pembinaan terhadap diri siswa,
- d. Memberikan bimbingan,
- e. Melakukan diagnosa kesulitan belajar dan kemajuan belajar,
- f. Menyelenggarakan penelitian,
- g. Mengenal masyarakat dan ikut serta aktif menyukseskan pembangunan,
- h. Membantu terciptanya kesatuan dan persatuan bangsa & perdamaian dunia,
- i. Menghayati, mengamalkan dan mengamankan Pancasila,
- j. Meninggikan profesional.

Secara umum menurut Abdurrahman al-Nahlawi, tugas guru ialah:<sup>17</sup>

- a. Tugas pensucian, yaitu mengembangkan dan membersihkan jiwa peserta didik agar dapat mendekati diri kepada Allah, menjauhkannya dari keburukan dan menjaga agar tetap dalam fitrahnya.
- b. Tugas pengajaran, yaitu menyampaikan berbagai pengetahuan dan pengalaman terhadap peserta didik untuk diterjemahkan dalam tingkah laku dan kehidupannya.

Menurut Piet A. Sahertian, tanggung jawab guru tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek kepribadian anak misalnya mendidik anak disiplin, tanggung jawab dan kemandirian.

---

<sup>17</sup> Akmal Hawi, "*Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 44.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tugas dan tanggung jawab guru meliputi tugas di sekolah dan di luar sekolah. Tugas di sekolah berkaitan dengan transfer ilmu pengetahuan dan pembentukan kepribadian siswa. Sedangkan tugas di luar sekolah berkaitan dengan peran dan posisi guru di tengah masyarakat. Sedangkan tanggung jawab guru selain memberikan pengetahuan juga menanamkan aspek kepribadian pada diri peserta didik.

Dalam sudut pandangan Islam, amanah seorang guru bukan terbatas pada kerjaan seseorang, melainkan mempunyai dimensi nilai yang lebih luas atau agung yaitu tugas kebutuhan, kerasulan, dan kemanusiaan.<sup>18</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa pendidik juga mempunyai tugas kerasulan jadi guru pendidikan agama Islam memiliki peran penting penting yaitu membina perilaku dan bagaimana contoh untuk siswa.

#### **4. Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam**

Kompetensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai kewenangan atau kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan sesuatu.<sup>19</sup> Seseorang dikatakan kompeten apabila dirinya cakap dan berwenang dalam memutuskan atau menentukan sesuatu.

Kompetensi guru merupakan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban serta bertanggung jawab dan layak

---

<sup>18</sup> Nopita Ariani dan Abdul Rahman, *“Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di SDN 11 Rejang Lebong”* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2022), hlm. 13-14.

<sup>19</sup> “Kamus-Besar-Bahasa-Indonesia.pdf”, hlm. 743.

mengajar.<sup>20</sup> Maka kompetensi guru dapat diartikan sebagai kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan profesi keguruannya berdasarkan potensi akademik keilmuan yang dimilikinya.

Terkait kompetensi guru, pemerintah dalam hal ini telah memberikan acuan sebagaimana yang termuat dalam UU RI Nomor: 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen Bab IV tentang guru dan pasal 10 (1), pada pasal tersebut dijelaskan bahwa: “Kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.”<sup>21</sup>

- a. Kompetensi pedagogik penjelasan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik.
- b. Kompetensi kepribadian penjelasan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik.
- c. Kompetensi sosial penjelasan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

---

<sup>20</sup> Akmal Hawi, "*Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*", hlm. 78.

<sup>21</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor:14 Tentang Guru dan Dosen* (Citra Umbara, 2006), hlm. 9.

- d. Kompetensi profesional penjelasan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen, kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam.

Dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru adalah kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan profesi keguruannya, yang mencakup empat aspek utama yaitu kompetensi pedagogik (mengelola pembelajaran), kompetensi kepribadian (menjadi teladan), kompetensi sosial (berkomunikasi efektif), dan kompetensi profesional (penguasaan materi pelajaran). Dengan demikian, guru yang kompeten dapat menjalankan tugasnya dengan efektif dan meningkatkan kualitas pendidikan.

## **B. *Game Online***

### **1. *Pengertian Game Online***

*Game online* adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

*Game online* dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara daring dengan melibatkan interaksi pemain secara langsung melalui internet. Pengertian tersebut menggambarkan esensi *game online* bahwa koneksi Internet

menjadi faktor utama yang memungkinkan pemain terlibat dalam dunia virtual yang dibuat pengembang. Dalam *game online*, pemain memiliki karakter yang bisa dikendalikan. Mereka juga dapat berkomunikasi dengan pemain lain, menjalankan misi, atau bahkan bersaing dalam turnamen.<sup>22</sup>

Menurut bobby bodenheimer dalam jurnal Theopilus, *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.<sup>23</sup>

Dari penjelasan diatas dapat diperoleh gambaran bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan secara daring melalui internet, memungkinkan interaksi langsung antara pemain dan menampilkan gambar-gambar menarik, sehingga pemain dapat menikmati pengalaman bermain yang interaktif dan dinamis.

## 2. Pengertian Dampak *Game Online*

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.<sup>24</sup> Pengertian dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

---

<sup>22</sup> Anggraini, "Kolaborasi Guru PAI dan Guru Kelas dalam Menangani Perilaku *Tempramental* pada Anak yang Kecanduan *Game Online* di SDN 134 Rejang Lebong," hlm. 33.

<sup>23</sup> Theopilus C Motoh dkk., "Dampak *Game Online* Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Tolitoli," *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2020): hlm. 3.

<sup>24</sup> "Kamus-Besar-Bahasa-Indonesia.pdf", hlm. 313.

Jadi dapat disimpulkan dampak negatif dalam konteks *game online* ini merujuk pada tindakan atau perilaku yang dapat mempengaruhi atau membujuk pemain lain untuk melakukan sesuatu yang tidak diinginkan, berbahaya, atau merugikan. Tindakan ini dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung, melalui komunikasi dalam *game*, pesan pribadi, atau bahkan melalui tindakan dalam *game* itu sendiri.

### 3. Faktor Penyebab Bermain *Game Online*

Menurut Elfiandi dalam jurnalnya terdapat 5 faktor penyebab seseorang bermain *game online*:<sup>25</sup>

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keamuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah.

---

<sup>25</sup> Elfiandi, “Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Anak”, Jurnal ITQAN, hlm. 79.

- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja bermain *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

Banyak penyebab lain yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan *adiksi* remaja terhadap *game online*.

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya *adiksi* terhadap *game online*.
- d. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penyebab kecanduan *game online* pada remaja itu sangat kompleks, melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Secara internal, remaja cenderung *adiksi* karena didorong oleh keinginan kuat meraih nilai tinggi, rasa bosan, kesulitan mengatur prioritas, dan kurangnya kontrol diri. Sementara itu, faktor eksternal seperti lingkungan yang kurang terkontrol, minimnya interaksi sosial, serta ekspektasi orang tua yang berlebihan hingga mengabaikan kebutuhan dasar anak akan kebersamaan, turut memperparah risiko *adiksi* ini.

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa

nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

Dapat disimpulkan bahwa penyebab seseorang kecanduan *game online*, menurut Smart tidak hanya karena durasi bermain yang berlebihan, tetapi juga diperparah oleh kebiasaan orang tua yang menjadikan *game* sebagai "alat penenang" bagi anak. Faktor-faktor lain yang berkontribusi meliputi kurangnya perhatian dari orang terdekat yang membuat individu mencari validasi, depresi yang mendorong penggunaan *game* sebagai pelarian, kurangnya kontrol dari orang tua yang terlalu memanjakan, minimnya

kegiatan yang membuat *game* menjadi pengisi waktu luang, serta pengaruh lingkungan pertemanan yang memperkenalkan dan menormalisasi kebiasaan bermain *game online*.

#### **4. Macam-Macam Dampak Bermain *Game Online***

Menurut King & Delfabbro (2018), *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat bermain *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.<sup>26</sup>

##### a. Aspek Kesehatan

Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

##### b. Aspek psikologis

Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

---

<sup>26</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (5 Desember 2019), hlm. 151, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

c. Aspek akademik.

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Bermain *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

d. Aspek sosial.

Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang bermain *game online*.

e. Aspek keuangan.

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online*

dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* membawa dampak negatif yang signifikan bagi remaja, memengaruhi lima aspek utama kehidupan mereka. Dari sisi kesehatan, remaja mengalami penurunan daya tahan tubuh, kurang tidur, dan pola makan tidak teratur. Secara psikologis, paparan kekerasan dalam *game* dapat memengaruhi alam bawah sadar, menjadikan mereka mudah marah, emosional, dan sering menggunakan kata-kata kotor. Dalam aspek akademik, konsentrasi belajar menurun drastis karena waktu belajar dialihkan untuk bermain *game*. Dampak sosial terlihat dari kecenderungan remaja untuk menarik diri dari dunia nyata, kesulitan bersosialisasi secara langsung, dan menjadi anti sosial. Terakhir, secara keuangan, kebiasaan membeli *voucher game* bisa mendorong remaja untuk berbohong atau bahkan mencuri demi membiayai hobi mereka.

Menurut Theopilus dalam jurnalnya, terdapat dampak positif dan dampak negatif *game online*. Adapun dampak positif *game online* antara lain:

- a. Pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua,
- b. Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir,
- c. Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon,
- d. Emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game*,
- e. Siswa akan lebih berfikir kreatif.

Sedangkan dampak negatif *game online* antara lain:

- a. Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*,
- a. Siswa akan lebih menggunakan waktu jadwal belajar mereka untuk bermain *game*,
- b. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena *game*,
- c. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di salah gunakan untuk bermain *game online*,
- d. Pola makan akan terganggu,
- e. Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini,
- f. Jadwal beribadah kadang akan di lalaikan oleh siswa.<sup>27</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak positif seperti memudahkan pengawasan pergaulan siswa oleh orang tua, melatih otak agar lebih aktif berpikir dan cepat merespon, meluapkan emosi, serta mendorong kreativitas. Namun, dampak negatifnya juga signifikan, meliputi kemalasan belajar, penyalahgunaan waktu dan uang, pola makan terganggu, emosi terganggu, dan bahkan mengabaikan ibadah.

Menurut Fariha, dampak negatif bermain *game online* antara lain:

- a. Kecanduan, bermain *game online* yang berlebihan dan tidak terkendali dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan *game online* dapat mengganggu kehidupan sehari-hari dan mengarah pada perilaku negatif, seperti bolos sekolah atau mengabaikan tugas lain.

---

<sup>27</sup> Theopilus C Motoh dkk., "Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Tolitoli," hlm. 3.

- b. Gangguan kesehatan, bermain *game online* dalam waktu yang lama dan posisi duduk yang salah dapat mengakibatkan gangguan kesehatan, seperti *Repetitive Strain Injury* (RSI) atau nyeri pada sendi.
- c. Pemborosan waktu dan sumber daya, jika seseorang kecanduan *game online*, ia mungkin mengorbankan waktu dan sumber daya lainnya demi bermain *game*, seperti mengabaikan tugas-tugas yang diberikan atau membeli kuota internet tambahan.
- d. Pengurangan sosialisasi, bermain *game online* yang intensif dapat mengurangi interaksi sosial dengan orang lain di dunia nyata. Seseorang mungkin lebih memilih kesendirian di depan layar daripada berinteraksi dengan orang lain, yang dapat berdampak negatif pada kehidupan sosialnya.<sup>28</sup>

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif bermain *game online* meliputi kecanduan yang mengganggu aktivitas sehari-hari, gangguan kesehatan seperti nyeri sendi akibat posisi duduk yang salah dan durasi bermain yang lama, pemborosan waktu dan sumber daya (misalnya kuota internet), serta pengurangan sosialisasi karena lebih memilih berinteraksi di dunia maya daripada di dunia nyata.

Menurut Abdillah dalam jurnal *Welida*, *game online* meskipun menawarkan hiburan dan interaksi sosial yang menarik, juga membawa dampak negatif bagi anak-anak jika tidak dikelola dengan hati-hati. Salah satu dampak negatifnya adalah kecanduan, dimana anak-anak mungkin menghabiskan waktu berlebihan didepan layar, mengabaikan tanggung jawab

---

<sup>28</sup> Amalia Nur Fariha, "Pengaruh Kecanduan game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda" (UIN Syarif Hidayatullah, t.t.), hlm. 148.

sehari-hari seperti belajar, tidur, dan berolahraga. Kecanduan ini dapat mempengaruhi pola hidup sehat mereka, menyebabkan gangguan pada rutinitas harian dan kesehatan fisik. Masalah kesehatan fisik juga sering kali muncul sebagai akibat dari penggunaan *game online* yang berlebihan. Anak-anak yang duduk terlalu lama saat bermain *game* dapat mengalami gangguan penglihatan, sakit kepala, serta masalah postur tubuh, seperti sakit punggung dan leher.<sup>29</sup>

Menurut Halawa dalam jurnal Welida, dari segi kesehatan mental kecanduan *game online* dapat memicu stres, kecemasan, dan depresi. Ketika anak-anak menghadapi kegagalan atau frustrasi dalam permainan, perasaan tersebut bisa menyebar ke aspek lain dalam kehidupan mereka yaitu memperburuk kondisi emosional mereka. Selain itu, prestasi akademik dapat terpengaruh ketika anak-anak mengabaikan tugas sekolah dan waktu belajar karena terlalu fokus pada *game* yang berdampak negatif pada konsentrasi dan motivasi mereka untuk belajar.<sup>30</sup>

Menurut Fitria & Karneli dalam jurnal Welida, kecanduan *game online* juga berpotensi menyebabkan isolasi sosial. Anak-anak yang terlalu banyak bermain *game* mungkin mulai menarik diri dari interaksi sosial dengan teman-teman dan keluarga yang dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi mereka. Di samping itu, paparan terhadap konten negatif dalam

---

<sup>29</sup> Welida, "Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online," *Analysis Journal of Education 2* (2024): hlm. 143.

<sup>30</sup> Welida, "Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online," hlm. 143.

*game*, seperti kekerasan atau bahasa kasar dapat memengaruhi perilaku anak dan pandangan mereka tentang dunia.<sup>31</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* meski menghibur punya dampak negatif signifikan bagi anak. Singkatnya tanpa pengelolaan yang tepat *game online* dapat merusak kesehatan fisik dan mental, serta menghambat perkembangan sosial dan akademik anak.

## 5. Upaya Pencegahan Bermain *Game Online*

Pencegahan adalah istilah yang merujuk kepada beragam intervensi yang bertujuan menghalangi dan menghindari kondisi yang berisiko bermasalah. Menurut Xu, Turel, & Yuan (2012), beberapa upaya pencegahan bermain *game online* antara lain *attention switching*, *dissuasion*, *education*, *parental monitoring* dan *resource restriction*.<sup>32</sup>

- a. *Attention Switching*, adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap *game online*. *Attention switching* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan dan pencegahan dampak negatif pada bermain *game online*. Kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dapat membuat remaja tidak terlalu fokus pada *game online* dan dapat mengurangi tingkat bermain serta pada akhirnya mengurangi tingkat bermain *game online*. Untuk itu penting bagi orang yang berada di sekitar remaja (*significant others*) memahami potensi, bakat, maupun

---

<sup>31</sup> Welida, "Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online," hlm. 143.

<sup>32</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", Buletin Psikologi 27, no. 2 (5 Desember 2019), hlm. 152.

minat dalam hal pengalihan perhatian dalam mencegah dampak bermain *game online*.

- b. *Dissuasion*, adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain *game online* dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan.
- c. *Education*, mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang. Sebagai lawan dari *dissuasion* yang merupakan upaya aktif melawan yang ada pada ranah kognitif seseorang, *education* sebagian besar ditujukan untuk membangun dasar kognitif yang baik dan dapat dikelola sendiri. Artinya, individu harus aktif dalam memastikan dirinya agar terhindar dari dampak negatif bermain *game online* (misalnya, dengan membaca artikel surat kabar atau menonton berita TV tentang topik tersebut).
- d. *Parental monitoring*, adalah upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan perilaku bermasalah remaja, terutama kecanduan. Studi yang dilakukan *van den Eijnden, Spijkerman, Vermulst, van Rooij, & Engels* memberikan bukti bahwa komunikasi orang tua tentang penggunaan internet merupakan cara yang efektif untuk mencegah kecanduan internet. Hal ini bisa menjadi indikasi bagaimana perlunya jalinan komunikasi yang baik antara orang tua dan anaknya. Kurangnya pengawasan orang tua berkorelasi dengan perilaku berisiko yang mengarah pada perilaku antisosial dan penggunaan zat terlarang pada remaja. *Kwon, Chung, & Lee* mengungkapkan bahwa remaja

cenderung untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk permainan internet saat merasa memiliki hubungan yang buruk dengan orang tuanya. Pemantauan dalam hal *game online* merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat. Orang tua harus berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain *game online* karena bisa berpotensi membuat anak-anak menjadi kecanduan bermain *game online*. Bagi anak-anak yang kecanduan *game online*, mereka seolah-olah menganggap masa depannya ada di dunia *game* sehingga menurunkan minat terhadap aktivitas lain. Pemantauan orang tua dapat dilakukan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, menempatkan berbagai produk teknologi di tempat yang mudah diamati, mengetahui keberadaan anak, menunjukkan perhatian terhadap kegiatan sekolah anak, dll. Hal tersebut dapat mengurangi waktu anak dalam bermain *game online* dan mencegah tingkat kecanduan *game online* yang lebih parah.

- e. *Resource restriction*, adalah pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain *game online*. Bermain *game online* dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan seseorang bermain *game online* adalah mudahnya akses untuk bermain *game online*. Menurut King & Delfabbro, individu yang memiliki kemudahan akses untuk bermain *game online*, cenderung akan bermain lebih sering dan lebih lama. Remaja yang memiliki akses perangkat media elektronik di kamar tidur cenderung akan tidur lebih larut, memiliki durasi waktu tidur lebih singkat dan kurang konsentrasi

melakukan kegiatan pada siang harinya. Penelitian terbaru yang dilakukan Gentile et al. mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki media elektronik kamar tidur lebih cenderung menggunakannya untuk bermain *game* daripada membaca buku. Persepsi individu tentang ketersediaan sumber daya (misalnya, dukungan teknis) memengaruhi penggunaannya sistem informasi. Hal ini pun juga berlaku untuk *game online*. Orang tua dapat membatasi uang yang diberikan dan juga perlengkapan untuk bermain *game online*. Upaya ini dapat membatasi ruang gerak serta akses remaja terhadap permainan *game online* yang berlebihan.

Dapat disimpulkan bahwa upaya pencegahan kecanduan *game online* meliputi mengalihkan perhatian remaja keaktivitas lain, membujuk mereka untuk tidak bermain, memberikan edukasi agar sadar dampak negatifnya, pemantauan orang tua yang aktif, serta pembatasan sumber daya seperti uang atau akses perangkat. Semua upaya ini bertujuan mengurangi risiko dan dampak negatif *game online* pada remaja.

Upaya lain yang bisa dilakukan oleh guru PAI dan orang tua di rumah agar anak-anaknya tidak kecanduan *game online*. Di sekolah guru PAI dapat memberikan aturan yang jelas tentang penggunaan *gadget*. Diantaranya, tidak menggunakan *gadget* selama jam pelajaran, memberikan edukasi tentang manfaat dan dampak dari permainan *game online*, mengajak mereka untuk diskusi atau sharing seputar dunia teknologi dan perkembangan zaman, memberikan mereka tugas atau tanggung jawab yang bermanfaat seperti

menghafal surat-surat pendek dalam al-Qur'an, dan mengajak mereka untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.<sup>33</sup>

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mencegah kecanduan *game online*, guru PAI dan orang tua bisa bekerja sama. Di sekolah, guru dapat membuat aturan jelas tentang penggunaan *gadget*, memberikan edukasi tentang dampak *game*, berdiskusi tentang teknologi, memberi tugas bermanfaat seperti menghafal al-Qur'an, dan mendekatkan anak pada agama.

Menurut Lutfi & Prasetya dalam jurnal Welida, untuk mencegah siswa dari kecanduan *game online*, guru PAI (pendidikan agama Islam) dapat melaksanakan beberapa langkah strategis yang mengintegrasikan pendidikan karakter, komunikasi, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Pertama, guru PAI dapat menyelenggarakan pendidikan tentang manajemen waktu dan dampak *game online*. Melalui pembelajaran yang mencakup topik tentang keseimbangan antara waktu belajar dan hiburan, serta dampak kesehatan fisik dan mental dari penggunaan *game online* yang berlebihan, guru dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya pengelolaan waktu yang sehat.<sup>34</sup>

Selain itu, menurut Mustafida dalam jurnal Welida, guru PAI dapat mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam pembelajaran untuk membentuk karakter siswa. Dengan mengajarkan prinsip-prinsip Islam yang menekankan disiplin, tanggung jawab, dan pentingnya menjaga waktu dengan bijak, guru

---

<sup>33</sup> Siti Mutiah Laeliah dan Fachrurroji, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Indonesian Journal of Education and Social Science* 2, no. 1 (2023): hlm. 4.

<sup>34</sup> Welida, "Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online," hlm. 145.

dapat membantu siswa memahami bagaimana keterlibatan dalam aktivitas positif berkontribusi pada kesejahteraan mereka dan pencapaian tujuan hidup mereka. Guru juga dapat memanfaatkan ceramah, diskusi kelompok, dan studi kasus untuk menggali dan mendiskusikan efek kecanduan *game online* dalam konteks ajaran agama. Mengadakan aktivitas yang menarik dan edukatif di luar jam pelajaran juga merupakan strategi efektif. Dengan menyediakan alternatif menarik, seperti kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat siswa, guru dapat mengalihkan perhatian siswa dari *game online* dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas positif. Guru PAI juga perlu berkomunikasi secara terbuka dengan orang tua, memberikan panduan tentang bagaimana memantau dan membatasi waktu bermain *game* di rumah. Melalui kerja sama ini, diharapkan ada kesepahaman dan dukungan antara sekolah dan keluarga dalam mengatasi masalah kecanduan *game online*.<sup>35</sup>

Teori sistem ekologi menurut Urie Bronfenbrenner (2022), teori ini mengemukakan bahwa perkembangan anak adalah hasil interaksi kompleks antara individu dengan berbagai sistem lingkungan yang saling terkait. Dalam konteks ini, keluarga (mikrosistem) dan sekolah (mikrosistem) adalah dua lingkungan paling berpengaruh. Komunikasi dan kolaborasi antara guru PAI dengan orang tua merepresentasikan penguatan pada mesosistem, yaitu interaksi antar mikrosistem. Keterlibatan UKS menunjukkan dukungan dari dalam sistem sekolah itu sendiri. Upaya kuratif ini berhasil karena melibatkan sistem pendukung terdekat siswa, memastikan bahwa masalah kesehatan fisik

---

<sup>35</sup> Welida, "Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online," hlm. 145.

tidak hanya ditangani di satu sisi, tetapi juga mendapat perhatian dan solusi terpadu dari rumah dan sekolah. Ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa dukungan holistik dari berbagai lingkungan sosial anak sangat penting dalam mengatasi masalah terkait perilaku dan kesehatan.<sup>36</sup>

Teori kerja sama atau pendekatan multidisipliner dalam intervensi pendidikan menurut Michael Fullan (2025), bahwa masalah kompleks seperti dampak game online pada perilaku belajar tidak dapat diselesaikan oleh satu disiplin ilmu atau satu pihak saja. Kerja sama antara guru PAI (bidang spiritual dan moral) dengan guru BK (bidang psikologi dan konseling) menciptakan penanganan yang komprehensif, mengintegrasikan dimensi akhlak dan psikis siswa. Hal ini memastikan bahwa siswa tidak hanya mendapatkan nasihat agama, tetapi juga strategi praktis untuk mengelola diri dan memperbaiki kebiasaan belajar mereka, didukung oleh pemahaman mendalam dari kedua bidang keilmuan tersebut.<sup>37</sup>

Teori motivasi belajar menurut Sardiman (2018), teori ini menekankan bahwa motivasi, baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik), adalah kunci untuk mendorong perilaku belajar. Melalui pendekatan personal, guru PAI berusaha menumbuhkan kembali motivasi intrinsik siswa dengan mengingatkan mereka akan tujuan mulia menuntut ilmu dalam Islam. Pembinaan intensif dan pemberian tugas tambahan berfungsi sebagai pendorong ekstrinsik, yang secara bertahap membantu siswa kembali

---

<sup>36</sup> Urie Bronfenbrenner, *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design* (MA: Harvard University Press, 2022), hlm. 3-8.

<sup>37</sup> Michael Fullan, *The New Meaning of Educational Change, Sixth Edition* (Teachers College Press, 2025), hlm. 55-60.

fokus dan merasakan kepuasan dari pencapaian akademik. Hal ini bertujuan untuk mengalihkan energi dan fokus siswa dari *game* ke aktivitas yang lebih konstruktif dan bermanfaat bagi prestasi mereka.<sup>38</sup>

Teori pembiasaan menurut B.F Skinner (2024), teori ini menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk atau diubah melalui pengulangan dan penguatan. Dengan mengarahkan siswa secara konsisten untuk berpartisipasi dalam shalat berjamaah atau tadarus, guru PAI menyediakan stimulus berulang yang diharapkan akan membentuk kebiasaan positif baru dalam diri siswa. Kehadiran teman-teman dan guru dalam kegiatan tersebut juga memberikan penguatan sosial, yang membuat aktivitas ibadah menjadi lebih menyenangkan dan meminimalkan keinginan untuk kembali bermain *game*. Ini adalah bentuk intervensi kuratif yang berupaya mengganti kebiasaan negatif dengan kebiasaan positif yang lebih bermanfaat bagi spiritualitas siswa.<sup>39</sup>

Terakhir, guru PAI dapat memantau perilaku siswa secara aktif dikelas dan memberikan dukungan individu kepada siswa yang tampak mengalami kesulitan dengan kecanduan *game online*. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memahami guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dan mengarahkan mereka menuju penggunaan teknologi yang lebih sehat.

Melalui langkah-langkah ini, guru PAI berperan penting dalam membantu siswa menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas

---

<sup>38</sup> Sardirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Press, 2018), hlm. 73-80.

<sup>39</sup> B.F. Skinner, *Science and Human Behavior: Extended Edition* (The Free Press/B. F. Skinner Foundation, 2024), hlm. 65-72.

nyata memastikan bahwa mereka dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal tanpa terjebak dalam kecanduan *game online*.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mencegah kecanduan *game online*, guru PAI dan orang tua bisa bekerja sama. Di sekolah, guru dapat membuat aturan jelas tentang penggunaan *gadget*, memberikan edukasi tentang dampak *game*, berdiskusi tentang teknologi, memberi tugas bermanfaat seperti menghafal al-Qur'an, dan mendekatkan anak pada agama.

### C. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- 1) Wahyuddin dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Palopo Tahun 2021 dengan judul penelitian “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri Palopo” hasil penelitiannya adalah penggunaan yang ditimbulkan dari *game online* lebih mengarah pada dampak negatif dan akhlak peserta didik cenderung mengalami perubahan dari baik menjadi buruk.<sup>40</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti sebelumnya yaitu adanya dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *game online*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian saat ini lebih terfokus pada upaya guru PAI

---

<sup>40</sup> Wahyuddin, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo”, (Sulawesi Selatan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021), hlm. 20.

dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa, sedangkan penelitian sebelumnya terfokus kepada pembinaan akhlak peserta didik terdampak *game online*.

- 2) Rodiatillah dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang Tahun 2021 dengan judul penelitian “Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang” hasil penelitiannya adalah upaya yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu melarang siswa membawa *gadget* ke sekolah dan memberi sanksi ketika ada yang melanggarnya, memberikan pendampingan teguran terhadap siswa, memberi nasihat mengenai dampak penggunaan *gadget* disela pembelajaran, dan menceritakan kisah atau cerita yang bisa dijadikan tauladan bagi siswa agar bisa membentuk perilaku yang baik dengan menanamkan nilai-nilai ajaran Islam kepada siswa agar tidak terpengaruh dari dampak negatif penggunaan *gadget*.<sup>41</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti sebelumnya yaitu adanya upaya guru yang dilakukan dari dampak penggunaan *gadget* pada siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian yang akan diteliti oleh penulis.

- 3) Nurhaedah Isima dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Manado Tahun 2023 dengan judul penelitian "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan

---

<sup>41</sup> Rodiatillah, "Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang", (Sumatera Selatan, Universitas Muhammadiyah Palembang, 2021), hlm. 13.

*Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung” hasil penelitiannya adalah ada lima peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* yaitu guru PAI sebagai *fasilitator*, pengajar, pendidik, *motivator*, dan *evaluator*.<sup>42</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada fokus pembahasan dan lokasi penelitian yang akan diteliti oleh penulis.

- 4) Asma Nurtika dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Curup Tahun 2023 dengan judul penelitian “Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas”. Penelitian ini membahas tentang bentuk kolaborasi antara guru PAI dan orang tua yaitu kolaborasi dalam mengidentifikasi, menangani, mengevaluasi, dan metode yang digunakan.<sup>43</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama melibatkan guru PAI sebagai salah satu yang berperan dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada fokus penelitian dimana penelitian sebelumnya lebih fokus pada kolaborasi antara guru PAI dan orang tua dalam

---

<sup>42</sup> Nurhaedah Isima, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung”, (Sulawesi Utara, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, 2023), hlm. 11.

<sup>43</sup> “Asma Nurtika, “Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas”, (Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023), hlm. 10.

menangani siswa yang kecanduan *game online*, sedangkan penelitian saat ini lebih fokus pada upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa. Selain itu perbedaannya juga terdapat pada lokasi penelitian yaitu pada tingkat pendidikannya, jika penelitian sebelumnya membahas tentang siswa di SD Negeri, sedangkan penelitian saat ini membahas tentang siswa di SMA Negeri.

- 5) Della Rusyiana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2020 dengan judul penelitian “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara” penelitian ini membahas tentang peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia 3-6 Tahun.<sup>44</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama membahas tentang dampak negatif penggunaan teknologi pada anak. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada fokus penelitian dimana penelitian sebelumnya lebih fokus pada peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*, sedangkan penelitian saat ini lebih fokus pada upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online*. Selain itu perbedaannya juga terdapat pada lokasi penelitian, jika penelitian sebelumnya dilakukan di desa, sedangkan penelitian saat ini dilakukan di sekolah.

---

<sup>44</sup> “Della Rusyiana, *Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musirawas Utara*”, (Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020), hlm. 8.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian merupakan suatu rangkaian kegiatan atau proses pengungkapan rahasia yang belum diketahui dengan cara bekerja atau metode yang sistematis, terarah, dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Bagdon dan Taylor, “penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang, dan perilaku yang diamati.”<sup>1</sup> Jadi penelitian kualitatif hanya berusaha mengungkapkan fakta dengan adanya sesuai kondisi yang terjadi di lapangan. Selanjutnya Lexy J. Moleong menyatakan bahwa, “penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll. secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.”<sup>2</sup>

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, karena digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang

---

<sup>1</sup> Masrukhin, "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Media Ilmu Press, 2014), hlm. 15.

<sup>2</sup> Mamik, "*Metodologi Kualitatif - Google Books*", 2015, hlm. 4.

diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>3</sup>

Peneliti menggunakan penelitian kualitatif, karena peneliti ingin mengetahui secara lebih mendalam mengenai upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.

Menurut Creswell dalam Sugiyono, “metode kualitatif dibagi menjadi lima macam yaitu, *phenomenological research, grounded theory, ethnography, case study, and narrative research.*” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *case study* atau studi kasus. Menurut Creswell dalam Sugiyono, “studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktifitas, terhadap satu atau lebih orang.” “Lebih lanjut dikatakan suatu kasus terikat oleh waktu dan aktifitas dan peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan.”<sup>4</sup>

Peneliti menggunakan jenis penelitian (*case study*) atau studi kasus, karena peneliti ingin mengangkat atau mengungkap kasus, yaitu adanya siswa yang sudah kecanduan *game online*, sehingga berdampak negatif baik pada kesehatan, perilaku, prestasi akademik, dan juga waktu ibadah siswa.

---

<sup>3</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), hlm. 8, [https://books.google.com/books/about/Metodologi\\_penelitian\\_kualitatif.html?hl=id&id=59V8DwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Metodologi_penelitian_kualitatif.html?hl=id&id=59V8DwAAQBAJ).

<sup>4</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif*" (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 5.

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMAN Jayaloka yang terletak di Jl. Sunan Manjuran Kampung VI, Desa Purwodadi, Kecamatan Jayaloka, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian lokasi ini didasarkan pada temuan awal observasi yang menunjukkan adanya permasalahan relevan yang memerlukan penelitian mendalam untuk menemukan solusinya. Selain itu, lokasi ini dinilai efektif untuk memperoleh informasi *krusial* terkait pokok utama penelitian. Adapun waktu penelitian dilakukan pada Mei s. d Juli Tahun 2025.

## C. Informan Penelitian

Menurut Hendarso dalam Suyanto, “informan penelitian dalam penelitian kualitatif adalah individu yang dianggap mengetahui secara mendalam tentang masalah yang diteliti dan bersedia memberikan informasi kepada peneliti, serta dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Penelitian kualitatif tidak bertujuan untuk membuat generalisasi, sehingga subjek penelitian disebut dengan informan yang menjadi sumber data utama. Informan penelitian ini meliputi tiga macam jenis yaitu, (1) informan kunci (*key informan*), yaitu mereka yang memiliki dan mengetahui informasi pokok yang sangat diperlukan dalam penelitian, (2) informan biasa, yaitu mereka yang terlibat secara langsung dalam interaksi sosial yang sedang diteliti, sehingga memiliki pemahaman langsung tentang fenomena yang dipelajari, (3) informan tambahan, yaitu mereka yang dapat memberikan informasi meskipun tidak terlibat secara langsung dalam interaksi sosial yang diteliti.”<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Bagong Suyanto, "*Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*" (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 171-172.

Dari penjelasan yang sudah diterangkan diatas, maka peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan informannya. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti untuk menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti dalam melakukan penelitian.”<sup>6</sup>

Adapun yang menjadi informan penelitian ini adalah:

1. Informan kunci, yaitu siswa yang kecanduan bermain *game online* pada kelas 10. E. 2, 11. F. 1, 11. F. 3 di SMAN Jayaloka, karena mereka adalah subjek utama yang ingin diteliti.
2. Informan biasa, yaitu guru PAI & guru BK SMAN Jayaloka, karena mereka adalah pihak yang terkait langsung dengan siswa dan dapat memberikan informasi yang relevan tentang situasi siswa.
3. Informan tambahan, yaitu kepala sekolah SMAN Jayaloka, karena kepala sekolah mungkin dapat memberikan informasi yang lebih umum tentang situasi sekolah, tetapi tidak secara langsung terkait dengan siswa yang kecanduan *game online*.

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Alfabeta, 2012), hlm. 95.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi:

##### **1) Observasi (*Observation*)**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.<sup>7</sup>

Menurut Nana Sudjana, “observasi adalah pegamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diteliti. Dalam arti yang luas observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Ada beberapa jenis teknik observasi yang bisa digunakan dalam penelitian ini tergantung keadaan dan permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan observasi partisipasi pasif, dalam hal ini peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.”<sup>8</sup>

Teknik ini dilakukan peneliti untuk mengetahui keadaan umum SMAN Jayaloka dalam rangka mencari informasi mengenai upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.

##### **2) Wawancara (*Interview*)**

Wawancara adalah metode pengumpulan informasi untuk mendapatkan data langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan apabila ingin mengetahui hal-hal secara lebih mendalam dan jumlah informan yang sedikit.

---

<sup>7</sup> Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Rineka Cipta, 2011), hlm. 104.

<sup>8</sup> Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian* (Sinar Baru, 1989), hlm. 84.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah semi terstruktur. jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Dalam wawancara semi terstruktur peneliti dapat menambahkan pertanyaan di luar pedoman wawancara untuk mengungkap secara lebih mendalam pendapat informan. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Sehingga pada akhirnya dapat menemukan dan menghasilkan data informasi yang diinginkan. Teknik ini dilakukan peneliti untuk memperoleh data tentang upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.

### **3) Dokumentasi (*Documentation*)**

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai data pendukung terutama untuk mengungkapkan data yang bersifat administratif dan data kegiatan yang bersifat dokumentasi. Dokumentasi ini bertujuan untuk menjadi alat bukti dan data akurat terkait keterangan dokumen. Dalam pengdokumentasian ini, data yang diambil tentang dokumen-dokumen apa saja yang ada hubungannya dengan yang dikaji oleh peneliti di SMAN Jayaloka.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai sampai telah diperoleh data yang dianggap kredibel. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model interaktif seperti yang di kemukakan oleh Miles, Huberman dan Saldana, yaitu sebagai berikut:<sup>9</sup>

### 1) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pengumpulan data ini bisa sehari-hari bahkan bisa berbulan-bulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menggali informasi secara mendalam mengenai upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.

### 2) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Jumlah informasi yang di kumpulkan di lapangan memerlukan pencatatan yang cermat dan menyeluruh. Semakin lama studi lapangan, maka semakin banyak data yang ada, rumit dan sulit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian, data yang direduksi akan

---

<sup>9</sup> Metthew B. Miles, "*Qualitative Data Analisis: A Methods Sourcebook*", Edition 3 (USA: Sage Publication, 2014), hlm. 132.

memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Jadi reduksi data ini merupakan suatu penyederhanaan data yang telah terkumpul agar lebih mudah dipahami oleh peneliti.

Seluruh data yang terkumpul yang berkaitan dengan upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka akan dilakukan reduksi data. Peneliti melakukan reduksi data secara berulang-ulang agar tidak terjadinya kesalahan dalam pereduksian data tersebut.

### 3) Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data, dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan, antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Menurut Miles dan Hubben yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>10</sup> Dengan mendisplay data, maka akan mudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut.

Dalam penelitian ini informasi yang telah direduksi akan disusun secara teratur agar kejadian atau peristiwa mengenai upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka akan lebih mudah untuk dimengerti atau dipahami.

---

<sup>10</sup> John W Creswell, "*Research Design Pendekatan Kualitatif Dan Mixed*", (Bandung: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 76.

#### 4) **Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)**

Langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

#### **F. Teknik Keabsahan Data**

Data yang diperoleh peneliti, baik data hasil penelitian maupun data yang dianalisis perlu diuji keabsahannya. Keabsahan data dilakukan agar dapat membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar penelitian ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini menggunakan kredibilitas atau derajat kepercayaan, desain penelitian dengan hasil yang dicapai antara desain dan hasil penelitian harus sesuai. Kredibilitas atau derajat kepercayaan dalam penelitian ini dilakukan teknik triangulasi. Peneliti menggunakan triangulasi untuk memudahkan peneliti dalam membandingkan data temuannya dengan berbagai sumber sehingga derajat kepercayaan atau kredibilitas data dapat dicapai. Oleh karena itu peneliti menggunakan 3 teknik triangulasi yaitu sebagai berikut:

##### 1) Triangulasi Sumber

Trianggulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

Trianggulasi sumber adalah proses membandingkan (memeriksa kembali) informasi dari sumber yang berbeda. Misalnya yaitu dengan membandingkan hasil wawancara antara guru dengan hasil wawancara dengan siswa.

## 2) Triangulasi Teknik

Trianggulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya jika data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa triangulasi yaitu pemeriksaan kembali dengan keabsahan data, guna mencari tema atau penjelasan pembanding dari data yang sudah ada.

## 3) Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara pada pagi hari saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, maka akan diperoleh data yang lebih valid dan lebih kredibel. Oleh karena itu, untuk menguji kredibilitas data dapat dilakukan melalui wawancara, observasi atau teknik lain pada waktu atau situasi yang berbeda. Jika hasil pengujian memberikan data yang berbeda maka dilakukan pengulangan untuk mendapatkan kepastian tentang data tersebut.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya SMAN Jayaloka**

SMAN Jayaloka didirikan pada tahun 2004 dan pada tahun yang sama sekolah ini sudah beroperasi. Sekolah ini terletak di Jl. Sunan Manjuran Kampung VI, Desa Purwodadi, Kecamatan. Jayaloka, Kabupaten. Musi Rawas, Provinsi. Sumatera Selatan. Pada awalnya proses belajar mengajar masih menumpang di SLTP Negeri 3 Jayaloka tahun 2004 Kecamatan Jayaloka kurang lebih 1 tahun. Pada tahun 2005 barulah proses belajar mengajarnya di lakukan di gedung SMAN Jayaloka seperti saat ini. SMAN Jayaloka ini adalah satu-satunya sekolah menengah atas yang berada di Kecamatan Jayaloka.

Pada awalnya SMAN Jayaloka ini berasal dari hibah masyarakat sekitar, masyarakat memberikan tanah ini karena rasa sosial yang tinggi guna untuk ikut turut serta dalam memajukan Pendidikan. Dengan alasan itulah masyarakat menghibahkan tanah tersebut untuk pembangunan sekolah ini.

Saat ini status bangunan yang terdapat diatas tanah hibah ini sepenuhnya milik pemerintah dan memiliki luas seluruhnya 25.000 M<sup>2</sup> sedangkan luas bangunannya 10.000 M<sup>2</sup>. Seiring perkembangan zaman SMAN Jayaloka menjadi sekolah unggulan/sekolah favorit yang pada tahun 2014 sudah terakreditasi "A".

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMAN Jayaloka dimulai pada tanggal 23 Mei 2025 dengan judul upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka. Adapun yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru PAI, guru BK dan siswa yang bermain *game online*. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian lebih fokus ke permasalahan yang diinginkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SMAN Jayaloka. Peneliti dapat mengetahui bahwa ada berbagai dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* dan juga berbagai upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi dampak negatif *game online* tersebut. Semua data dan hasil penelitian ini akan diuraikan berdasarkan fokus pertanyaan penelitian sebagai berikut:

### **1. Dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka**

Kemajuan teknologi menimbulkan banyak perubahan pada tatanan kehidupan masyarakat, baik perubahan yang positif maupun negatif. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yaitu adanya *game online*. *Game online* merupakan bentuk permainan yang dimainkan secara *daring* atau *online*. *Game online* ini banyak sekali diminati hampir semua kalangan terkhusus anak remaja seperti siswa SMA. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas 10. E 2 SMAN Jayaloka, apakah siswa senang bermain *game online* dan berapa rata-rata waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game online* dalam seharinya?

“Iya, saya senang bermain *game online*. Setiap hari saya selalu memainkannya.”<sup>1</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh siswa kelas 11. F 1 dan kelas 11.

F 3 SMAN Jayaloka dengan pernyataannya:

“Iya, soalnya main *game online* itu seru banget aku bisa ketemu dan bermain bersama teman-teman dari mana saja. Saya bisa bermain *game online* dari sesudah isya sampai larut malam.”<sup>2</sup>

“Iya saya sangat suka main *game*, karena bermain *game online* itu menyenangkan. Saya bisa menghabiskan waktu seharian full untuk memainkannya, bahkan baterai HP saya sampai habis baru saya berhenti bermain.”<sup>3</sup>

Pernyataan tersebut juga didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh guru BK SMAN Jayaloka, apakah ada kasus siswa yang membawa HP ke sekolah untuk bermain *game online*?

“Benar, memang ada kasus siswa yang membawa HP untuk bermain *game online* bukan untuk belajar. Kasus yang terbaru kemarin terjadi pada bulan Mei ada siswa yang kedapatan membawa HP secara diam-diam yang disembunyikan didalam bagasi motor. Kemudian ada saksi mata juga yang melihat siswa tersebut bermain di dalam kelas.”<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak siswa yang menyukai *game online* dalam artian sudah kecanduan dalam bermain *game*, bahkan mereka rela menghabiskan waktu hingga larut malam hanya untuk bermain *game*. Mereka juga secara diam-diam membawa HP ke sekolah bukan untuk belajar tetapi bermain *game*. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang mengkonfirmasi bahwa kasus ini memang benar terjadi.

---

<sup>1</sup> Agung Prastiyo, “Wawancara dengan siswa kelas 10. E. 2, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>2</sup> Denis, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 1, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>3</sup> Ari Saputra, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 3, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>4</sup> Iin Agustina, Wawancara dengan Guru BK, di SMAN Jayaloka, 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

Selain hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil temuan ini didukung juga melalui dokumentasi. Dokumentasi yang diambil oleh peneliti yaitu berupa foto yang menunjukkan siswa saat sedang bermain *game*.



**Gambar. 7. Siswa saat sedang bermain *game online***

Hal tersebut tentunya akan memberikan dampak negatif bagi siswa. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan yaitu dari segi kesehatan fisik siswa, perilaku belajar siswa, prestasi akademik siswa, dan waktu ibadah siswa.

**a. Kesehatan fisik yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.**

Hal-hal yang perlu ditanyakan kepada informan, mengenai dampak negatif *game online* adalah apa saja dampak negatif yang ditimbulkan akibat *game online* dari sisi kesehatan fisik siswa?

Wawancara dengan Bapak Muhammad Ridwan, S.Pd.I., dan Ibu Musniati, S.Ag., selaku guru PAI SMAN Jayaloka, beliau mengatakan:

“Saat Bapak sedang mengajar terkadang ada siswa yang mengeluh matanya sakit saat melihat tulisan dipapan tulis, setelah bapak

menanyakan kepada siswa tersebut ternyata penyebabnya adalah bermain *game* hingga larut malam dan tidak mengenal waktu.”<sup>5</sup>

“Ibu sering menjumpai beberapa siswa yang mengeluh sakit kepala, matanya merah dan terlihat sembab. Setelah ditanya lebih lanjut siswa tersebut mengaku hal itu dikarenakan terlalu sering bermain *game online* dalam waktu yang lama.”<sup>6</sup>

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas 11. F 1, apakah siswa pernah mengalami masalah kesehatan fisik, seperti sakit kepala, sakit mata, karena terlalu lama bermain *game online*?

“Benar saya memang sering mengalami kepala nya pusing, mata saya juga terasa sakit ketika melihat tulisan guru dipapan tulis, saya rasa ini akibat duduk terlalu lama saat bermain *game*.”<sup>7</sup>

“Iya kepala saya memang sering sakit, dan temen saya juga bilang kalau mata saya kelihatan merah dan sembab.”<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diperoleh bahwa bermain *game online* yang terlalu sering dan terlalu lama menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan fisik siswa, seperti sakit kepala, mata merah, dan sembab. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi bahwa bermain *game online* secara berlebihan memang benar dapat berdampak negatif pada sakit kepala dan kesehatan mata.

---

<sup>5</sup> Muhammad Ridwan, Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka, 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

<sup>6</sup> Musniati, Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka, 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

<sup>7</sup> Christian Saputra, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 1, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>8</sup> Rahul Muski Saputra, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 1, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

**b. Perilaku belajar siswa yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.**

Dampak negatif selanjutnya akan ditanyakan mengenai perilaku belajar siswa adalah apa saja dampak negatif yang ditimbulkan akibat *game online* dari segi perilaku belajar siswa?

Wawancara dengan Bapak Fajar Sumantri, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah SMAN Jayaloka, beliau mengutarakan:

“Terkait perilaku belajar siswa yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*, saya lihat anak ini kurang interaksi baik dengan guru dan teman bahkan siswa ini sering mendapatkan surat panggilan dari sekolah.”<sup>9</sup>

Selanjutnya wawancara dengan informan kedua yaitu Ibu Musniati, S.Ag., selaku guru PAI SMAN Jayaloka, beliau mengungkapkan:

“Untuk perilaku belajar siswa ini sendiri cenderung suka menyendiri ketika proses pembelajaran, kemudian sering tidur di dalam kelas, tidak memperhatikan pada saat guru sedang menjelaskan didepan kelas, sering main *game* selama proses pembelajaran berlangsung, tidak menghormati guru, sering bolos datang ke sekolah dan cenderung memiliki emosi yang tidak stabil.”<sup>10</sup>

Bapak Muhammad Ridwan, S.Pd.I., selaku guru PAI SMAN Jayaloka, beliau juga mengatakan:

“Bapak pernah kedatangan siswa yang sedang berkelahi dikelas dengan temannya kemudian sebelum memulai pembelajaran bapak memanggil siswa tersebut maju kedepan meja guru dan menanyakan penyebab hal itu terjadi, dan siswa itu berkata dia kesal karena temannya membangunkan saat ia tidur dikelas. Setelah ditanya lebih dalam kenapa siswa tersebut tidur dikelas,

---

<sup>9</sup> Fajar Sumantri, Wawancara dengan Kepala Sekolah, di SMAN Jayaloka., 26 Mei 2025, Pukul 11.00 WIB.

<sup>10</sup> Musniati, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

ternyata penyebabnya karena ia begadang semalaman untuk memainkan *game online*.<sup>11</sup>

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas 11. F 1, bagaimana permainan *game online* mempengaruhi interaksi siswa dengan keluarga, teman, atau guru?

“Saya lebih suka berinteraksi dengan teman yang ada didalam *game online* daripada teman di dunia nyata.”<sup>12</sup>

“Kalo sama temen *game online* justru makin akrab karna kami sering mabar, tapi kalo sama keluarga dirumah kadang jadi kurang ngobrol kalo sama guru di sekolah juga jarang interaksi paling pas belajar aja. Kadang saya malah sering tidur di kelas.”<sup>13</sup>

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* yang terlalu berlebihan berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa, seperti sering tidur di kelas dll yang telah disebutkan dalam wawancara, hal ini sejalan dengan hasil observasi yang mengkonfirmasi bahwa dampak tersebut memang benar terjadi.



**Gambar. 8. Siswa saat sedang tidur di kelas**

<sup>11</sup> Muhammad Ridwan, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

<sup>12</sup> Rahul Muski Saputra, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 1, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>13</sup> Denis, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 1, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

**c. Prestasi akademik siswa yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.**

Selanjutnya dampak negatif *game online* mengenai prestasi akademik siswa adalah apa saja dampak negatif yang ditimbulkan akibat *game online* dari segi prestasi akademik siswa?

Wawancara dengan Ibu Musniati, S.Ag., selaku guru PAI SMAN Jayaloka diperoleh bahwa :

“Untuk prestasi akademik pada mapel PAI dan mapel yang lain, siswa ini sering kali mengalami nilai rendah, yang disebabkan oleh kurangnya fokus saat di kelas, sehingga materi pelajaran yang diterima tidak dapat terserap dengan baik oleh siswa, serta sering mengabaikan tugas juga dari guru dikarenakan siswa tersebut sudah kecanduan *game online*.”<sup>14</sup>

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas 10. E 2, bagaimana permainan *game online* mempengaruhi waktu belajar siswa dan apakah siswa merasa nilai pelajarannya mengalami penurunan sejak sering bermain *game online*?

“Benar, nilai saya sering anjlok. Hal ini terjadi karena saya kurang konsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga saya tidak dapat menyerap materi pelajaran secara baik, disebabkan saya mengantuk setelah begadang main *game* semalaman.”<sup>15</sup>

“Iya, saya merasa nilai saya mengalami penurunan, hal ini dapat dilihat dari nilai raport saya yang lebih rendah dari sebelumnya.”<sup>16</sup>

Dari kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh buruk terhadap prestasi akademik siswa, seperti siswa

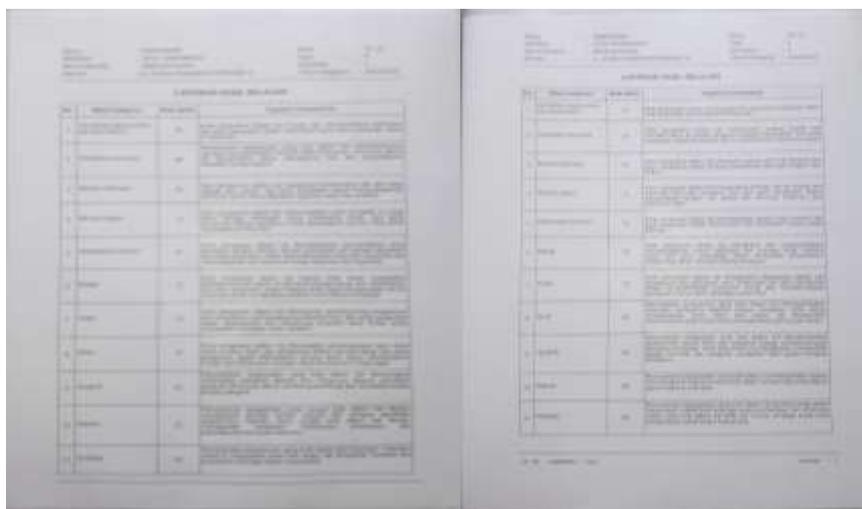
---

<sup>14</sup> Musniati, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

<sup>15</sup> Ramadhani, “Wawancara dengan siswa kelas 10. E. 2, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>16</sup> Dirly Adi Pratama, Wawancara dengan siswa kelas 10. E. 2, di SMAN Jayaloka, 23 Mei 2025, Pukul 09.00 WIB.

mengalami nilai rendah pada mapel PAI dan juga mapel yang lain, akibat kurangnya konsentrasi atau fokus saat di kelas ketika proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga tidak mampu menyerap materi dengan baik dan sering mengabaikan tugas, maka hal ini sejalan dengan hasil observasi yang mengkonfirmasi bahwa fenomena ini memang benar terjadi siswa mengalami nilai rendah, dan didukung pula oleh hasil dokumentasi berupa foto raport siswa yang menunjukkan penurunan nilai dari semester awal ke semester selanjutnya.



**Gambar. 19. Raport siswa yang mengalami nilai rendah**

**d. Waktu ibadah yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.**

Selanjutnya mengenai apa saja dampak negatif yang ditimbulkan akibat *game online* dari segi waktu ibadah siswa?

Wawancara dengan Bapak Fajar Sumantri, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah SMAN Jayaloka:

“Kami melihat dampak negatif *game online* salah satunya dari segi ibadah, siswa ini cenderung kurang mempunyai kesadaran akan pentingnya kegiatan spiritual keagamaan, ketika waktu sholat dzuhur tiba siswa ini lebih memilih kabur daripada shalat, padahal

pihak sekolah sudah memfasilitasi untuk kegiatan beribadah tersebut.”<sup>17</sup>

Selanjutnya wawancara dengan informan kedua yaitu Ibu Musniati, S.Ag., selaku guru PAI SMAN Jayaloka, beliau mengatakan:

“Dari pengamatan saya sendiri siswa yang sering bermain *game online* cenderung memiliki penurunan kesadaran akan pentingnya ibadah, ketika disuruh melaksanakan shalat ada saja alasannya.”<sup>18</sup>

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas 11. F 3, bagaimana permainan *game online* mempengaruhi waktu ibadah siswa baik ketika di rumah dan di sekolah?

“Saya sering kali meninggalkan waktu ibadah seperti shalat dan mengaji, karena saya terlalu asyik bermain *game*.”<sup>19</sup>

“Kalau di sekolah, saya jarang sholat. Saya sholat ketika ada ujian praktek shalat saja, selebihnya tidak. Di rumah pun jarang shalat saya lebih milih untuk main *game*.”<sup>20</sup>

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak pada waktu ibadah siswa, seperti menjadi lalai dan sering mengabaikan ataupun meninggalkan shalat, hal ini sejalan dengan hasil observasi yang mengkonfirmasi bahwa memang benar siswa lebih memilih bermain *game* daripada melaksanakan shalat.

---

<sup>17</sup> Fajar Sumantri, “Wawancara dengan Kepala Sekolah, di SMAN Jayaloka,” 26 Mei 2025, Pukul 11.00 WIB.

<sup>18</sup> Musniati, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

<sup>19</sup> Rio Irawan, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 3, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>20</sup> Aditia D. C, “Wawancara dengan siswa kelas 11. F 3, di SMAN Jayaloka,” 18 Juni 2025, Pukul 10.00 WIB.

**2. Upaya yang dilakukan guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.**

**a. Upaya Kuratif**

Upaya kuratif adalah serangkaian tindakan dan intervensi yang dilakukan setelah siswa terindikasi atau sudah menunjukkan dampak negatif akibat *game online*. Upaya kuratif ini lebih fokus pada penanganan, pemulihan, dan pembimbingan kembali siswa yang sudah terdampak. Tujuannya adalah untuk menghilangkan atau paling tidak dapat mengurangi dampak negatif yang sudah muncul, membantu siswa kembali ke jalur yang lebih baik dalam hal kesehatan fisik siswa, perilaku belajar siswa, prestasi akademik siswa, dan waktu ibadah siswa sebagai berikut.

**1) Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada kesehatan fisik siswa (komunikasi dan kolaborasi guru dengan orang tua).**

Hal-hal yang perlu ditanyakan kepada informan, mengenai upaya yang dilakukan oleh guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada kesehatan fisik siswa adalah bagaimana Bapak/Ibu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang tua siswa serta tindakan apa yang Bapak/Ibu sarankan kepada orang tua dalam kasus siswa yang mengalami kesehatan fisik (seperti sakit kepala terus-menerus, dan juga mata lelah) akibat *game online*?

Wawancara dengan Ibu Musniati, S.Ag, dan Bapak Muhammad Ridwan, S.Pd.I., selaku guru PAI SMAN Jayaloka, beliau mengatakan:

“Ketika saya melihat siswa yang mengeluh sakit kepalanya atau kelihatan dari matanya tampak lesu, dugaan awal saya sering mengarah ke pola tidur dan kebiasaan bermain *game*. Maka langkah pertama adalah pendekatan secara personal. Saya ajak bicara dari hati ke hati, menanyakan apa yang mereka rasakan dan aktifitas apa saja yang mereka lakukan di rumah, termasuk durasi bermain *game*. Selain itu, saya langsung komunikasi dengan orang tuanya. Biasanya saya sarankan agar mereka segera membawa anaknya ke dokter untuk memastikan kondisi kesehatannya.”<sup>21</sup>

“Iya, selain melakukan komunikasi dengan orang tua siswa kami selaku guru PAI juga berkoordinasi dengan Unit Kesehatan Sekolah (UKS) agar siswa bisa mendapatkan penanganan di awal ketika ada keluhan.”<sup>22</sup>

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa upaya pendekatan personal, komunikasi dengan orang tua, dan koordinasi dengan Unit Kesehatan Sekolah (UKS) yang dilakukan berdasarkan hasil wawancara, sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain *game online* cenderung memiliki keluhan kesehatan fisik seperti sakit kepala dan kelelahan mata, sehingga upaya yang dilakukan tersebut sangat relevan untuk mengatasi masalah dampak negatif *game online* tersebut.

---

<sup>21</sup> Musniati, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

<sup>22</sup> Muhammad Ridwan, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

**2) Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada perilaku belajar siswa (koordinasi lintas bidang dengan guru BK).**

Selanjutnya mengenai upaya yang dilakukan oleh guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* terhadap perilaku belajar siswa, jika Bapak/Ibu menemukan siswa perilakunya berubah menjadi negatif (misal, mudah marah, tertutup) yang diduga kuat karena *game online* bagaimana Bapak/Ibu berkoordinasi dengan pihak sekolah lain, seperti guru BK untuk menangani siswa yang terdampak negatif *game online*?

Wawancara dengan Ibu Musniati, S.Ag, dan Bapak Muhammad Ridwan, S.Pd.I., selaku guru PAI SMAN Jayaloka, beliau mengatakan:

“Dampak pada perilaku ini cukup kompleks. Ada siswa yang jadi mudah marah karena emosi yang tidak stabil atau lebih tertutup karena terpengaruh *game*. Ketika ada indikasi seperti itu, saya langsung berkoordinasi dengan guru BK. Kami biasanya akan memanggil siswa dan orang tuanya bersama-sama untuk mediasi dan mencari solusi.”<sup>23</sup>

“Kami sebagai pendidik bagi mereka, maka kami akan memberi nasihat dari perspektif agama, seperti mengendalikan emosi, agar kejadian tersebut tidak terulang kembali.”<sup>24</sup>

Untuk memperkuat hasil penelitian maka peneliti juga melakukan wawancara dengan guru BK SMAN Jayaloka, bagaimana cara Ibu selaku guru BK dalam menindaklanjuti kasus siswa bermain *game online*?

---

<sup>23</sup> Musniati, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

<sup>24</sup> Muhammad Ridwan, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul. 09.45 WIB.

“Biasanya kita panggil siswa yang kedapatan bermain *game online* kemudian kita akan lakukan bimbingan terlebih dahulu lalu kami akan melakukan pencatatan kasus tersebut. Jika siswa tersebut belum merasa jera setelah diberi bimbingan kami akan melakukan pemanggilan orang tua untuk diajak berdiskusi bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut lalu kita buat suatu perjanjian yang ditanda tangani oleh berbagai pihak yaitu orang tua/wali, wakil kesiswaan, wali kelas, dan siswanya itu sendiri.”<sup>25</sup>

Upaya yang dilakukan seperti yang disebutkan dalam wawancara, sejalan dengan hasil observasi yang mengkonfirmasi bahwa dampak *game online* pada perilaku siswa seperti emosi tidak stabil dan kecenderungan lebih tertutup, memerlukan pendekatan holistik dan koordinatif untuk mengatasinya.

### **3) Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada prestasi akademik siswa (pendekatan dan pembinaan guru PAI).**

Selanjutnya mengenai upaya yang dilakukan oleh guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada prestasi akademik siswa adalah jika Ibu menemukan siswa yang prestasinya menurun drastis yang diduga kuat karena *game online*, pendekatan personal seperti apa yang Ibu terapkan dan apa bentuk pembinaan atau intervensi yang diberikan?

Wawancara dengan Ibu Musniati, S.Ag, selaku guru PAI SMAN Jayaloka:

“Penurunan prestasi akademik ini biasanya terlihat dari nilai-nilai yang anjlok. Kami lakukan pemanggilan siswa tersebut secara pribadi, menanyakan kendala belajarnya, kemudian melakukan pendekatan secara mendalam, dan membina siswa

---

<sup>25</sup> Iin Agustina, “Wawancara dengan Guru BK, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

untuk meningkatkan motivasi belajarnya, serta pihak sekolah juga menggunakan inovasi pembelajaran berupa memanfaatkan teknologi informasi yaitu berupa HP terutama untuk mata pelajaran PAI yaitu ketika pembelajaran siswa akan mengscan *barcode* yang ada di buku guna mengakses pembelajaran seperti film atau penjelasan mengenai materi yang sedang dibahas agar proses pembelajaran tidak membosankan. Dengan catatan siswa diperbolehkan membawa HP untuk keperluan belajar mengajar, namun jika sudah selesai pembelajaran HP akan dikumpulkan kembali di kotak penitipan HP yang ada di kantor.”<sup>26</sup>

Pendekatan pribadi, peningkatan motivasi belajar, dan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti yang disebutkan, sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa penurunan prestasi akademik siswa dapat diatasi dengan membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu meningkatkan prestasi akademik siswa serta dapat mengatasi dampak negatif *game online* tersebut.

**4) Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada waktu ibadah siswa (pengarahan pada kegiatan alternatif positif religius).**

Selanjutnya mengenai upaya yang dilakukan oleh guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada waktu ibadah siswa adalah ketika Bapak/Ibu mengetahui ada siswa yang sudah melalaikan shalat atau ibadah lain karena *game online*, langkah-langkah spesifik apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk membimbingnya kembali ke jalur ibadah?

---

<sup>26</sup> Musniati, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul. 09.45 WIB.

Wawancara dengan Bapak Muhammad Ridwan, S.Pd.I dan Ibu Musniati, S.Ag., selaku guru PAI SMAN Jayaloka, beliau mengatakan:

“Pendekatan kami selalu diawali dengan nasihat dan bimbingan pribadi. Saya ajak merenung, mengingatkan kembali tujuan hidup kita sebagai seorang Muslim, bahwa ibadah itu prioritas.”<sup>27</sup>

“Untuk mengatasi dampak negatif *game online* dari segi waktu ibadah siswa saya sebagai seorang guru PAI tentunya memiliki waktu yang terbatas untuk mengawasi kegiatan ibadah siswa ketika disekolah, namun pada waktu shalat dzuhur guru mengajak siswa untuk melaksanakan shalat berjama’ah, sebelum memulai pembelajaran saya juga mengajak siswa untuk mengaji satu sampai dua ayat guna menumbuhkan kesadaran siswa dalam beribadah, kemudian juga ditunjang dengan mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan bakat dan minat siswa.. Semua ini bertujuan dalam membina siswa untuk melakukan kegiatan yang positif dan bermanfaat dan tentunya saya juga mengajak kerja sama dengan orang tua siswa untuk mengawasi kegiatan beribadah anaknya ketika dirumah.”<sup>28</sup>

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa upaya membina kesadaran beribadah melalui nasihat pribadi, shalat berjama’ah, dan kegiatan positif lainnya seperti yang disebutkan, sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa upaya ini efektif dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada waktu ibadah siswa.

---

<sup>27</sup> Muhammad Ridwan, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul. 09.45 WIB.

<sup>28</sup> Musniati, “Wawancara dengan Guru PAI, di SMAN Jayaloka,” 23 Mei 2025, Pukul 09.45 WIB.

### C. Pembahasan Penelitian

#### 1. Bagaimana dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.

Berdasarkan fakta yang telah diperoleh baik dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi menyatakan bahwa dampak negatif *game online* pada siswa terlihat nyata dan *multidimensional*. Pengaruhnya tidak hanya sekedar mengurangi waktu belajar, melainkan merambah ke berbagai aspek penting kehidupan mereka, yaitu mencakup:

##### a. Kesehatan fisik siswa yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif *game online* terhadap kesehatan fisik siswa seringkali menjadi yang pertama terlihat dan dirasakan. Durasi bermain yang tidak terkontrol atau berlebihan, ditambah dengan posisi duduk yang salah, dapat memicu berbagai keluhan. Mulai dari sakit kepala berkepanjangan yang mengganggu konsentrasi belajar, dan mengalami mata lelah.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Welida, yang membahas bahwa masalah kesehatan fisik juga sering kali muncul sebagai akibat dari penggunaan *game online* yang berlebihan. Anak-anak yang duduk terlalu lama saat bermain *game* dapat mengalami gangguan penglihatan, sakit kepala.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Welida, "Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online," hlm. 143.

**b. Perilaku belajar siswa yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *game online* juga sangat signifikan terhadap perilaku siswa. Intensitas dalam bermain *game* dapat mengubah suasana hati serta cara mereka berinteraksi. Tak jarang, siswa menjadi lebih mudah marah karena emosinya tidak stabil. Disisi lain, siswa menjadi lebih tertutup dan menarik diri dari lingkungan sosial nyata, lebih memilih berinteraksi dalam dunia virtual *game* daripada dengan teman atau keluarga.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Welida, yang membahas bahwa kecanduan *game online* juga berpotensi menyebabkan isolasi sosial. Anak-anak yang terlalu banyak bermain *game* mungkin mulai menarik diri dari interaksi sosial dengan teman-teman dan keluarga, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi mereka.<sup>30</sup>

**c. Prestasi akademik siswa yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu dampak yang paling mengkhawatirkan adalah penurunan pada prestasi akademik siswa. Waktu yang seharusnya dialokasikan untuk belajar, justru habis tersita untuk bermain *game*. Akibatnya, mereka jadi kurang fokus dan konsentrasi saat di kelas selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga tidak dapat

---

<sup>30</sup> Welida, "Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online," hlm. 143.

menyerap materi pelajaran dengan baik, dan menyebabkan nilai-nilai sekolah pun mulai anjlok atau rendah.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy, yang membahas bahwa usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Bermain *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah, justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.<sup>31</sup>

**d. Waktu ibadah siswa yang ditimbulkan dari dampak negatif *game online*.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif *game online* juga menyentuh aspek ibadah siswa, yang sangat penting bagi pembentukan karakter Islami mereka. Waktu-waktu shalat yang seharusnya menjadi prioritas seringkali terlewatkan atau ditunda karena asyik bermain *game*. Mereka menjadi lalai dalam menjalankan kewajiban shalat.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Theopilus, yang membahas bahwa dampak negatif *game online* salah satunya yaitu jadwal beribadah kadang akan dilalaikan oleh siswa.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja," hlm. 151.

<sup>32</sup> Theopilus C Motoh dkk., "Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Tolitoli," hlm. 3.

**2. Bagaimana upaya yang dilakukan guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka.**

Berdasarkan berbagai data yang telah dikumpulkan, baik dari wawancara dengan berbagai pihak, observasi langsung di lapangan, maupun dokumentasi terkait, dapat disimpulkan bahwa upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa terlihat sangat *komprehensif* dan *multidimensional*. Pendekatan yang dilakukan tidak hanya terfokus pada satu aspek, melainkan menyentuh berbagai ranah *krusial* kehidupan siswa yang terdampak. Ini mencakup langkah-langkah penanganan untuk memulihkan kesehatan fisik siswa yang terganggu, membimbing perubahan perilaku negatif yang muncul akibat *game*, meningkatkan kembali prestasi akademik yang menurun, serta mengembalikan fokus siswa pada waktu ibadah yang sering terabaikan. Seluruh upaya ini dirancang untuk memastikan siswa dapat kembali ke jalur yang positif, baik secara fisik, mental, spiritual, maupun akademis. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut dari masing-masing poin yang telah disebutkan sebelumnya:

**a. Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada kesehatan fisik siswa (komunikasi dan kolaborasi guru dengan orang tua).**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa menunjukkan gejala seperti sakit kepala atau kelelahan mata akibat terlalu sering bermain *game*, upaya guru PAI akan melakukan dialog personal, menginformasikan orang tua tentang kondisi anak, dan merekomendasikan penanganan medis, serta koordinasi dengan UKS juga memastikan tindakan awal yang tepat.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Urie Bronfenbrenner, yang membahas dalam konteks ini keluarga (mikrosistem) dan sekolah (mikrosistem) adalah dua lingkungan paling berpengaruh. Komunikasi dan kolaborasi antara guru PAI dengan orang tua merepresentasikan penguatan pada mesosistem, yaitu interaksi antar mikrosistem. Keterlibatan UKS menunjukkan dukungan dari dalam sistem sekolah itu sendiri. Upaya kuratif ini berhasil karena melibatkan sistem pendukung terdekat siswa, memastikan bahwa masalah kesehatan fisik tidak hanya ditangani di satu sisi, tetapi juga mendapat perhatian dan solusi terpadu dari rumah dan sekolah. Ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa dukungan holistik dari berbagai lingkungan sosial anak sangat penting dalam mengatasi masalah terkait perilaku dan kesehatan.<sup>33</sup>

**b. Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada perilaku belajar siswa (koordinasi lintas bidang dengan guru BK).**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa saat siswa mulai memperlihatkan perubahan perilaku belajar seperti kurang fokus karena *game*, guru PAI akan berkolaborasi dengan guru BK. Guru BK akan fokus pada aspek psikologis dan emosional, melakukan konseling untuk menggali akar masalah, sementara guru PAI memberikan bimbingan spiritual dan motivasi dari perspektif agama.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Michael Fullan, yang membahas bahwa masalah kompleks seperti dampak *game online* pada perilaku belajar tidak dapat diselesaikan oleh satu disiplin ilmu atau satu pihak saja. Kerja sama antara guru PAI (bidang spiritual dan moral) dengan

---

<sup>33</sup> Urie Bronfenbrenner, *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*, hlm. 3-8.

guru BK (bidang psikologi dan konseling) menciptakan penanganan yang komprehensif, mengintegrasikan dimensi akhlak dan psikis siswa. Hal ini memastikan bahwa siswa tidak hanya mendapatkan nasihat agama, tetapi juga strategi praktis untuk mengelola diri dan memperbaiki kebiasaan belajar mereka, didukung oleh pemahaman mendalam dari kedua bidang keilmuan tersebut.<sup>34</sup>

**c. Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada prestasi akademik siswa (pendekatan dan pembinaan guru PAI).**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika nilai siswa anjlok, guru PAI melakukan pendekatan personal dan pembinaan intensif.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sardiman, yang membahas bahwa melalui pendekatan personal, guru PAI berusaha menumbuhkan kembali motivasi intrinsik siswa dengan mengingatkan mereka akan tujuan mulia menuntut ilmu dalam Islam. Pembinaan intensif dan pemberian tugas tambahan berfungsi sebagai pendorong ekstrinsik, yang secara bertahap membantu siswa kembali fokus dan merasakan kepuasan dari pencapaian akademik. Hal ini bertujuan untuk mengalihkan energi dan fokus siswa dari *game* ke aktivitas yang lebih konstruktif dan bermanfaat bagi prestasi mereka.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Michael Fullan, *The New Meaning of Educational Change, Sixth Edition*, hlm. 55-60.

<sup>35</sup> Sardirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 73-80.

**d. Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada waktu ibadah siswa (pengarahan pada kegiatan alternatif positif religius).**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam upaya mengatasi dampak negatif *game online* yang menyebabkan kelalaian dalam waktu ibadah siswa, penelitian ini menemukan bahwa guru PAI secara aktif menerapkan pengarahan pada kegiatan alternatif positif berupa kegiatan keagamaan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh B.F. Skinner, yang membahas bahwa perilaku dapat dibentuk atau diubah melalui pengulangan dan penguatan. Dengan mengarahkan siswa secara konsisten untuk berpartisipasi dalam shalat berjamaah atau mengaji, guru PAI menyediakan stimulus berulang yang diharapkan akan membentuk kebiasaan positif baru dalam diri siswa. Ini adalah bentuk intervensi kuratif yang berupaya mengganti kebiasaan negatif dengan kebiasaan positif dengan kebiasaan positif yang lebih bermanfaat bagi spiritual siswa.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> B.F. Skinner, *Science and Human Behavior: Extended Edition*, hlm. 65-72.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang “Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka”. Setelah memperoleh data yang akurat dan diuraikan dalam bentuk deskriptif, maka penelitian ini memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game online* berdampak negatif pada siswa di SMAN Jayaloka, meliputi: (a) Aspek kesehatan fisik, siswa mengeluh sakit kepala, mata merah, dan sembab. (b) Aspek perilaku belajar, siswa lebih mudah marah, karena emosi yang tidak stabil, dan cenderung lebih tertutup. (c) Aspek prestasi akademik, siswa mengalami penurunan nilai terutama pada mata pelajaran PAI, karena kurangnya konsentrasi atau kurang fokus saat di kelas. (d) Aspek waktu ibadah, siswa menjadi lalai dalam beribadah, bahkan cenderung mengabaikan waktu shalat demi *game*.
2. Upaya yang dilakukan oleh guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa di SMAN Jayaloka melalui upaya kuratif, dimana upaya ini dilakukan setelah siswa sudah menunjukkan dampak negatif akibat *game online*. (a) Upaya yang dilakukan guru PAI dalam mengatasi dampak negatif pada kesehatan fisik, yaitu guru PAI melakukan pendekatan personal, komunikasi dengan orang tua siswa agar segera membawa anaknya ke dokter, dan koordinasi dengan Unit Kesehatan Sekolah (UKS) untuk mendapatkan penanganan awal. (b) Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada perilaku belajar, yaitu guru PAI berkoordinasi dengan guru BK

kemudian memanggil siswa dan orang tuanya bersama-sama untuk mediasi dan mencari solusi. (c) Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada prestasi akademik, yaitu guru PAI melakukan pendekatan secara mendalam, peningkatan motivasi belajar, dan inovasi pembelajaran. (d) Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada waktu ibadah, yaitu mengajak siswa untuk melaksanakan shalat dzuhur berjama'ah, mengaji sebelum memulai pembelajaran, mengajak untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan bakat dan minat, dan bekerja sama dengan orang tua dalam membantu mengawasi kegiatan ibadah siswa di rumah.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran kepada:

### **1. Bagi Guru**

Hendaknya guru PAI selalu memiliki terobosan baru dengan menggali dan mencari informasi mengenai langkah-langkah dalam kaitannya untuk mengatasi dampak negatif *game online* pada siswa.

### **2. Bagi Orang Tua**

Diharapkan untuk lebih memantau dan mengawasi kegiatan untuk anaknya dan memberikan perhatian lebih terhadap pendidikan anaknya.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan dapat mengkaji lebih banyak sumber maupu referensi yang terkait dengan dampak negatif *game online* bagi siswa dan bagaimana upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif *game online* agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal Hawi. *"Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam."* PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Amalia Nur Fariha. *"Pengaruh Kecanduan game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda."* UIN Syarif Hidayatullah.
- Amrullah. *"Analisis Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menciptakan Lingkungan Belajar di SD Negeri 2 Sari Bakti Kecamatan Seputih Banyak."* Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 8, No. 2 (2022).
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. *"Metodologi Penelitian Kualitatif."* CV Jejak, 2018. [https://books.google.com/books/about/Metodologi\\_penelitian\\_kualitatif.html?hl=id&id=59V8DwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Metodologi_penelitian_kualitatif.html?hl=id&id=59V8DwAAQBAJ).
- Anggraini, Fani. *"Kolaborasi Guru PAI dan Guru Kelas dalam Menangani Perilaku Temperamental pada Anak yang Kecanduan Game Online di SDN 134 Rejang Lebong."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2024.
- Bagong Suyanto. *"Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan. Kencana,"* 2005.
- B.F.Skinner. *"Science and Human Behavior: Extended Edition."* The Free Press/B. F. Skinner Foundation, 2024.
- Bima Satria Wijaya, Rafia Arcanita, dan Ana Maryati. *"Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengembangan Kreativitas Siswa pada Proses Pembelajaran di MIN 04 Kepahiang."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2024.
- Della Rusyiana, *"Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musirawas Utara"*, (Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020).
- Anggraini, Difana Leli, Marsela Yulianti, Siti Nur Faizah, dan Anjani Putri Belawati. *"Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka."* Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI) 1 (Oktober 2022)..
- Prawiradilaga, Dwi Salma. *"Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning."* Kencana Prenadema Group, 2013.
- Elfiadi. *"Dampak Kecanduan Game Online terhadap Anak."* Jurnal ITQAN.
- Falah, Lala Nur. *"Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial pada Siswa SMP Negeri 12 Konawe Selatan."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, 2023.

- Fatoni, Abdurrahman. *"Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi. Rinekacipta,"* 2011.
- Hera Apriliana Saputri, dan Hendra Harmi. *"Upaya Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Pembuatan Kerajinan Tangan di SDN 114 Rejang Lebong."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2022.
- Hidayah, Hikmatul. *"Pengertian, Sumber, dan Dasar Pendidikan Islam."* Jurnal As-Said 3 (2023).
- Isima, Nurhaedah. *"Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan Mobile Game di SMA Negeri 2 Bitung."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, 2023.
- Johm W Creswell. *"Research Design Pendekatan Kualitatif Dan Mixed."* Bandung: Pustaka Pelajar, 2008.
- Mamik. *"Metodologi Kualitatif - Google Books."* 2015.
- Mappasiara. *"Pendidikan Islam (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya)." Inspiratif Pendidikan* 7, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4940>.
- Mardiansyah dan Sutarto. *"Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an di SD Negeri 113 Rejang Lebong."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2020.
- Masrukhin. *"Metode Penelitian Kualitatif."* Media Ilmu Press, 2014.
- Matthew B. Miles. *"Qualitative Data Analisis: A Methods Sourcebook"* Edition 3. Sage Publication, 2014.
- Michael Fullan. *"The New Meaning of Educational Change,"* Sixth Edition. Teachers College Press, 2025.
- Nisrinafatin. *"Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa."* Jurnal Edukasi Nonformal, 2020.
- Nopita Ariani, dan Abdul Rahman. *"Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di SDN 11 Rejang Lebong."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2022.
- Novrialdy, Eryzal. *"Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya."* Buletin Psikologi 27, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Nurtika Asma, *"Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Musi Rawas"*, (Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023).

- Rodiatillah, *"Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang"*, (Sumatera Selatan, Universitas Muhammadiyah Palembang, 2021).
- Resti Permatasari, Beni Azwar, dan Deri Wanto. *"Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Budaya Religius di SMP Negeri 11 Lubuk Linggau."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023.
- Sardirman. *"Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar."* Rajawali Press, 2018.
- Siti Mutiah Laeliah, dan Fachruraji. *"Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam."* Indonesian Journal of Education and Social Science 2, no. 1 (2023).
- Siti Nurzannah. *"Peran Guru Dalam Pembelajaran."* Alacrity: Journal Of Education 2, no. 3.
- Sudjana, Nana. *"Penelitian dan Penilaian. Sinar Baru,"* 1989.
- Sugiyono. *"Metode Penelitian Kualitatif. Alfabeta,"* 2012.
- Theopilus C Motos, Faisal Journadi, dan Andi Fatmawati. *"Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Tolitoli."* Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan 1, no. 1 (2020).
- Uci Avera, Idi Warsah, dan Deri Wanto. *"Upaya Guru PAI dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Siswa (Studi Kasus SMA Negeri 1 Pasemah Air Keruh)." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2019.*
- "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tentang Guru dan Dosen."* Citra Umbara, 2006.
- Urie Bronfenbrenner. *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design.* MA: Harvad University Press, 2022.
- Wahyuddin. *"Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo."* Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021.
- Welida. *"Peran Guru PAI dalam Mencegah Kecanduan Game Online."* Analysis Journal of Education 2 (2024).
- Wulan Intalia, dan Wandu Syahindra. *"Upaya Guru PAI dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Sosial Media pada Siswa di SMP N 09 Rejang Lebong."* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023.
- Yulita Asmara Dewi, Dewi Purnama Sari, dan Fadila. *"Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Rejang Lebong)." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023.*

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Jumat JAM 08.09.30 TANGGAL 14 Februari 2025 TAHUN 2025 TELAH  
DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Praselia Ferista  
NIM : (2155114)  
PRODI : Pendidikan Agama Islam  
SEMESTER : 8 (delapan)  
JUDUL PROPOSAL : "Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Rohis dalam Mengembangkan Akhlakul Karimah Siswa di SMAN Jayaloka"

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2.  PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a. Upaya guru PAI dalam mengatasi pengaruh judi online pada siswa di implementasi metode demonstrasi
  - b. Upaya guru PAI dalam mengatasi pengaruh judi online pada siswa di
  - c. Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif game online pada siswa di SMAN Jayaloka
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.)

CURUP, 14 Februari 2025  
CALON PEMBIMBING II

(Dr. H. Fadila, M.Pd.)

MODERATOR SEMINAR

(Elvi Andoipri)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 60 Tahun 2025

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026 ;  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -  
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 14 february 2025.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. Abdul Rahman, M. Pd. I** 19720704 200003 1 004  
2. **Dr. Fadila, M. Pd** 19760914 200801 2 011

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Prasetia Ferlista**

N I M : **21531114**

JUDUL SKRIPSI : **Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Pada Siswa Di SMAN Jayaloka.**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal, 27 Februari 2025

Dekan,

  
Sutarto

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup.
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;

Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN CURUP

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam hormat seiring do'a semoga aktifitas bapak dalam membimbing dan curahan rahmat Allah SWT. Aamiin.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : PRASETIA FERLISTA

NIM : 21531114

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : UPAYA GURU PAI DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF  
*GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMAN JAYALOKA

Mohon kepada bapak/ibu kiranya berkenan untuk menerbitkan surat izin penelitian di kampus IAIN CURUP.

Demikianlah surat permohonan ini saya buat, besar harapan saya semoga bapak/ibu dapat mengabulkannya. Atas kebijaksanaan bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Curup, 29 April 2025

Mahasiswa

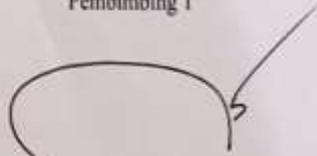


Prasetya Ferlista

NIM. 21531114

Mengetahui

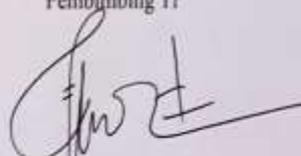
Pembimbing I



Dr.H. Abdul Rahman, S.Ag.,M.Pd.1

NIP:197207042000031004

Pembimbing II



Dr. Fadila, M.Pd

NIP: 197609142008012011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBİYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
IAIN CURUP Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 471 /In.34/FT.1/PP.00.9/05/2025 06 Mei 2025  
Lampiran : Proposal dan Instrumen  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Musi Rawas

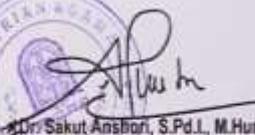
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Praselia Ferlista  
NIM : 21531114  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Skripsi : Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Pada Siswa Di  
SMAN Jayaloka.  
Waktu Penelitian : 06 Mei 2025 s.d 06 Agustus 2025  
Lokasi Penelitian : SMAN Jayaloka

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.  
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan 1,

  
Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum  
NIP. 196110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AJAK
4. Ansp



**PEMERINTAH KABUPATEN MUSI RAWAS  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Pangrera M. Amis Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Musi Rawas 31661  
Telp/Fax: 07334540016 E-Mail: dpmpptg.kab.musirawa@ons.go.id website: dpmpptgmusirawakab.go.id  
MUARA BELITI

**REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEI/RISET**

NOMOR : 503/43/PP/DPMPTSP/2025

- Membaca : 1. Surat dari Wakil Dekan I IAIN Curup Nomor : 471/6.34/FT.1PP.00.9/05/2025 Tanggal 06 Mei 2025.  
Perihal : **IZIN PENELITIAN**
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II dan Kabpraja di Sumatera Selatan;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 97 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;  
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
4. Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Musi Rawas;  
5. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 61 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas;  
6. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 35 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan.

**DIBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :**

Nama : PRASETIA FERLISTA  
NIM : 21531114  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Kebangsaan : Indonesia  
Judul Penelitian : Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Pada Siswa di SMAN Jayaloka  
Lokasi Penelitian : SMAN Jayaloka Kabupaten Musi Rawas  
Lama Penelitian : 06-05-2025 s.d 06-08-2025  
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup  
Maksud/Tujuan : Penyusunan Skripsi

Akan melakukan Penelitian/Survey/Riset dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sejalan kegiatan penelitian menghormati segala peraturan dan ketentuan serta mengindahkan adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan Penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian.
3. Kepada yang bersangkutan selesai kegiatan tersebut agar melaporkan hasil Penelitian Kepada Bupati Musi Rawas c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Ditetapkan : Muara Beliti  
Pada tanggal : 19 Mei 2025

a.n. Bupati Musi Rawas  
Pl. Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Musi Rawas



**Tertanda, ditandatangani kepada :**

1. Bupati Musi Rawas di Muara Beliti (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Musi Rawas.
3. Wakil Dekan I IAIN Curup.
4. Kepala SMAN Jayaloka Kabupaten Musi Rawas.
5. Anjip.



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN  
**SMAN JAYALOKA**

Alamat : Jalan Sutan Manjoran Teras Kp. 06 Desa Purwadadi Kec. Jayaloka Kab. Musi Rawas 21665  
Email : smnja2094@gmail.com

Nomor : 422/099/SMANJLK/2025  
Lampiran :-  
Perihal : Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian (Pengambilan Data)

Yth. Dekan Fakultas Tabriyah IAIN CURUP  
di-

Curup

Dengan Hormat,

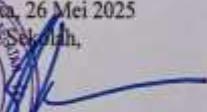
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri Jayaloka

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tabriyah IAIN Curup, No : 503/43/IP/DPMPSTP/V/2025 Bulan Mei 2025 Perihal Permohonan Izin Pengambilan Data, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Praselia Ferlista  
NIM : 21531114  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Desa Margatani Kec. Jayaloka Kab. Musi Rawas  
Perguruan Tinggi : IAIN Curup

Mahasiswi tersebut di atas benar telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri Jayaloka dari Tanggal 06 Mei s.d 06 Agustus 2025. untuk keperluan penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI Dalam Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Pada Siswa di SMA Negeri Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagai mana perlunya.

Jayaloka, 26 Mei 2025  
Kepala Sekolah,  
  
P. SUMANTRI S.Pd., M.Pd  
NIP. 697009011999031004

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Sumantri, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Praselia Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan Kepala Sekolah SMA Negeri Jayaloka dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMA Negeri Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, 26 Mei 2025

Mengetahui

Kepala Sekolah



Fajar Sumantri, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197009011999031004

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Musniati, S.Ag  
Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

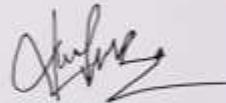
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetya Ferlista  
NIM : 21531114  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan Guru PAI SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025  
Mengetahui,  
Guru Pendidikan Agama Islam



**Musniati, S.Ag**  
NIP:197305042023212012

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ridwan, S.Pd.I

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetia Ferlista

NIM : 21531114

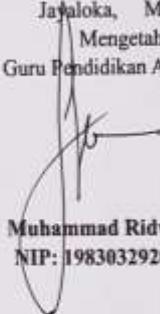
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan Guru PAI SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025  
Mengetahui,  
Guru Pendidikan Agama Islam

  
Muhammad Ridwan, S.Pd.I  
NIP: 198303292015021002

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Pratiyo

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas 10, E 2 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Praselia Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

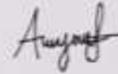
Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025

Mengetahui,  
Siswa



... (Agung Pratiyo)

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diriy Adi Pratama

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas 10. E 2 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Praselia Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025

Mengetahui,  
Siswa



(Diriy Adi Pratama)

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Ramadhani*

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas 10. E 2 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetya Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025  
Mengetahui,  
Siswa



( *Ramadhani* )

### SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Denis

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas II. F 1 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Praselia Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025

Mengetahui,  
Siswa



( Denis )

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Christian Suputra*

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas II. F 1 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetia Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

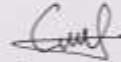
Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025

Mengetahui,

Siswa



(*Christian Suputra*)

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Rahul Muski Saputra*

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas 11. F 1 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetia Ferlista

NIM : 21531114

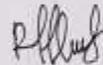
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025  
Mengetahui,  
Siswa



.....(Rahul Muski Saputra).....

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Ari Saputra*

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas 11. F 3 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetia Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025  
Mengetahui,  
Siswa



( *Ari Saputra* )

### SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aditia D.C

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas 11. F 3 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetya Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025  
Mengetahui,  
Siswa



(Aditia D.C).....

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Rio Irawan*

Jabatan : Siswa bermain *game online* kelas 11. F 3 SMAN Jayaloka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Prasetia Ferlista

NIM : 21531114

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dengan siswa SMAN Jayaloka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Siswa di SMAN Jayaloka".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jayaloka, Mei 2025  
Mengetahui,  
Siswa



(*Rio Irawan*)

## INSTRUMEN PENELITIAN

### UPAYA GURU PAI DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMAN JAYALOKA

#### KISI-KISI WAWANCARA

NO .	Fokus Penelitian	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan	Sumber
1.	Dampak Negatif <i>Game Online</i>	Bagaimana dampak negatif <i>game online</i> pada siswa di SMAN Jayaloka?	1. Kesehatan fisik 2. Perilaku belajar 3. Prestasi Akademik 4. Waktu Ibadah	1. Sakit kepala & kesehatan mata 2. Sikap & emosi 3. Hasil akademik 4. Kesadaran spiritual	1. Apakah siswa senang bermain <i>game online</i> dan berapa rata-rata waktu yang siswa habiskan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari? 2. Apakah ada kasus siswa yang membawa HP ke sekolah untuk bermain <i>game online</i> ? 3. Apa saja dampak negatif yang ditimbulkan akibat <i>game online</i> , baik dari segi kesehatan fisik, perilaku belajar, prestasi akademik, dan waktu ibadah siswa?	Kepala Sekolah  Guru PAI  Guru BK  Siswa

					<p>4. Apakah siswa pernah mengalami masalah kesehatan fisik seperti sakit kepala, sakit mata, karena terlalu lama bermain <i>game online</i>?</p> <p>5. Bagaimana permainan <i>game online</i> mempengaruhi interaksi siswa dengan keluarga, teman, atau guru?</p> <p>6. Bagaimana permainan <i>game online</i> mempengaruhi waktu belajar siswa dan apakah siswa merasa nilai pelajarannya mengalami penurunan sejak sering bermain <i>game online</i>?</p> <p>7. Bagaimana permainan <i>game online</i> mempengaruhi waktu ibadah siswa baik ketika di rumah dan di sekolah?</p>	
2.	Upaya Guru PAI	Bagaimana upaya Guru PAI dalam mengatasi dampak	1. Upaya kuratif	<p>1. Komunikasi &amp; kolaborasi dengan orang tua</p> <p>2. Koordinasi</p>	<p>1. Bagaimana Bapak/Ibu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang tua siswa serta tindakan apa yang Bapak/Ibu sarankan kepada orang tua dalam kasus siswa yang mengalami</p>	Guru PAI Guru BK

		negatif <i>game online</i> pada siswa di SMAN Jayaloka?		<p>lintas bidang dengan guru BK</p> <p>3. Pendekatan &amp; pembinaan guru PAI</p> <p>4. Pengarahan pada kegiatan alternatif positif religius</p>	<p>kesehatan fisik (seperti sakit kepala terus-menerus, dan juga mata lelah)</p> <p>2. Jika Bapak/Ibu menemukan siswa perilakunya berubah menjadi negatif (misal, mudah marah, lebih tertutup) yang diduga kuat karena <i>game online</i> bagaimana Bapak/Ibu berkoordinasi dengan pihak sekolah lain, seperti guru BK untuk menangani siswa yang terdampak negatif <i>game online</i>?</p> <p>3. Bagaimana cara Ibu, selaku guru BK dalam menindaklanjuti kasus siswa bermain <i>game online</i>?</p> <p>4. Jika Ibu menemukan siswa yang prestasinya menurun drastis yang diduga kuat karena <i>game online</i>, pendekatan personal seperti apa yang Ibu terapkan dan apa bentuk pembinaan atau intervensi yang diberikan?</p>	
--	--	---	--	--	---	--

					5. Ketika Bapak/Ibu mengetahui ada siswa yang sudah melalaikan shalat atau ibadah lain karena <i>game online</i> , langkah-langkah spesifik apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk membimbingnya kembali ke jalur ibadah?	
--	--	--	--	--	---	--

## PEDOMAN WAWANCARA

### PERTANYAAN:

1. Apakah siswa senang bermain *game online* dan berapa rata-rata waktu yang siswa habiskan untuk bermain *game online* dalam seharinya?
2. Apakah ada kasus siswa yang membawa HP ke sekolah untuk bermain *game online*?
3. Apa saja dampak negatif yang ditimbulkan akibat *game online*, baik dari segi kesehatan fisik, perilaku belajar, prestasi akademik, dan waktu ibadah siswa?
4. Apakah siswa pernah mengalami masalah kesehatan fisik seperti sakit kepala, sakit mata, karena terlalu lama bermain *game online*?
5. Bagaimana permainan *game online* mempengaruhi interaksi siswa dengan keluarga, teman, atau guru?
6. Bagaimana permainan *game online* mempengaruhi waktu belajar siswa dan apakah siswa merasa nilai pelajarannya mengalami penurunan sejak sering bermain *game online*?
7. Bagaimana permainan *game online* mempengaruhi waktu ibadah siswa baik ketika di rumah dan di sekolah?
8. Bagaimana Bapak/Ibu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang tua siswa serta tindakan apa yang Bapak/Ibu sarankan kepada orang tua dalam kasus siswa yang mengalami kesehatan fisik (seperti sakit kepala terus-menerus, dan juga mata lelah)?
9. Jika Bapak/Ibu menemukan siswa perilakunya berubah menjadi negatif (misal, mudah marah, lebih tertutup) yang diduga kuat karena *game online* bagaimana Bapak/Ibu berkoordinasi dengan pihak sekolah lain, seperti guru BK untuk menangani siswa yang terdampak negatif *game online*?

10. Bagaimana cara Ibu , selaku guru BK dalam menindaklanjuti kasus siswa bermain *game online*?
11. Jika Ibu menemukan siswa yang prestasinya menurun drastis yang diduga kuat karena *game online*, pendekatan personal seperti apa yang Ibu terapkan dan apa bentuk pembinaan atau intervensi yang diberikan?
12. Ketika Bapak/Ibu mengetahui ada siswa yang sudah melalaikan shalat atau ibadah lain karena *game online*, langkah-langkah spesifik apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk membimbingnya kembali ke jalur ibadah?

### LEMBAR OBSERVASI

**Lokasi: SMAN Jayaloka**

NO.	Aktivitas yang diamati	Catatan Deskriptif	Catatan Refleksi
1.	Bagaimana dampak negatif <i>game online</i> pada siswa di SMAN Jayaloka.	Dampak negatif yang ditimbulkan akibat <i>game online</i> pada kesehatan fisik siswa bahwa bermain <i>game online</i> secara berlebihan memang benar berdampak negatif pada kesehatan mata dan sakit kepalanya. Kemudian untuk perilaku belajar siswa baik di sekolah	Bermain <i>game online</i> dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada kesehatan fisik, perilaku belajar, prestasi akademik, dan waktu ibadah siswa. Maka perlu dilakukan upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif akibat <i>game online</i> pada siswa, seperti meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi kegiatan yang dapat

		<p>maupun di rumah, dimana siswa jarang berinteraksi dengan keluarga, teman, atau guru. Selanjutnya untuk prestasi akademik siswa mengalami nilai rendah, serta menjadi lalai waktu ibadahnya siswa lebih memilih bermain <i>game</i> daripada melaksanakan shalat.</p>	<p>mengalihkan perhatian siswa dari bermain <i>game online</i>.</p>
2.	<p>Bagaimana upaya Guru PAI dalam mengatasi dampak negatif <i>game online</i> pada siswa di SMAN Jayaloka..</p>	<p>Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif <i>game online</i> pada siswa di SMAN Jayaloka melalui upaya kuratif yaitu: (a) segi kesehatan fisik siswa, guru PAI melakukan pendekatan personal, komunikasi dengan orang tua siswa,</p>	<p>Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif <i>game online</i> pada siswa telah menunjukkan hasil yang positif, namun masih perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan terus-menerus untuk memastikan bahwa upaya yang dilakukan tetap efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa.</p>

		<p>dan koordinasi dengan Unit Kesehatan Sekolah (UKS), (b) segi perilaku belajar siswa, guru PAI berkoordinasi dengan guru BK, (c) segi prestasi akademik siswa, guru PAI melakukan pendekatan secara mendalam, peningkatan motivasi belajar, dan inovasi pembelajaran, (d) segi waktu ibadah siswa, guru PAI mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan keagamaan di sekolah, dan bekerja sama dengan orang tua siswa dalam mengawasi kegiatan ibadah siswa di rumah.</p>	
--	--	---	--

## LEMBAR DOKUMENTASI

Lokasi: SMAN Jayaloka

NO.	Dokumen yang dianalisis	Uraian	Kelengkapan dokumen
1.	Nilai raport siswa.	Meninjau prestasi akademik siswa sebagai dampak negatif akibat <i>game online</i> , seperti nilai rendah.	
2.	Absensi siswa.	Menganalisis apakah <i>game online</i> ini mempengaruhi kehadiran siswa di sekolah, seperti sering absen.	
3.	Dokumentasi siswa saat bermain <i>game online</i> .	Mendukung bukti visual dampak bermain <i>game online</i> terhadap siswa.	
4.	Dokumentasi siswa saat sedang tidur di kelas	Mendukung bukti visual dampak bermain <i>game online</i> terhadap siswa.	
5.	Laporan atau catatan guru BK.	Mengetahui riwayat kasus siswa yang mengalami masalah	

		perilaku atau akademik terkait dengan <i>game online</i> .	
6.	Bimbingan guru PAI.	Mengetahui jenis bimbingan yang diberikan kepada siswa yang mengalami masalah terkait dengan <i>game online</i> .	
7.	Pemanggilan orang tua	Menganalisis eektivitas keterlibatan orang tua dalam mengatasi masalah siswa terkait dengan <i>game online</i> .	
8.	Peraturan dilarang bawa HP	Menganalisis apakah peraturan tersebut dapat mengurangi dampak negatif <i>game online</i> pada siswa.	
9.	Dokumentasi kegiatan positif keagamaan	Mendukung data observasi terkait upaya guru PAI dalam mengalihkan perhatian siswa dari bermain <i>game online</i> .	

## DOKUMENTASI



Gambar. 1. Kondisi Sekolah SMAN Jayaloka



Gambar. 2. Kondisi Mushola SMAN Jayaloka



Gambar. 3. Mengantarkan surat izin penelitian



Gambar. 4. Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN Jayaloka



Gambar. 5. Wawancara dengan Guru PAI SMAN Jayaloka











Gambar. 6. Wawancara dengan 9 siswa yang bermain *game online*



Gambar. 7. Siswa saat sedang bermain *game online*



Gambar. 8. Siswa saat sedang tidur di kelas





Gambar. 9. Bimbingan khusus oleh Guru PAI terhadap siswa yang bermain *game online*



Gambar. 10. Kegiatan keagamaan sholat berjama'ah



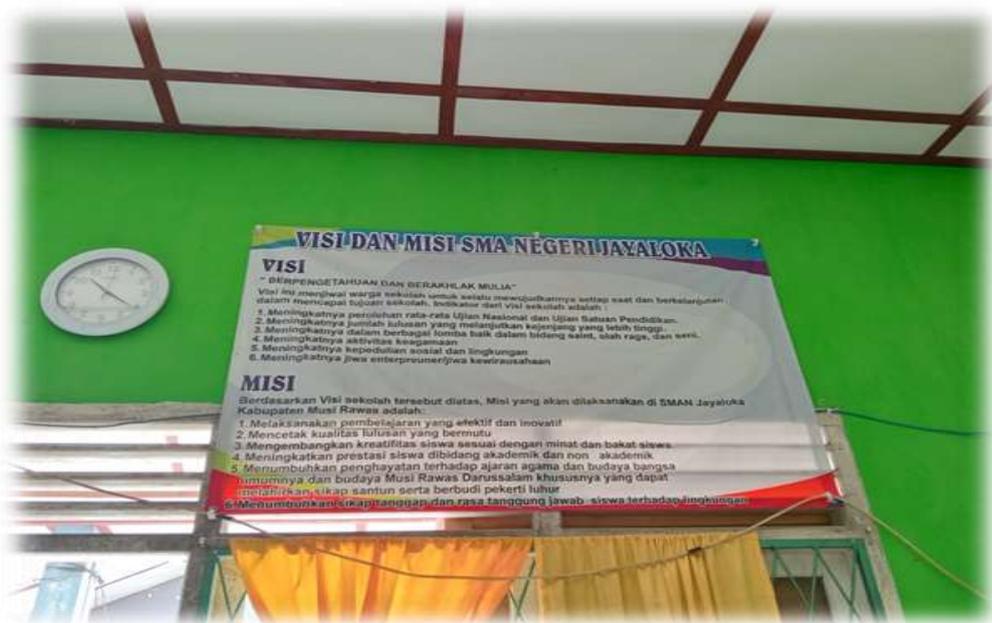
Gambar. 11. Pemanggilan orang tua oleh Guru BK terhadap siswa yang bermain *game online*



Gambar. 12. Tempat penitipan HP siswa SMAN Jayaloka



Gambar. 13. Struktur organisasi SMAN Jayaloka



Gambar. 14. Visi-Misi SMAN Jayaloka

### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

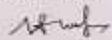
Nama lengkap : Agung Pratiyo  
Tempat, Tanggal lahir : Jayaloka, 02 Mei 2008  
Nama Orang Tua/Wali : Dittawanto  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Anak kandung  
Alamat Rumah : Bumi Raya  
No. Hp/Wa :

Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

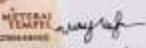
1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kantin saat KBM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajar,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam sebulan, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asusila, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

Apabila saya tidak menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

Mengetahui,  
Orang Tua/Wali  
  
[Dittawanto]

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka  
  
Fajar Sumatri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011996031004

Surat Pernyataan  
  
  
[Agung Pratiyo]

### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap : Derry Adh Pratama  
Tempat, Tanggal lahir : Mangalungga - 25 Juni 2009  
Nama Orang Tua/Wali : Sulayanti  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Anak kandung  
Alamat Rumah : Yanti 200  
No. Hp/Wa :

Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

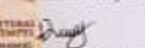
1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kantin saat KBM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajar,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam sebulan, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asusila, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

Apabila saya tidak menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

Mengetahui,  
Orang Tua/Wali  
  
[Sulayanti]

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka  
  
Fajar Sumatri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011996031004

Surat Pernyataan  
  
  
[Derry Adh Pratama]

### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap : pamadham  
Tempat, Tanggal lahir : Lubuk Linggau, 25 Agustus 2009  
Nama Orang Tua/Wali : Herman  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Anak kandung  
Alamat Rumah : Mekar Jaya  
No. Hp/Wa :

Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kantin saat KBM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajan,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam sebulan, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asusila, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

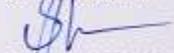
Apabila saya tidak menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

Mengetahui  
Orang Tua/Wali

  
( Herman )

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka

  
Fajar Sumantri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011999031004

buat Pernyataan  
  
Pamadham  
( Pamadham )

### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap : Denis  
Tempat, Tanggal lahir : Palembang, Lampung, 20 Februari 2008  
Nama Orang Tua/Wali : Indra  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Anak kandung  
Alamat Rumah : Palembang, Lampung  
No. Hp/Wa :

Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kantin saat KBM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajan,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam sebulan, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asusila, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

Apabila saya tidak menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

Mengetahui  
Orang Tua/Wali

  
( Indra )

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka

  
Fajar Sumantri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011999031004

buat Pernyataan  
  
Denis  
( Denis )

### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

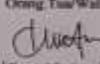
Nama lengkap : Christian Saputra  
Tempat, Tanggal lahir : Jayaloka, 15 April 2007  
Nama Orang Tua/Wali : Tika Mariani  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Anak kandung  
Alamat Rumah : Durejo  
No. Hp/Wa :

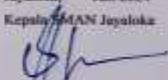
Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kantin saat KBM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajar,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam sebulan, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asusila, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

Apabila saya tidak menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

Mengetahui,  
Orang Tua/Wali  
  
(Tika Mariani)

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka  
  
Fajar Sumatri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011999031004



### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

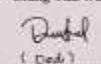
Nama lengkap : Rahul Muzi Saputra  
Tempat, Tanggal lahir : Lubanungga, 15 Juni 2007  
Nama Orang Tua/Wali : Dedi  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Anak kandung  
Alamat Rumah : Nettlebaga 2  
No. Hp/Wa :

Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kantin saat KBM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajar,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam sebulan, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asusila, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

Apabila saya tidak menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

Mengetahui,  
Orang Tua/Wali  
  
(Dedi)

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka  
  
Fajar Sumatri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011999031004



### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap : Ari Laksana  
Tempat, Tanggal lahir : Takong Tringg, 26 Agustus 2009  
Nama Orang Tua/Wali : Iis Marnisyah  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Ayah kandung  
Alamat Rumah : Caturwatu  
No. Hp/Wa :

Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kamin saat KDM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajar,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam setahun, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asesita, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

Apabila saya tidak mematuhi ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

Mengetahui,  
Orang Tua/Wali  
  
(Iis Marnisyah)

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka  
  
Eja Sumatri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011999021004



### SURAT PERNYATAAN SISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap : Adela D.C  
Tempat, Tanggal lahir : Kertasono-09 Juli 2008  
Nama Orang Tua/Wali : Dany yane  
Agama Orang Tua/Wali : Islam  
Hubungan Orang Tua/Wali : Ayah kandung  
Alamat Rumah : Kariacano  
No. Hp/Wa :

Dengan penuh kesadaran MENYATAKAN bahwa selama menjadi siswa SMAN Jayaloka bersedia MEMATUHI SELURUH TATA TERTIB SEKOLAH yang berlaku yaitu:

1. Akan menjaga nama baik Atribut Sekolah SMAN Jayaloka,
2. Tidak di kamin saat KDM, tidak merokok, tidak pacaran, tidak minum minuman keras, dan tidak menggunakan narkoba di lingkungan sekolah,
3. Tidak akan terlibat dalam tindak kekerasan atau bullying dan tidak membawa Sajar,
4. Mematuhi tata tertib berkaitan dengan seragam, sepatu, rambut, tidak memakai perhiasan, tidak bersolek berlebihan di sekolah,
5. Tidak masuk sekolah tanpa keterangan selama 3 hari berturut-berturut dan 6 kali dalam setahun, maka dilakukan pemanggilan dan siap dikembalikan ke Orang Tua/Wali,
6. Bagi siswa yang terlibat tindakan Asesita, maka langsung dikembalikan ke orang tua,
7. Tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, kecuali dengan izin guru untuk kegiatan proses pembelajaran.

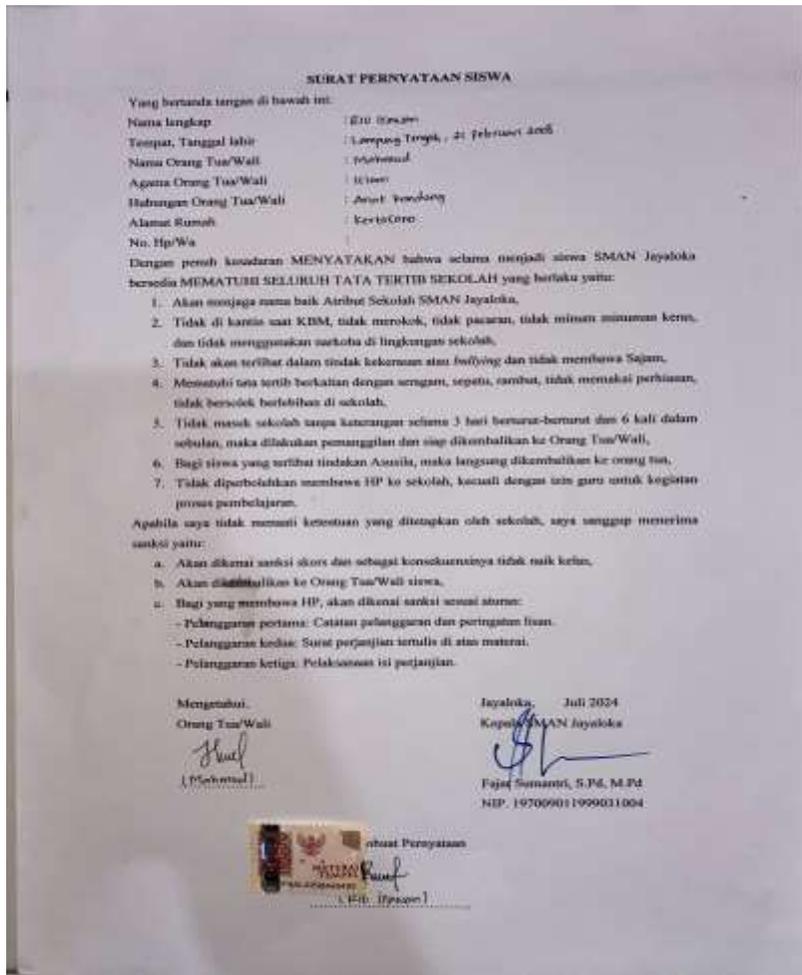
Apabila saya tidak mematuhi ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah, saya sanggup menerima sanksi yaitu:

- a. Akan dikenai sanksi skors dan sebagai konsekuensinya tidak naik kelas,
- b. Akan dikembalikan ke Orang Tua/Wali siswa,
- c. Bagi yang membawa HP, akan dikenai sanksi sesuai aturan:
  - Pelanggaran pertama: Catatan pelanggaran dan peringatan lisan.
  - Pelanggaran kedua: Surat perjanjian tertulis di atas materai.
  - Pelanggaran ketiga: Pelaksanaan isi perjanjian.

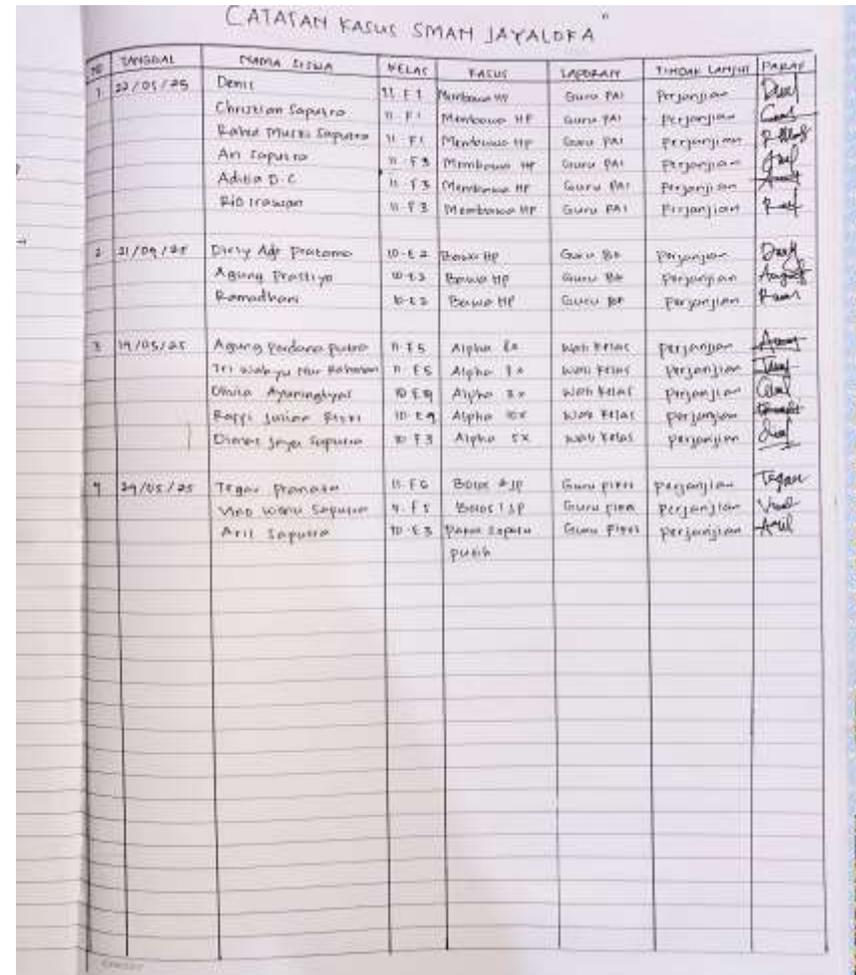
Mengetahui,  
Orang Tua/Wali  
  
(Dany yane)

Jayaloka, Juli 2024  
Kepala SMAN Jayaloka  
  
Eja Sumatri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197009011999021004





Gambar. 15. Surat pernyataan siswa dilarang bawa HP



Gambar. 16. Buku catatan kasus Guru BK



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN  
**SMAN JAYALOKA**  
 TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjari Ds. Parwodadi Kec Jayaloka Kab Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/045 /SMANJK/20  
 Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
 Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Anggota Tim  
 Di  
 Jayaloka

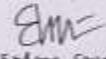
Dengan hormat,  
 Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 22 April 2022  
 Waktu : 10-10.30  
 Tempat : SMAN Jayaloka

Untuk mengadakan konsultasi tentang :

1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
2. Kelulusan/ Penyerahan IP di Sekolah

Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 22 April 2022  
 Wali Kelas,  
  
 Endang Suciati, S.Pd.  
 NIP. -



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN  
**SMAN JAYALOKA**  
 TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjari Ds. Parwodadi Kec Jayaloka Kab Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/045 /SMANJK/20  
 Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
 Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Tim  
 Di  
 Jayaloka

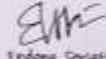
Dengan hormat,  
 Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 22 April 2022  
 Waktu : 10-10.30  
 Tempat : SMAN Jayaloka

Untuk mengadakan konsultasi tentang :

1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
2. Kelulusan/ Penyerahan IP di Sekolah

Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 22 April 2022  
 Wali Kelas,  
  
 Endang Suciati, S.Pd.  
 NIP. -



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN

**SMAN JAYALOKA**

TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjuran Ds. Purwodadi Kec. Jayaloka Kab. Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/086 /SMANJLK/20  
Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Kemahasiswaan  
Di  
Jayaloka

Dengan hormat,  
Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 22 April 2022  
Waktu : 10.00 WIB  
Tempat : SMAN Jayaloka

- Untuk mengadakan konsultasi tentang :
1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
  2. Kelakuan/Perilaku siswa di Sekolah

Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 20 April 2022  
Wali Kelas,  
  
Endang Corinto, S.Pd  
NIP. -



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN

**SMAN JAYALOKA**

TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjuran Ds. Purwodadi Kec. Jayaloka Kab. Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/086 /SMANJLK/20  
Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Dosen  
Di  
Jayaloka

Dengan hormat,  
Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada :

Hari/Tanggal : Senin, 25 Januari 2022  
Waktu : 08.00 WIB  
Tempat : SMAN Jayaloka

- Untuk mengadakan konsultasi tentang :
1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
  2. Kelakuan/Perilaku siswa di Sekolah

Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 25 Januari 2022  
Wali Kelas,  
  
Sinta Dyanis, C.Pd  
NIP. 19830120192012019



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN

**SMAN JAYALOKA**

TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjuran Ds. Purwodadi Kec. Jayaloka Kab. Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/09 /SMAN/LK/20

Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Christine Septejo

Di

Jayaloka

Dengan hormat,

Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada :

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Januari 2022  
Waktu : 09.00 WIB  
Tempat : SMA/SM Jayaloka

Untuk mengadakan konsultasi tentang :

1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
2. Pelaksanaan Monitoring IP di sekolah

Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 23 Januari 2022

Wali Kelas

Septejo Christine, S.Pd

NIP. 19951012053212014



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN

**SMAN JAYALOKA**

TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjuran Ds. Purwodadi Kec. Jayaloka Kab. Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/09 /SMAN/LK/20

Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Rendi Mardiana

Di

Jayaloka

Dengan hormat,

Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada :

Hari/Tanggal : Sabtu, 23 Januari 2022  
Waktu : 09.00 WIB  
Tempat : SMA/SM Jayaloka

Untuk mengadakan konsultasi tentang :

1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
2. Pelaksanaan Monitoring IP di sekolah

Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 23 Januari 2022

Wali Kelas

Rendi Mardiana, S.Pd

NIP. 19951012053212014



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN

**SMAN JAYALOKA**

TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjuran Ds. Purwodadi Kec. Jayaloka Kab Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/594 /SMANJLK/20

Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Ati Septia

Di  
Jayaloka

Dengan hormat,

Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada:

Hari/Tanggal : Kamis - 25 Januari 2025  
Waktu : 09:00 WIB  
Tempat : SMAN Jayaloka

Untuk mengadakan konsultasi tentang:

- 1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
- 2. Kelakuan / Perilaku yg diharapkan

Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 23 Januari 2025

Wali Kelas,

Erniwati, S.Pd

NIP. 199011302025 212005



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN

**SMAN JAYALOKA**

TERAKREDITASI A

Alamat : Jl. Sunan Manjuran Ds. Purwodadi Kec. Jayaloka Kab Musi Rawas 31665

Nomor : 422.1/594 /SMANJLK/20

Perihal : Panggilan Orang Tua Siswa

Kepada  
Yth. Sdr. Orang Tua/Wali

Dari Adiwa D.C.

Di  
Jayaloka

Dengan hormat,

Dalam rangka melaksanakan kerja sama antara sekolah dengan orang tua siswa, maka dengan ini kami mohon kesediaan saudara untuk datang pada:

Hari/Tanggal : Kamis - 23 Januari 2025  
Waktu : 09:00 WIB  
Tempat : SMAN Jayaloka

Untuk mengadakan konsultasi tentang:

- 1. Kemajuan belajar dan prestasi siswa
- 2. Kelakuan / Perilaku yg diharapkan

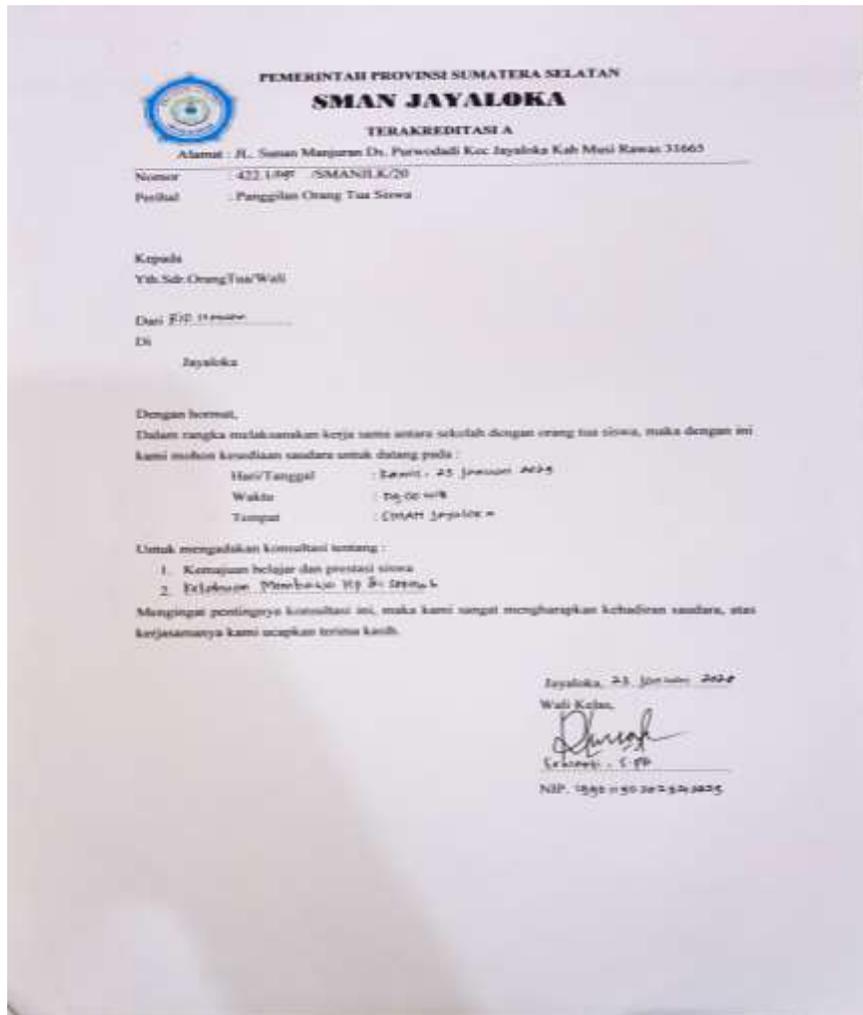
Mengingat pentingnya konsultasi ini, maka kami sangat mengharapkan kehadiran saudara, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jayaloka, 21 Januari 2025

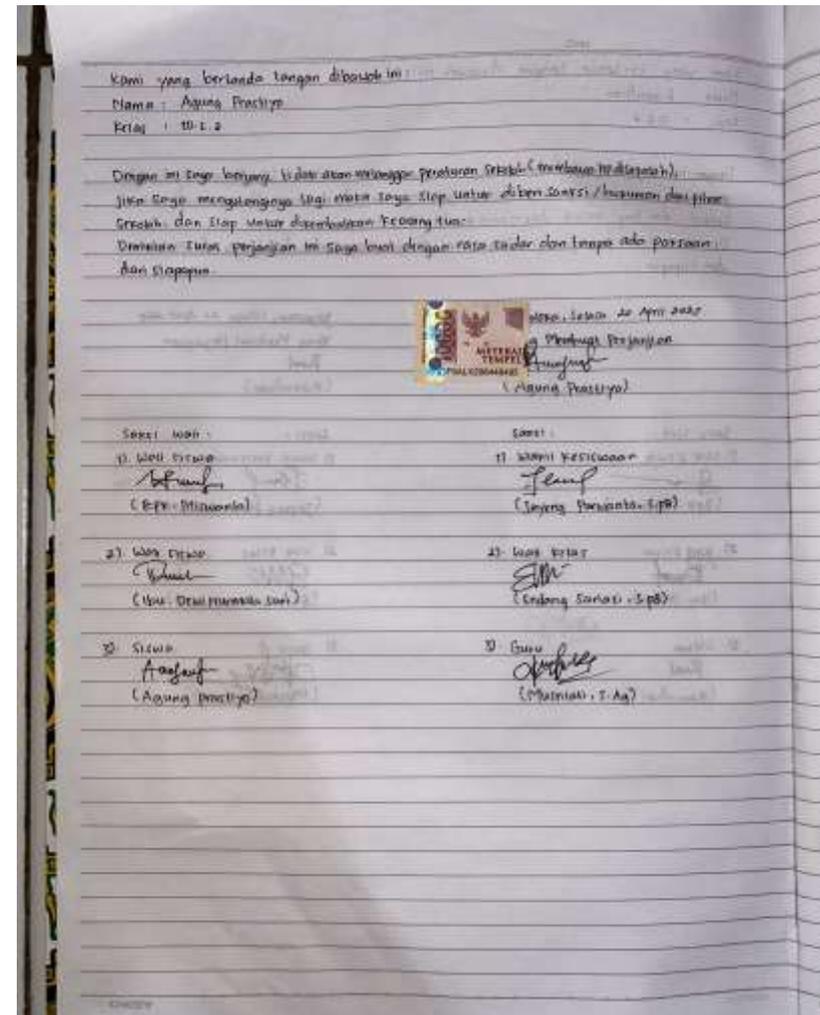
Wali Kelas,

Erniwati, S.Pd

NIP. 199011302025 212005



Gambar. 17. Surat pemanggilan 9 siswa yang bermain *game online*



Gambar. 18. Buku perjanjian siswa melanggar peraturan

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diry Adi Pratama

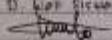
Kelas : 10-E-2

Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa Hp di sekolah), jika saya melanggar lagi maka saya siap untuk diberi sanksi/hukuman dari pihak Sekolah, dan siap untuk ditambatkan ke Daring tua.

Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Yogyakarta, Selasa 22 April 2020  
Yang Membuat Perjanjian  
  
(Diry Adi Pratama)

Saksi wali:

1) Wali Siswa  
  
(BPE Pratiwanto)

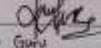
2) Wali Siswa  
  
(Nov. Purnawati)

3) Siswa  
  
(Diry Adi Pratama)

Saksi:

1) Wali Kesiswaan  
  
(Jayeng Purwanto, S-Pd)

2) Wali Kelas  
  
(Endang Satriati, S-Pd)

3) Guru  
  
(Musniati, S.Ag)

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ramadhani

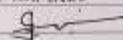
Kelas : 10-E-2

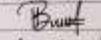
Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa Hp di sekolah) jika saya melanggar lagi maka saya siap untuk diberi sanksi/hukuman dari pihak Sekolah, dan siap untuk ditambatkan ke Daring tua.

Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Yogyakarta, Selasa 22 April 2020  
Yang Membuat Perjanjian  
  
(Ramadhani)

Saksi wali:

1) Wali Siswa  
  
(BPE Herman)

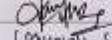
2) Wali Siswa  
  
(Ibu Purno)

3) Siswa  
  
(Ramadhani)

Saksi:

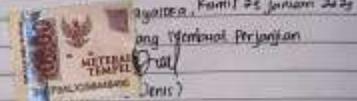
1) Wali Kesiswaan  
  
(Jayeng Purwanto, S-Pd)

2) Wali Kelas  
  
(Endang Satriati, S-Pd)

3) Guru  
  
(Pratiwanto, S.Ag)

Kami yang bertanda tangan dibawah ini  
Nama : Denis  
Kelas : II. P. 1

Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa Hp di sekolah),  
jika saya melanggar lagi maka saya siap untuk diberi sanksi / hukuman dan pihak  
sekolah dan siap untuk dituntut ke orang tua  
Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan  
dari siapapun.



Saksi wali

1) Wali siswa  
*[Signature]*  
(Bapak Indan)

2) Wali siswa  
*[Signature]*  
(Ibu Yenni)

3) Guru  
*[Signature]*  
(Denis)

Saksi

1) Wakil Kesiswaan  
*[Signature]*  
(Jayeng Purwanita, I. Pd)

2) Wakil kelas  
*[Signature]*  
(Septa Rizani, S. Pd)

3) Guru  
*[Signature]*  
(Murniani, I. Ag)

Kami yang bertanda tangan dibawah ini  
Nama : Christian Saputra  
Kelas : 9. F. 1

Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa Hp di sekolah),  
jika saya melanggar lagi maka saya siap untuk diberi sanksi / hukuman dan pihak  
sekolah dan siap untuk dituntut ke orang tua  
Demikian surat ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan  
dari siapapun.



Saksi wali

1) Wali siswa  
*[Signature]*  
(Bapak Andrian)

2) Wali siswa  
*[Signature]*  
(Ibu Tina Marlana)

3) Guru  
*[Signature]*  
(Christian Saputra)

Saksi

1) Wakil Kesiswaan  
*[Signature]*  
(Jayeng Purwanita, I. Pd)

2) Wakil kelas  
*[Signature]*  
(Septa Rizani, S. Pd)

3) Guru  
*[Signature]*  
(Murniani, I. Ag)

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:  
Nama : Rahul Musti Saputra  
Kelas : II. FI

Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa HP di sekolah)  
jika saya melanggar lagi maka saya siap untuk diberi sanksi/hukuman dan pindah  
kelas, dan siap untuk diberhentikan ke orang tua  
Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan  
dari siapapun.

10000  
METERAN  
TEMPER  
PULSAKORPRI  
Jawa, Kamis, 20 Januari 2022  
Membuat Perjanjian  
Rahul  
(Rahul Musti Saputra)

Orang tua:

1) Ibu Dinda

Dinda  
(Ibu Dinda Gudi Anangyah)

2) Ibu Rini

Rini  
(Ibu Rini Puertanti)

3) Bapak

Rahul  
(Rahul Musti Saputra)

Saksi:

1) Wakil Kesiswaan

Fani  
(Jajang Purwanto, S.Pd)

2) Wakil Guru

Sapta Rizanti, S.Pd

3) Guru

Muzanti, S.Pd

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:  
Nama : Ari Saputra  
Kelas : II. FI

Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa HP di sekolah)  
jika saya melanggar lagi maka saya siap untuk diberi sanksi/hukuman dan pindah  
kelas, dan siap untuk diberhentikan ke orang tua  
Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan  
dari siapapun.

10000  
METERAN  
TEMPER  
PULSAKORPRI  
Jawa, Kamis, 20 Januari 2022  
Membuat perjanjian  
Ari  
(Ari Saputra)

Orang tua:

1) Ayah Ari

Ari  
(Epa Tri Ari Cahya)

2) Ibu Ari

Rini  
(Ibu Sri Marsiyah)

3) Bapak

Ari  
(Ari Saputra)

Saksi:

1) Wakil Kesiswaan

Fani  
(Jajang Purwanto, S.Pd)

2) Wakil Guru

Rini  
(Ibu Sri Marsiyah)

3) Guru

Ari  
(Rahmadi Rahmadi, S.Pd)

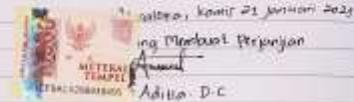
Kami yang beranda tangan dibawah ini:

Nama: Aditya D.C

Kelas: XI-13

Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa Hp di sekolah) jika saya mengulanginya lagi maka saya siap untuk diberi sanksi / hukuman dari pihak sekolah, dan siap untuk dikembalikan kerang tua.

Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Saksi wali:

1) Wali Siswa  
A. Suka  
(Bpk. Apriyanto)

2) Wali Siswa  
A. Suka  
(Ibu Dantiy Yusa Lusia Sari)

3) Siswa  
Aditya  
(Aditya D.C.)

Saksi:

1) Wakil Kestidwaan  
Fauz  
(Jayeng Purwanita, S.Pd)

2) Wakil Ketak  
Rizki  
(Eriwanti, S.Pd)

3) Guru  
Muhammad Ridwan  
(Muhammad Ridwan, S.Pd.1)

Kami yang beranda tangan dibawah ini:

Nama: RIDWAN

Kelas: XI-13

Dengan ini saya berjanji tidak akan melanggar peraturan sekolah (membawa Hp di sekolah) jika saya mengulanginya lagi maka saya siap untuk diberi sanksi / hukuman dari pihak sekolah, dan siap untuk dikembalikan kerang tua.

Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan rasa sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Saksi wali:

1) Wali Siswa  
Fauz  
(Bpk. Mahmud)

2) Wali Siswa  
A. Suka  
(Ibu Nurrisa)

3) Siswa  
Ridwan  
(RIDWAN)

Saksi:

1) Wakil Kestidwaan  
Fauz  
(Jayeng Purwanita - S.Pd)

2) Wakil Ketak  
Rizki  
(Eriwanti, S.Pd)

3) Guru  
Muhammad Ridwan  
(Muhammad Ridwan, S.Pd.1)











### **Biodata Penulis**

Nama : Prasetia Ferlista

Nim : 21531114

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ PAI

Tempat, Tanggal Lahir : Margatani, 27 November  
2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Anak Ke- : 1

Alamat : Desa Margatani, Kecamatan  
Jayaloka, Kabupaten Musi  
Rawas, Provinsi. Sumatera  
Selatan

Nama Ayah : Feri Sutopo

Nama Ibu : Eka Lisnawati

Riwayat Pendidikan : SDN Margatani  
SMPN Margatunggal  
SMAN Jayaloka

Judul Skripsi : “Upaya Guru PAI dalam  
Mengatasi Dampak Negatif  
*Game Online* pada Siswa di  
SMAN Jayaloka”

