

**PERAN GURU PAI DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME*  
*ONLINE* PADA PESERTA DIDIK SMA NEGERI 13 AMBON**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**DIATI**  
**NIM: 170301049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
AMBON  
2021**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**JUDUL : PERAN GURU PAI DALAM MENGATASI  
KECANDUAN GAMEONLINE PADA  
PESERTA DIDIK SMA NEGERI 13 AMBON**

**NAMA : DIATI**

**NIM : 170301049**

**PROGRAM STUDI / KLS : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / B**

Telah diuji dan dipertanyakan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari tanggal 09 bulan 07 2021 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu pendidikan Islam.

**DEWAN MUNAQASYAH**

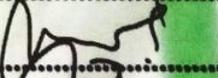
**PEMBIMBING I Djamila Lasaiba, M.A**

()

**PEMBIMBING II Saddam Husein, M.Pd.I**

()

**PENGUJI I Ummu Sa'idah, M.Pd.I**

()

**PENGUJI II Nakip Pelu, M.A**

()

**Disetujui Oleh:  
Ketua Program Studi PAI**

  
**Dr. Nurseid, M.Ag**  
**NIP.197503022005011005**

**Di Sahkan Oleh:  
Rektor FITK IAIN Ambon**

  
**Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I**  
**NIP. 197311052000031002**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diati

NIM : 0170301049

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain sebagai hasil tulisan atau pikiran penulis sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa hasil penelitian tersebut merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibantu orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka hasil penelitian dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Ambon, Juli 2021.

Yang Membuat Pernyataan



**Diati**

NIM.0170301049

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **“MOTTO”**

Raihlah bahagia dengan taqwa

Perbanyaklah ketaqwaan di hadapan Allah

Karena kunci kebahagiaan dunia dan akhirat adalah ketaqwaan kepada Allah

SWT

### **“PERSEMBAHAN”**

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Bapak dan Ibu Tercinta (Bpk. La Oca dan Ibu. Wa Muli)

Terima kasih untuk Cintanya, Kasih sayangnya, Pengorbanannya,  
Dukungannya, Nasihatnya, dan Do'anya yang tiada pernah berhenti.

Kepada kakak dan adik-adik tersayang Hareni, Erfin, Yani, Amelia dan  
Fila

Almamater penulis IAIN Ambon:

“Baik buruknya engkau, penulis tetaplah alumni yang kau hasilkan”.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Illahi Robbi, karena atas berkat, rahmat, dan hidayahnya sehingga hasil penelitian ini dapat terselesaikan tanpa halangan yang berarti. Penulis sadar hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan untuk itu saran, kritik, maupun sanggahan yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan demi kesempurnaan hasil penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini tak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si selaku Rektor IAIN Ambon, Prof. Dr. La Jama'a, M.Hi selaku Wakil Rektor I, Dr. Husin Wattimena. MH selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Faqih Seknun, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III.
2. Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Hj. Siti Jumaeda, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan I, Corneli Pary, M.Pd selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Muhajir Abdurahman, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III.
3. Dr. Nursaid, M.Ag dan Sadam Husein, M.Pd.I selaku ketua jurusan dan wakil ketua jurusan pendidikan Agama Islam.

4. Djamila Lasaiba, M.A dan Sadam Husein, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam rangka penyusunan hasil penelitian ini
5. Ummu Saidah M.Pd.I dan Nakip Pelu, M.A selaku Penguji I dan Penguji II yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan pengujian kepada penulis dalam rangka melengkapi hasil penelitian ini
6. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun material dalam penyelesaian hasil penelitian ini.
7. Para dosen, Asisten, serta Staf Administrasi yang berada dilingkup IAIN Ambon pada umumnya dan di Program Studi Pendidikan Agama Islam pada khususnya yang telah memberikan segala bantuan selama penulis menuntut ilmu di lembaga ini.
8. Kepala SMA Negeri 13 Ambon dan staf dewan guru atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis dalam rangka proses penyelesaian hasil penelitian ini.
9. Saudara-saudara penulis tercinta atas segala motivasi dan dorongan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan hasil penelitian ini.
10. Sahabat-sahabat: Kariyati Buton, Yusdin, Yalna, Endang dan teman-teman kelas PAI B angkatan 2017 yang tidak mampu penulis sebutkan satu persatu mereka yang selalu setia memberikan doa, nasehat, hiburan, dan semangat luar biasa kepada penulis.
11. Teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2017 yang senasib dan seperjuangan, yang telah membuat semasa perkuliahan menjadi

lebih berarti dan takkan terlupakan sampai kapanpun, terima kasih telah memberikan motivasi dan dukungannya kepada penulis selama ini.

12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dan telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan hasil penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhirnya dengan sembah sujud atas kekhilafan penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, semoga apa yang telah kalian berikan akan bernilai ibadah dihadapan Allah SWT. Amin

Ambon. Juli 2021



**Penulis**

## ABSTRAK

**Diati, NIM. 170301049. Dosen Pembimbing I. Djamila Lasaiba, M.A dan Pembimbing II. Saddam Husein, M.Pd.I Judul “Peran Guru PAI Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik SMA Negeri 13 Ambon”. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon, 2021.**

Kehadiran *video game* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Situasi seperti ini memiliki masalah terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Seseorang yang kecanduan *game*, akan berusaha sebaik mungkin untuk mencapai keberhasilan dalam bermain *game* sejauh mungkin yang bisa mereka dapatkan. Guru Pendidikan agama Islam yang tidak hanya menjadikan anak pandai, cerdas dan berwawasan, melainkan harus memenuhi kemampuan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengenali potensi dirinya. Berdasarkan penelitian sementara yang telah di lakukan oleh penulis kepada para peserta didik yang ada di sekolah SMA Negeri 13 Ambon menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku para peserta didik di sekolah SMA Negeri 13 Ambon menjadi kurang memperhatikan pendidikan yang menjadi prioritas utama mereka

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengatasi peserta didik SMA Negeri 13 Ambon yang kecanduan *game online* dan mengetahui faktor faktor apa saja yang menyebabkan peserta didik SMA Negeri 13 Ambon kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

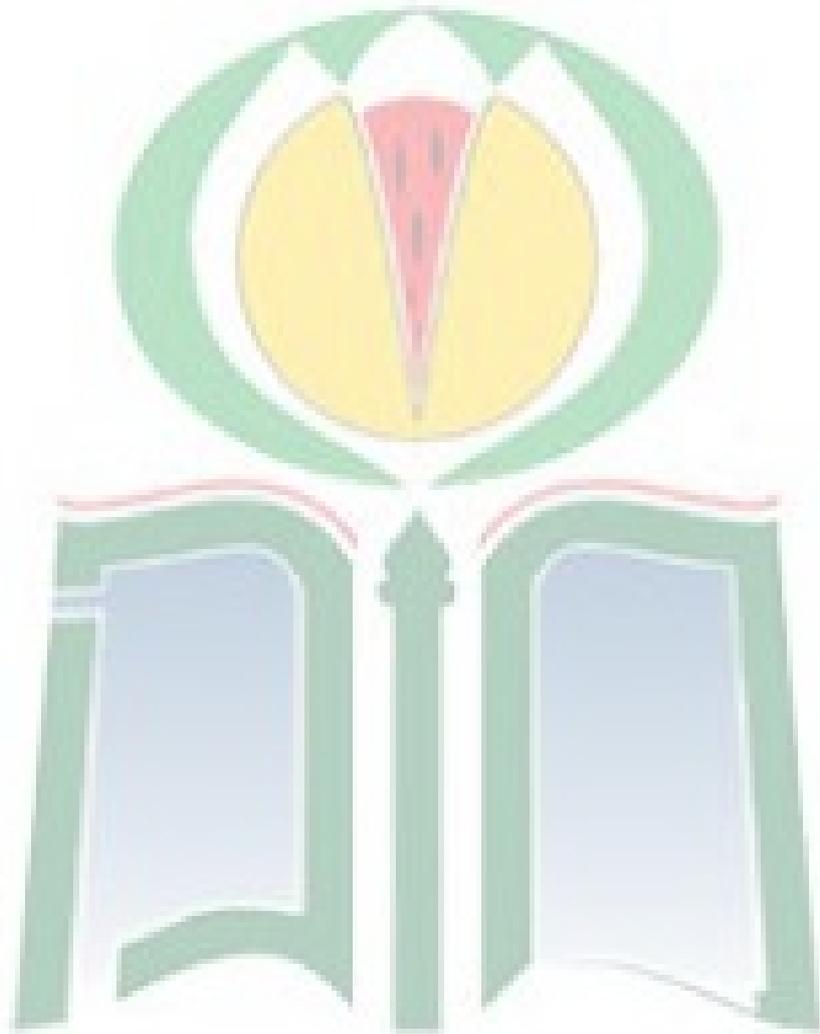
Hasil penelitian menunjukkan upaya yang dilakukan guru mata pelajaran PAI adalah dengan memberikan himbauan kepada peserta didik agar selalu sekolah tepat waktu, mengumpulkan tugas dan tidak membolos sekolah daring. Memberi nasehat agar tidak menghabiskan waktu percuma untuk bermain, menghargai guru pada saat sekolah daring dengan tidak mematikan kamera atau tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi hanya karena sibuk dengan hal lain. Guru PAI tidak hanya memberikan himbauan dan nasehat, mereka berkoordinasi langsung dengan orang tua peserta didik di rumah untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada peserta didik. Faktor-faktor yang mengakibatkan peserta didik kecanduan *game online* adalah faktor internal: dorongan dalam diri peserta didik untuk bermain *game online*, rasa jenuh atau bosan dan kurangnya *self control* dalam diri peserta didik. Faktor eksternal: lingkungan yang kurang terkontrol dan kurangnya perhatian dari orang terdekat.

***Kata Kunci:* Peran Guru PAI, Kecanduan Game Online**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Kegunaan Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Guru Pendidikan Agama Islam .....	9
B. Kecanduan Game Online.....	18
C. Pengertian Game Online .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Kehadiran Peneliti.....	31
C. Lokasi Penelitian.....	31
D. Waktu Penelitian.....	31
E. Sumber Data.....	32
F. Prosedur Pengumpulan Data.....	32
G. Analisis Data.....	33
H. Tahap-Tahap Penelitian .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	37
B. Hasil Penelitian .....	43

C. Pembahasan.....	54
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara ( UU No. 20 tahun 2003). Menurut Ahmad D Marimba pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju kepribadian yang utama<sup>1</sup>. Unsur-unsur yang terdapat dalam pendidikan dalam hal ini yaitu usaha ( kegiatan ), usaha itu bersifat bimbingan (pimpinan atau pertolongan) dan dilakukan secara sadar, ada pendidik atau pembimbing atau penolong, ada yang dididik (peserta didik), bimbingan itu memiliki dasar dan tujuan, dalam usaha itu tentu ada alat- alat yang dipergunakan (media).

Jalan untuk mengarahkan peserta didik menjadi pribadi yang matang adalah dengan mengarahkan fitrah manusia melalui proses dan sistem tertentu. Salah satu sistem atau proses untuk mengembangkan fitrah manusia adalah pendidikan. Pentingnya pendidikan dalam kehidupan sifatnya mutlak, baik kehidupan dalam keluarga, maupun berbangsa dan bernegara. Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Makna penting

---

<sup>1</sup>Trianto, *Model pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara,2011), hlm. 3.

pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat.

Memasuki era globalisasi dan perkembangan IPTEK *game online* adalah salah satu fitur layanan dari canggihnya teknologi saat ini, setiap orang hampir keseluruhan mengerti dan mampu menggunakan fitur layanan *game online* tersebut yang sangat ramai dan diminati banyak orang termasuk peserta didik atau anak-anak yang masih duduk di bangku madrasah ibtidaiyah, yang dikhawatirkan adalah bagaimana perkembangan moral peserta didik dan bagaimana proses pendidikan peserta didik jika menyalahgunakan penggunaan *game online* tersebut, maka dari itu seorang guru harus memiliki konsep khusus untuk peserta didik mereka, terlebih lagi guru berperan penting dalam proses belajar mengajar peserta didik.

Pada zaman modern ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Industri game juga sudah merambah keberbagai dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer keseluruh dunia dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang keberbagai

negara diawal tahun 80-an. Di Indonesia menurut Ligagame, *game online* muncul pada tahu 2001, dimulai dengan masuknya Nexia online.

Fenomena maraknya *game online* juga bisa di lihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota- kota besar. Kehadiran video game di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya.<sup>2</sup> Situasi seperti ini memiliki masalah terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian akan tercermin dari sikap dan tingkah laku. Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan remaja menjadi serba bingung atau bahkan larut kedalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami<sup>3</sup>.

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga seseorang yang bermain

---

<sup>2</sup>Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina,2011).hlm. 10-11.

<sup>3</sup> Andersen,*Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 107.

*game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan<sup>4</sup>. Seseorang yang kecanduan *game*, akan berusaha sebaik mungkin untuk mencapai keberhasilan dalam bermain *game* sejauh mungkin yang bisa mereka dapatkan. Ketika seorang pemain *game* bisa melewati rintangan dan masalah dalam game yang dimainkan, maka dia akan puas. Sebaliknya ketika belum mencapai apa yang diinginkan, maka *game* akan tersebut akan berusaha sebaik mungkin dan terus akan melanjutkan permainan tersebut.

Guru memang menempati kedudukan yang terhormat, kewajibanlah yang menyebabkan guru di hormati, sehingga orang tua tidak meragukan figur seorang guru, orang tua yakin bahwa gurulah yang dapat membuat anak mereka agar menjadi orang yang berkepribadian yang mulia, peranan seorang guru belum dapat digantikan oleh apapun, karena masih banyak unsur unsur manusiawi seperti sikap, sistem nilai, perasaan dan lain-lain yang sangat diharapkan terutama guru Pendidikan agama Islam yang tidak hanya menjadikan anak pandai, cerdas dan bewawasan, melainkan harus memenuhi kemampuan dan keterampilan yang dapat di gunakan untuk membantu siswa mengenali potensi dirinya. Membantu menyesuaikan diri secara positif dan dinamis dalam lingkungan serta mampu membuat perencanaan karir untuk masa depan secara umum kemampuan ini disebut kemampuan membimbing yang merupakan ciri khusus berupa kemampuan profesionalisme guru untuk membantu siswa mengatasi masalah yang di hadapinya, membekali siswa dengan nilai-nilai dan norma yang mempersiapkan

---

<sup>4</sup> Dona Febriandari, Fatra Annis Nauli, Siti Rahmalia H, “ Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitasdiri Remaja”, *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol. 4, No. 1 (Mei 2016), hal. 15.

mereka menjadi insan yang bertanggung jawab terhadap diri sendiri, orang lain dan masyarakat.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sekolah juga merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar maka, namun faktanya di SMAN 13 Ambon banyak para siswanya yang lebih cenderung bermain *game online* daripada harus menerima pelajaran.

Awalnya media internet diberlakukan pemerintah untuk media pembelajaran para siswa, kemudian para siswa memilih untuk bermain *game online* daripada mencari pelajaran yang ada di internet, yang telah menjadi kewajiban mereka sebagai seorang siswa. Tidak hanya itu, bahwa apa yang telah dilakukan para pelajar SMA Negeri 13 Ambon mereka lebih suka bermain game, dari pada belajar dan ada saja pada saat jam kosong peserta didik lebih mementingkan bermain game ketimbang mau membaca buku pelajarannya, serta terkadang kelakuan para peserta didik SMA Negeri 13 Ambon tanpa di ketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan untuk belajar, ternyata apa yang di lakukan berkumpul bersama teman-teman hanya untuk bermain *game online* hingga berjam-jam lamanya dan akibat hal ini peserta didik banyak melupakan hal-hal penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan di lupakan.

Ketika seseorang memainkan *game online*, sebenarnya permainan tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya.

Khususnya pada anak-anak remaja, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru sangat merugikan.

Perlu sebuah penanganan khusus dalam menekan kecanduan bermain *game online* pada anak-anak tersebut. Banyak cara yang dapat di gunakan untuk mencegah kecanduan *game online*, seperti memberikan bimbingan dan pembinaan di kegiatan kerohanian Islam, menurut hasil wawancara dengan ibu Muhisa S.p.d selama beliau mengajar di sekolah tersebut, beliau berkata bahwa ada beberapa cara yang di gunakan dalam mengatasi peserta didik *game* yaitu yang pertama ada kegiatan kerohanian Islam di mana peserta didik di bina dan di bimbing yang kedua ada kegiatan pembatasan HP di sekolah dan yang terakhir guru guru berkordinasi dengan orang tua peserta didik untuk mengawasi anaknya di rumah.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi awal yang telah di lakukan oleh penulis kepada para peserta didik yang ada di sekolah SMA Negeri 13 Ambon menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku para peserta didik di sekolah SMA Negeri 13 Ambon menjadi kurang memperhatikan pendidikan yang menjadi prioritas utama mereka. Terlebih lagi pernyataan tadi juga menunjukkan adanya pengaruh dari orang tua yang kurang memberi perhatian kepada anak-anaknya mereka, sehingga anak-anak ini dengan mudah berbohong dan menyalahgunakan waktu mereka yang semestinya digunakan untuk belajar di rumah dan di sekolah.

Maka dari itu, diharapkan supaya penelitian ini bisa membantu para guru sekolah yang ada di SMA Negeri 13 Ambon untuk mengetahui tentang para

---

<sup>5</sup>Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI SMA N 13 Ambon Rochani Suneth, Pada tanggal 21 Februari 2020

peserta didik yang telah kecanduan dalam bermain *game online*, serta mengetahui bagaimana peran guru dalam mengatasi peserta didiknya yang telah kecanduan *game online* oleh karena itu, ketika mereka hanya bisa menggunakan teknologi untuk hal yang akan merugikan diri mereka sendiri maka penting kiranya bagi para peserta didik untuk memperoleh perhatian dari orang tua dirumah dan guru ketika peserta didik berada disekolah.

Dalam kaitan itulah penelitian ini dilakukan berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 13 Ambon diatas, maka penulis akan memfokuskan penelitian pada bidang permasalahan antara **Peran Guru PAI Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Peserta didik SMAN 13 Ambon.**

### **B. Fokus Penelitian**

Bedasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian proposal ini adalah “Peran Guru PAI dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Peserta didik SMA Negeri 13 Ambon “

### **C. Rumusan Masalah**

Bedasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi peserta didik SMA Negeri 13 Ambon yang kecanduan *game online*
2. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik SMA Negeri 13 Ambon kecanduan *game online*

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan yang diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:.

1. Untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengatasi peserta didik SMA Negeri 13 Ambon yang kecanduan *game online*.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang menyebabkan peserta didik SMA Negeri 13 Ambon kecanduan *game online*.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu PAI pada umumnya dan khususnya untuk jurusan Tarbiyah dan diharapkan dapat berguna bagi perkembangan kajian ilmu pengetahuan tentang PAI, serta menjadi rujukan penelitian berikutnya.

##### 2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai bahan kajian dari teori-teori yang pernah di dapat dan mengaplikasikan secara empiris dengan harapan dan bermanfaat untuk para guru dalam mengatasi kecanduan *game online*
- b. Guru SMA Negeri 13 Ambon, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat berupa saran-saran yang positif dalam kegiatan proses belajar bagi guru bedasarkan prinsip-prinsip pendidikan agama Islam

- c. Bagi peserta didik SMA Negeri 13 Ambon, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peserta didik di SMA Negeri 13 Ambon yang kecanduan *game online* agar lebih mengutamakan pembelajaran ketimbang bermain *game online*.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam penyusunannya yang dimaksud dengan deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai peran guru PAI dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA Negeri 13 Ambon.

#### **B. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sekaligus sebagai instrumen aktif dalam upaya pengumpulan data-data di lapangan. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang lain selain manusia yang berbentuk alat bantu dan dokumen lainnya yang dapat di gunakan namun fungsinya hanya sebagai instrumen pendukung. Oleh sebab itu kehadiran peneliti di lapangan dalam penulisan ini sebagai tolak ukur keberhasilan untuk memahami kasus yang diteliti, sehingga keterlibatan penulis secara langsung dan aktif dengan informan atau sumber data di sini mutlak di perlukan.

#### **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dituju untuk melakukan penelitian ini adalah SMAN 13 Ambon, adapun untuk masa penulisan akan dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan setelah proposal ini selesai diseminarkan.

#### **D. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2021 sampai dengan 29 April 2021.

### **E. Informasi Penelitian**

Informan penelitian adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi. Informasi penelitian adalah sesuatu baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi) yang sifat keadaannya diteliti. Informan dalam penulisan ini adalah guru pendidikan agama Islam sebanyak 4 orang (Wahyudin, S.Pd.I, Wa Muhisa, S.Ag, Saludin, S.Pd.I, Ny. F. Patty, S.Ag), Wakil Kepala Sekolah (Ona Awang, S.Pd), Murid yang sebanyak 5 orang (Indra, Arjun, La Dirman, Ajril dan Ilham) dan orang tua murid (Ibrahim dan Wandai).

### **F. Sumber Data**

Data adalah bahan mentah yang digunakan untuk menghasilkan informasi atau keterangan yang baik. Data yang digunakan dalam penulisan ini adalah keterangan-keterangan hasil dari wawancara mendalam serta pengamatan. Sumber data yang digunakan pada penulisan ini yaitu data primer dan data sekunder

#### **1. Data primer**

Data primer adalah data utama yang di ambil langsung dari para informan dengan menggunakan instrument observasi. Informannya adalah semua guru Pendidiksn Agama Islam di SMA Negeri 13 Ambon sebanyak 5 orang

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang bersifat pendukung yang bersumber dari dokumen-dokumen serta hasil wawancara yang di lakukan untuk mendukung data utama penulisan ini.

Sumber data yang di tentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, dengan menunjuk langsung informan yang dapat memberikan

informasi yang valid dan akurat. Informan yang di maksud dalam penulisan ini adalah semua guru Pendidikan agama Islam di SMA Negeri 13Ambon yang dapat memberikan data yang di butuhkan dalam penulisan ini.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data, untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penulisan. Untuk memperoleh data yang akurat maka teknik pengumpulan data pada penelitian ini di lakukan langsung pada objek sasaran dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Metode observasi merupakan suatu cara yang dapat di lakukan dalam menghimpun bahan-bahan keterangan yang di lakukan dalam mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang di lakukan objek pengamatan. Dalam penulisan ini untuk mengetahui perilaku peserta didik saat sekolah daring pengamatan langsung dilakukan di rumah peserta didik.

#### **2. Wawancara**

Wawancara adalah sebuah cara yang di gunakan dalam menghimpun bahan bahan keterangan yang di laksanakan dengan Tanya jawab secara lisan, sepihak, berhadapan muka dan dengan arah tujuan yang telah di tentukan.<sup>37</sup>

Dalam hal ini pewawancara melakukan dengan terwawancara (*informan*) yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dengan alat

---

<sup>37</sup>Efi Aswita Lubis, (2012), *Metode Penelitian Pendidikan*, Medan:Unimet Press, hlm. 43

bantu seperti HP untuk merekam percakapan antara pewawancara dan terwawancara. Wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA Negeri 13 Ambon.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk memperoleh data dengan melihat dan meneliti dokumen atau catatan yang berupa foto atau tulisan. Dokumentasi yang digunakan dalam proses penulisan ini adalah berupa foto yang diperoleh pada saat proses penulisan berlangsung.

## H. Instrument Pengumpulan Data

### 1. Lembar Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penulisan berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>38</sup>

Observasi yang dilakukan oleh penulis ini adalah observasi langsung yaitu dengan mengadakan pengamatan ke lokasi penelitian, sehingga akan mendapatkan data secara nyata dan menguatkan data yang diperoleh terkait peran guru PAI dalam mengatasi kecanduan *Game online* pada peserta didik SMA Negeri 13 Ambon.

---

<sup>38</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.145

## 2. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan percakapan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>39</sup>

Dalam pengumpulan data melalui wawancara ini, peneliti ingin menggali informasi yang terkait peran guru PAI dalam mengatasi kecanduan *Game online* pada peserta didik SMA Negeri 13 Ambon.

### I. Analisis Data

Analisis data adalah sebuah cara untuk mengelolah data menjadi informasi agar karakteristik data tersebut mudah dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan yang berkaitan dengan penulisan. Penulisan menggunakan analisis data induktif dan deduktif. Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan, dari hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, maka penyusun mengangkat fakta-fakta yang khusus, peristiwa konkrit kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum, hal ini dilakukan untuk menyelesaikan masalah mengenai perilaku para peserta didik di SMAN 13 Ambon serta peran guru di SMAN 13 Ambon dalam mengatasi peserta didiknya yang kecanduan *game online*.

### J. Tahap-Tahap Penelitian

Terdapat tiga tahapan dalam penelitian kualitatif, yaitu:.

---

<sup>39</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 310

1. Tahap pra-lapangan yaitu observasi awal di SMAN 13 Ambon, menentukan fokus penulisan dan mencari teori yang sesuai dengan fokus penelitian, menyusun proposal kemudian melakukan seminar proposal.
2. Tahap kegiatan di lapangan mengumpulkan data-data di lapangan yang terkait dengan fokus penelitian yang diimplementasikan di SMAN 13 Ambon.
3. Tahap analisis data, kegiatan pengolahan data dan mengorganisir data yang di peroleh melalui berbagai teknik pengumpulan data. Kemudian di lakukan penafsiran data sesuai konteks penelitian. Tahapan ini di akhiri dengan menyusun hasil penelitian dari seluruh rangkaian kegiatan pengumpulan data hingga memberikan makna. Konsultasi terkait hasil penulisan dan penyusunan laporan penelitian dengan dosen pembimbing yang setelahnya akan mendapatkan masukan serta kritikan yang akan di lanjutkan dengan perbaikan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

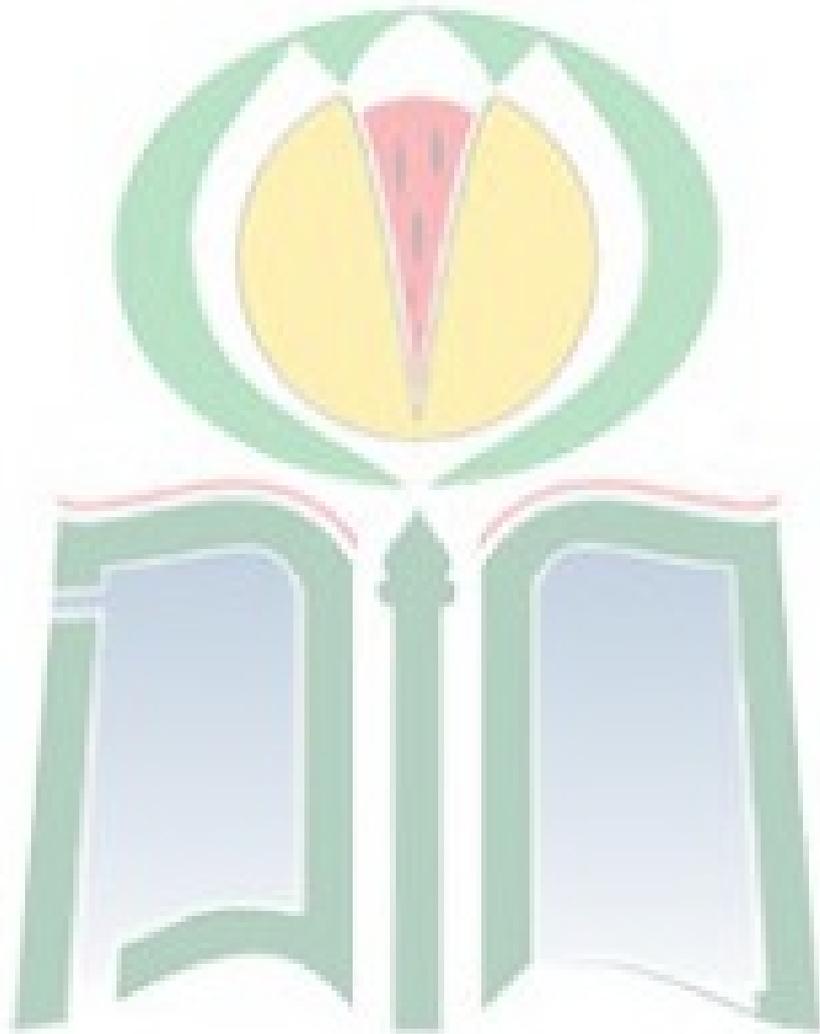
Dari penulisan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Upaya yang dilakukan guru mata pelajaran PAI adalah dengan memberikan himbauan kepada peserta didik agar selalu sekolah tepat waktu, mengumpulkan tugas dan tidak membolos sekolah daring. Memberi nasehat agar tidak menghabiskan waktu percuma untuk bermain, menghargai guru pada saat sekolah daring dengan tidak mematikan kamera atau tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi hanya karena sibuk dengan hal lain. Guru PAI tidak hanya memberikan himbauan dan nasehat guru PAI juga berkoordinasi langsung dengan orang tua peserta didik di rumah untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada peserta didik.
2. Faktor yang menyebabkan peserta didik kecanduan *game online* yaitu faktor internal: dorongan dalam diri peserta didik untuk bermain *game online*, rasa jenuh atau bosan dan kurangnya *self control* dalam diri peserta didik. Faktor eksternal: lingkungan yang kurang terkontrol dan kurangnya perhatian dari orang terdekat

#### B. Saran

Kecanduan dalam bermain *game online* pada peserta didik SMA Negeri 13 Ambon masih banyak dijumpai dalam hal ini dibutuhkan perhatian yang lebih dari orangtua, guru dan lingkungan. Oleh karenanya penulis menyarankan supaya

perhatian terhadap anak-anak lebih diutamakan supaya tidak terjadi kecanduan dalam hal bermain *game online*.



**Lampiran I**

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



**Wawancara Peneliti Dengan Kepsek SMA N 13 Ambon**



**Wawancara Peneliti Dengan Guru PAI SMA N 13 Ambon**



**Wawancara Peneliti Dengan Siswa SMA N 13 Ambon**

## Lampiran II

**LEMBAR OBSERVASI PERAN GURU PAI DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA PESERTA DIDIK**

VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	YA	TIDAK
Pemicu Internal Siswa Main <i>Game Online</i> .	Keinginan yang kuat dari dalam diri siswa untuk mencoba-coba bermain <i>game online</i> .	Tertarik.		
		Merasa bahagia dan terhibur.		
	Rasa jenuh atau bosan	Jenuh saat belajar daring		
	Kurangnya <i>self control</i> dalam diri siswa.	Kurang peduli terhadap diri sendiri.		
		Tidak ingin tahu hasil dari yang dikerjakan.		
Pemicu Eksternal siswa main <i>game online</i> .	Lingkungan yang kurang terkontrol.	Mudah terpengaruh teman.		
		Keingintahuan yang tinggi (penasaran).		
	Kurangnya perhatian dari orang terdekat.	Suka menyendiri.		
		Membuat ulah (nakal).		
Upaya Guru PAI	Memberi bimbingan dan nasehat	Memberi bimbingan dan nasehat kepada peserta didik		

		Melihat hasil dari penerapan bimbingan dan nasehat		
	Bentuk kerjasama antara guru Dengan wali kelas dan orang tua murid dalam menyelesaikan masalah siswa.	Melakukan kerjasama antar guru mata pelajaran lain. Adanya kerjasama dengan orangtua siswa.		
	Memiliki pengetahuan/ wawasan yang luas tentang <i>game online</i> .	Memiliki pengetahuan tentang <i>game online</i> .		
		Tahu dampak dari <i>game online</i> .		

**Observer**

**Diati**  
**Nim. 170301049**

### LAMPIRAN III

#### PEDOMAN WAWANCARA

Nama Informan : Drs. Baki Pune

Hari /tanggal : 10 Maret 2021

Jabatan : Wakil kepala sekolah

Tempat : SMAN 13 Ambon

Peneliti : Bagaimana pandangan bapak mengenai peserta didik yang kecanduan game online?

Wakasek : menurut saya kecanduan *game online* sangat tidak baik untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik karena *game online* bias berdampak negative bagi siswa.

Peneliti : Apa saja saran dari bapak mengenai peserta didik yang bermain game online?

Wakasek : menurut saya sebaiknya peserta didik jangan terlalu bermain *game online* karena hanya membuang waktu sebaiknya waktunya digunakan untuk hal positif lainnya seperti belajar dan lain-lain.

Peneliti : Apa saja program-program yang di lakukan untuk menangani siswa gamers?

Wakasek : sebelum covid di sekolah memang sudah ada program ekstrakurikuler untuk siswa dapat menyalurkan bakatnya dibidangnya masing-masing.

Peneliti : Factor apa saja yang mempengaruhi peserta didik sehingga kecanduang *game online*?

Wakasek : menurut saya karena sekarang akses media internet mudah dan masing-masing siswa sudah mempunyai HP android.

## WAWANCARA SISWA

Nama Informan : Fadilman  
Hari /tanggal :30 Maret 2021  
Jabatan : Peserta didik  
Tempat : Rumah Siswa

Peneliti :Bagaiman proses pertama kali saudara tertarik untuk memainkan game online?

Siswa : ketertarikan saya terhadap *game online* itu karena sering melihat iklan *game* di youTube terus ia mendownload saya juga sering diajak oleh teman untuk bermain bersama dan teman saya juga memberi tahu nama-nama *game* yang seru untuk dimainkan maka dari situlah saya pertama sekali tertarik untuk memainkan *game online*

Peneliti :Dalam sehari berapa jam saudara menghabiskan waktu untuk bermain game online?

Siswa : karena keasyikan main game kadang saya lupa waktu kak bisa sampai tengah malam tugas sekolah saya juga sering lupa kerjakan saya bermain game bisa sampai 5 Jam

Peneliti :Bagaimana cara saudara membagikan waktu untuk belajar dan bermain *game online*?

Siswa :kalau dalam membagi waktu kadang saya susah membagi waktu karena terlalu keasyikan bermain *game online*.

Peneliti :Apakah saudara bisa dalam sehari tidak bermain game online?

Siswa : Bisa kak

Peneliti :Apakah saudara tau dampak dari keseringan bermain game online?

Siswa : iya tau kak dampaknya saya tidak dapat mengontrol diri dan membuat saya lupa akan tugas sekolah

Peneliti :Di mana saudara biasa bermain *game online*?

Siswa :saya biasa bermain *game* di rumah dan di kompleks kak

Peneliti :Dengan siapa saudara sering bermain *game online*?

Siswa :saya biasa bermain dengan teman-teman

Peneliti :Apakah saudara memainkan *game online* setelah menyelesaikan tugas?

Siswa : iya kadang setelah menyelesaikan tugas

Peneliti :Apakah saudara memiliki banyak teman saat bermain *game online*?

Siswa : iya kak

Peneliti :Apakah saudara pernah mengajak teman-teman sekolah untuk ikut main *game* dengan saudara?

Siswa : iya kak

Peneliti :Apakah orang tua saudara tau kalo saudara lalai dengan *game online*?

Siswa : tidak tau kak

Peneliti :Apakah saudara pernah di marahi orang tua saat waktu saudara habiskan untuk bermain *game online*?

Siswa : iya pernah kak

## WAWANCARA GURU

Nama Informan : Ibu Muhisa S.Pd  
 Hari/Tanggal : 08 Maret 2021  
 Jabatan : Guru PAI  
 Tempat : SMA Negeri 13 Ambon

Peneliti : Apakah ada siswa bapak/ibu yang mengalami kecanduan game online?

Guru : iya ada beberapa siswa saja

Peneliti : Menurut bapak/ibu dalam proses pembelajaran, adakah tingkat perubahan belajar siswa semenjak mewabahnya game online di kalangan remaja?

Guru : untuk tingkat perubahan belajar siswa karena sekolahnya *daring* jadi kita tidak dapat memastikan apakah siswa tersebut tidak mengikuti kelas daring karena bermain game online atau karena hal lain, tapi ada beberapa siswa yang sengaja mematikan kamera saat proses belajar daring berlangsung dan juga ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu

Peneliti : Bagaimana pandangan bapak/ibu mengenai peserta didik yang kecanduan game online?

Guru : menurut saya *game online* bisa berdampak buruk jika siswa tersebut tidak mengontrol waktu bermain *game*

Peneliti : Apa saja factor yang mempengaruhi siswa sehingga kecanduan game online?

Guru : karena tersedianya media seperti HP android, akses internet yang mudah dan kurangnya kontrol dari orang tua murid.

Peneliti : Bagaimana cara bapak/ ibu menyelesaikan masalah siswa yang kecanduan game online?

Guru : kebetulan saya menjadi guru mata pelajaran PAI dan sekaligus menjadi wali kelas, kalau ketahuan siswa tidak mengikuti pelajaran daring dan tidak mengumpulkan tugas saya langsung melaporkan hal tersebut kepada orang tua siswa. Di sekolah kami para wali kelas membuat grup khusus untuk orang tua

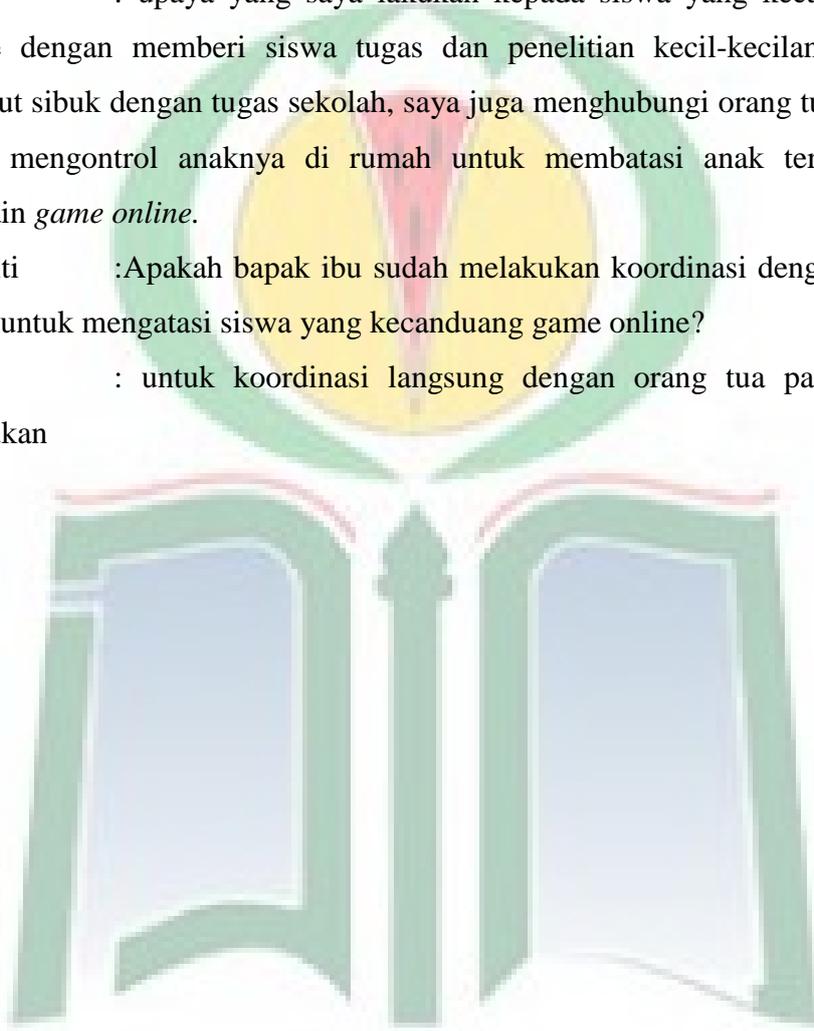
siswa agar dapat dengan mudah berkomunikasi langsung dengan orang tua siswa. Selain itu saya juga melakukan kunjungan ke rumah siswa jika ada guru mata pelajaran lain melaporkan siswa saya melakukan kenakalan atau kesalahan.

Peneliti :Pelaksanaan atau kegiatan apa yang di lakukan oleh guru dalam mengatasi siswa game online?

Guru : upaya yang saya lakukan kepada siswa yang kecanduan game online dengan memberi siswa tugas dan penelitian kecil-kecilan agar siswa tersebut sibuk dengan tugas sekolah, saya juga menghubungi orang tua siswa agar dapat mengontrol anaknya di rumah untuk membatasi anak tersebut dalam bermain *game online*.

Peneliti :Apakah bapak ibu sudah melakukan koordinasi dengan orang tua siswa untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online?

Guru : untuk koordinasi langsung dengan orang tua pastinya sudah dilakukan



## WAWANCARA ORANG TUA

1. Apakah ibu/Bapak berperan memperhatikan apasaja yang anak lakukan setiap harinya?
2. Apakah ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain *game online*?
3. Ketika bermain *game online* apakah ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?
4. Apakah ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan HP?
5. Apakah ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?
6. Apakah ibu/Bapak menuruti semua keinginan anak?
7. Apa tanggapan ibu/Bapak jika anak anda membolos sekolah karena bermain *game online*?
8. Ketika ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain *game online* terlalu sering namun tidak dilakukan apa yang ibu/bapak lakukan?
9. Upaya apa yang ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online* ?
10. Bimbingan apa yang ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online*?
11. Apakah selama sekolah online guru wali kelas pernah memberikan keluhan terkait anak ibu/bapak?
12. Apa yang ibu/bapak lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?



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

Jl. Tamizi Taher Kabun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon 97128  
 Telp. (0911) 3823811 Website : www.filk.iainambon.ac.id Email: tarbiyah.ambon@gmail.com

22 Maret 2021

Nomor : B- 275/In.09/4/4-a/PP.00.9/03/2020  
 Lamp. : -  
 Perihal : Izin Penelitian

Yth. Gubernur Maluku  
 u.p. Kepala Badan Kesbang Pol  
 Provinsi Maluku  
 di  
 Ambon

*Assalamu 'alaikum wr.wb.*

Sehubungan dengan penyusunan skripsi "Peran Guru PAI dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik SMA Negeri 13 Ambon" oleh :

Nama : Diati  
 NIM : 170301049  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
 Semester : VIII (Delapan)

kami menyampaikan permohonan izin penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan di SMA Negeri 13 Ambon terhitung mulai tanggal 29 Maret s.d. 29 April 2021.

Demikian surat kami, atas bantuan dan perkenannya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

Dekan,  
  
 Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I

**Tembusan:**

1. Rektor IAIN Ambon;
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Maluku di Ambon;
3. Kepala SMA Negeri 13 Ambon;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam ;
5. Yang bersangkutan untuk diketahui.



**PEMERINTAH PROVINSI MALUKU**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 Jln. Raya Pattimura No. 1 - Lt. V Telp. - Fax. (0911) 351155  
 AMBON

**PENERBITAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 074/254/BKBP/III/2021

- a. Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
  3. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor : SD.6/2/12 tanggal 5 Juli 1972 tentang Kegiatan Riset dan Survey diwajibkan melaporkan diri kepada Gubernur Kepala Daerah atau Pejabat yang ditunjuk
  4. Peraturan Gubernur Nomor : 34 Tahun 2020 tentang Kedudukan, Tugas dan Fungsi Susunan Organisasi dan Tata Kerja, Badan Pengelolah Perbatasan Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Provinsi Maluku.
- b. Menimbang : Surat Dekan Fak. Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon Nomor: B-279/In.09/4/4-a/PP.00.9/03/2021 tanggal 22 Maret 2021 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

**MEMBERITAHUKAN BAHWA :**

- a. Nama : **DIATI**
- b. Identitas : Manasiswi Prog. Studi Pendidikan Agama Islam Fak. Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon
- c. NIM : 170301049
- d. Untuk :
- 1) Melakukan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :  
**"Peran Guru PAI Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik SMA Negeri 13 Ambon"**
  - 2) Lokasi Penelitian : SMA Negeri 13 Ambon
  - 3) Waktu/wama penelitian : 29 Maret 2021 s/d 29 April 2021
  - 4) Anggota : -
  - 5) Bidang Penelitian : Pendidikan Agama Islam
  - 6) Status Penelitian : Baru

Sehubungan dengan maksud tersebut di atas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Menaatil semua ketentuan / peraturan yang berlaku.
  - b. Melaporkan kepada Instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan.
  - c. Surat Rekomendasi ini hanya berlaku bagi kegiatan : Penelitian.
  - d. Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi Penelitian.
  - e. Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.
  - f. Memperhatikan dan mentaati budaya dan adat istiadat setempat.
  - g. Menyampaikan 1 (satu) Eks. hasil penelitian 29 April 2021, serta dicabut apabila terdapat penyimpangan/pelanggaran dari ketentuan tersebut.
- Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperturnya..

Ambon, 30 Maret 2021  
 An. GUBERNUR MALUKU  
 KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
 PROVINSI MALUKU  
 Yang Mewakili

**D. LEIWAKABESSY, SE. M.Si**

Pembina  
 NIP. 19700915 199403 1 008

Tembusan, disampaikan kepada Yth :

1. Gubernur Maluku di Ambon (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Maluku
3. Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Amnon.
4. Kepala SMA Negeri 13 Ambon
5. Sdr/i. Diati
6. Arsip.-



PEMERINTAH PROVINSI MALUKU  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMA NEGERI 13 AMBON  
Jalan Jenderal Sudirman Telp. (0911) 348136

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 420.659 /SMAN13/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Drs.Didi Karsidi  
N I P. : 19681116 199601 1 001  
Pangkat / Golongan : Pembina Tk.I, IV/b  
J a b a t a n : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

N a m a : **DIATI**  
N I M : 170301049  
Proram Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Penelitian : **" Peran Guru PAI Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik SMA Negeri 13 Ambon"**

Adalah Mahasiswa Fak. Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon yang telah selesai penelitiannya pada SMA Negeri 13 Ambon sejak dari tanggal 29 Maret 2021 s/d 29 April 2021, sesuai Surat Pemerintah Provinsi Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Nomor : 074/254/BKBP/III/2021 tanggal 30 Maret 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Ambon, 03 Mei 2021

Kepala Sekolah,



Drs.Didi Karsidi

NIP. 19681116 199601 1 001