

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK
DAN DISIPLIN IBADAH SISWA MTS NEGERI 7
INDRAMAYU**

BADRUDDIN RAMADHAN

1404618063



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN

Penanggung Jawab



TIM PENGUJI

No	Jabatan	Nama
1.	Ketua	<u>Dr. Andy Hadivanto, S.Pd, MA</u> NIP. 197410212001121001
2.	Sekretaris	<u>Dr. M. Ridwan Effendi, M.Ud</u> NIP. 198809192019031016
3.	Pembimbing 1	<u>Dr. Izzatul Mardhiah, S.Ag, MA</u> NIP. 197803062009122002
4.	Pembimbing 2	<u>Mushlihin, S.Pd.I, MA</u> NIP. 197911202008121002
5.	Penguji Ahli	<u>Rudi Muhamad Barnansyah, M.Pd.I</u> NIDN. 0025058907

Tanda Tangan Tanggal

15/8/22

4/8/22

15/8/22

15/8/22

15/8/22

Tanggal Lulus 18 Juli 2022

LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Program Studi Pendidikan Agama Islam:

Nama Badruddin Ramadhan

NIM 1404618063

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul:

Dampak Game Online Terhadap Akhlak Dan Disiplin Ibadah Siswa MTS Negeri 7 Indramayu, adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Februari – Maret 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplak karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 21 Juni 2022



LEMBAR SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Badruddin Ramadhan
NIM : 1404618063
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan Agama Islam
Alamat email : badruddinramadhan2212@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Dampak Game Online Terhadap Akhlak Dan Disiplin Ibadah Siswa MTS Negeri 7 Indramayu

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedikasikan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Agustus 2022

Penulis

(Badruddin Ramadhan)
nama dan tanda tangan

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

*"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya"*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Ayah dan Ibu yang selalu mendukung dan selalu memerikan perhatian
serta doa-doa sehingga saya bisa menyelesaikan Amanah ini. Begitupun
keluarga dan kerabat saya yang sudah mendukung dan memberikan motivasi untukku.
Dan terimakasih kepada Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial
Yang telah menjadi tempat untukku menuntut ilmu. Serta kawan-kawan seperjuangan
yang telah bersamai dan menjadi pelengkap dalam kehidupanku.



KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirraahiim, Alhamdulillaahirabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya serta ridha-Nya kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Akhlak Dan Disiplin Ibadah Siswa MTS Negeri 7 Indramayu”** dapat penulis selesaikan. Shalawat dan salam kita lantunkan kepada baginda Rasulullah Muhammad shalallahu ‘alaihi wasallam yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah kepada zaman yang penuh ilmu ini.

Penulis akui dalam penulisan skripsi ini tidak mudah dan banyak kesulitan yang penulis alami karena keterbatasan ilmu yang dimiliki. Namun karena pertolongannya serta dukungan dari berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis sadari dalam skripsi ini masih banyak kekurangan maka dari itu saya membutuhkan kritik dan saran atas segala kekurangan pada kepenulisan skripsi ini.

Adapun skripsi ini disusun sebagai syarat untuk kelulusan Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Dengan demikian, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada:

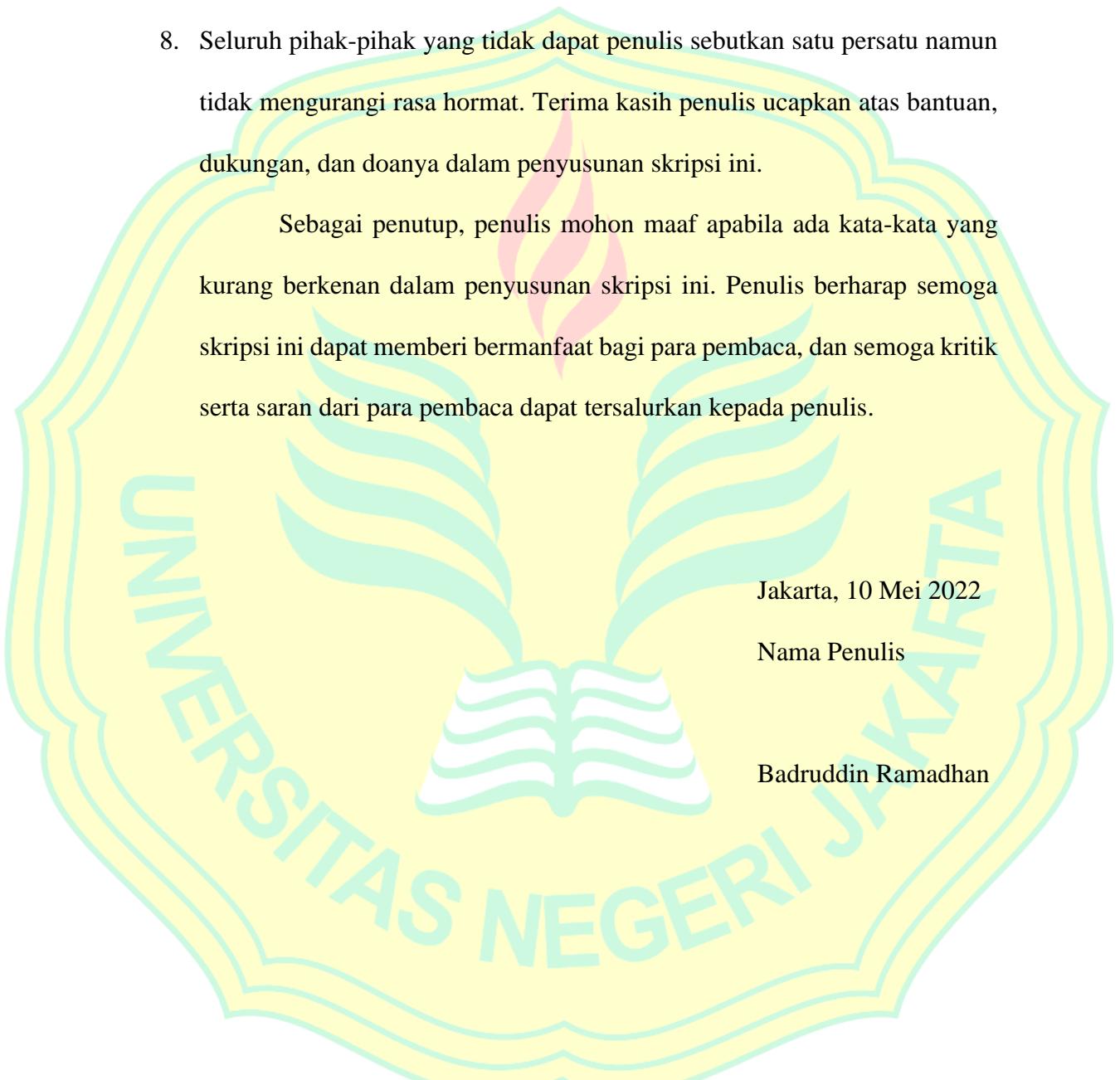
1. Prof. Dr. Sarkadi, selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

-
2. Dr. Izzatul Mardhiah, MA, selaku Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam sekaligus dosen pembimbing I. Penulis sampaikan terima kasih banyak atas kesempatan, segala motivasi, bimbingan, arahan, serta perhatian yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
 3. Mushlihin, S.Pd.I., MA., selaku dosen pembimbing II. Penulis sampaikan terima kasih banyak karena telah membimbing, mendukung, memberi semangat, mendoakan penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
 4. Kepada dosen-dosen dan staff Program Studi Pendidikan Agama Islam. Penulis sampaikan terima kasih banyak karena telah memberikan ilmu, nasihat, arahan, doa, serta pengalaman selama penulis menuntut ilmu menjadi mahasiswa di program studi Pendidikan Agama Islam.
 5. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu yang selalu mendukung, mendoakan, memberikan perhatian dan pengertian serta memfasilitasi pendidikan penulis sampai bisa menuntut ilmu di perguruan tinggi negeri. Adik, saudara dan keluarga besar yang selalu mendukung, membebrikan motivasi dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
 6. Segenap pihak MTS Negeri 7 Indramayu, khususnya kepada sekolah, dan Pak Adi selaku wakil kurikulum dan Pak Tosim guru PAI yang telah membantu dan menerima penulis dengan tangan terbuka untuk melakukan penelitian di MTS Negeri 7 Indramayu.
 7. Seluruh teman-teman prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2018, khususnya kelas Pendidikan Agama Islam B 2018. Terima kasih untuk support, canda tawa, doa, dan kekeluarganya selama ini. Kalian

merupakan bagian dari cerita berharga selama perjalanan kuliah penulis sehingga penulis semangat dan mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat. Terima kasih penulis ucapkan atas bantuan, dukungan, dan doanya dalam penyusunan skripsi ini.

Sebagai penutup, penulis mohon maaf apabila ada kata-kata yang kurang berkenan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberi bermanfaat bagi para pembaca, dan semoga kritik serta saran dari para pembaca dapat tersalurkan kepada penulis.



Jakarta, 10 Mei 2022

Nama Penulis

Badruddin Ramadhan

ABSTRAK

Badruddin Ramadhan, Dampak Game Online Terhadap Akhlak dan Disiplin Ibadah Siswa MTS Negeri 7 Indramayu, skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang dampak game online terhadap akhlak siswa MTS Negeri 7 Indramayu dengan dibatasi akhlak kepada teman dalam aspek kesopanan, akhlak kepada orang tua dalam aspek kepatuhan dan disiplin ibadah shalat dan mengaji.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan secara sistematis tentang intensitas bermain game online siswa, akhlak siswa kepada teman dan orang tua serta disiplin ibadah shalat dan mengaji. Sumber data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan di MTS Negeri 7 Indramayu pada bulan February 2022. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori mengenai game online, teori akhlak dan teori disiplin ibadah.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan game online pada siswa relatif tinggi hal ini terlihat dari intensitas bermain game online para siswa dalam setiap hari biasa memainkan game online tiga sampai enam jam. Dampak game online terhadap akhlak kepada teman pada aspek kesopanan mengalami penurunan dimana ini terlihat para siswa suka melakukan perilaku toxic kepada temannya, sedangkan dampak game online terhadap akhlak kepada orang tua dalam aspek kepatuhan tidak berdampak, para siswa tetap patuh terhadap perintah orang tuanya dan lebih memilih meninggalkan game online. Dampak dari game online terhadap disiplin ibadah siswa mengalami penurunan dimana para siswa sudah sering menunda-nunda shalat, malas dalam mengaji, malas pergi ke masjid, dan sudah mulai berani meninggalkan shalat demi untuk bermain game online.

KATA KUNCI: Game Online, Akhlak, Disiplin Ibadah.

ABSTRACT

Badruddin Ramadhan, Impact of Online Games on Morals and Discipline of Worship of Students of MTS Negeri 7 Indramayu, thesis, Jakarta: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2022.

This study aims to describe the impact of online games on the morals and discipline of worship of MTS Negeri 7 Indramayu students by being limited to morals to friends in the aspect of politeness, morals to parents in the aspect of obedience and discipline in praying and reading the Koran, as well as the intensity of playing online games carried out by loyal students every day.

This research uses descriptive qualitative research, which is to systematically describe the intensity of students playing online games, students' morals to friends and parents as well as the discipline of praying and reading the Koran. Sources of data obtained from observations, interviews and documentation. Observations and interviews were conducted at MTS Negeri 7 Indramayu in February 2022. The theory used in this study is the theory of online games, moral theory and the theory of worship discipline.

The results of this study show that the use of online games by students is relatively high, this can be seen from the intensity of playing online games, the students usually play online games for three to six hours every day. The impact of online games on morals to friends in the politeness aspect has decreased where it can be seen that students like to do toxic behavior to their friends, while the impact of online games on morals to parents in the aspect of obedience does not have an impact, students remain obedient to their parents' orders and prefer leave online games. The impact of online games on student worship discipline has decreased where students have often procrastinated praying, lazy in reciting the Koran, lazy to go to the mosque, and have begun to dare to leave prayer in order to play online games.

KEYWORDS: Online Games, Morals, Discipline of Worship.

الملخص

بدر الدين رمضان ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأخلاق وانضباط العبادة لطلاب مدرسة ولاية إندرامایو السابعة ، أطروحة ، جاكرتا: برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة ولاية جاكرتا ، 2022 ،

تهدف هذه الدراسة إلى وصف تأثير الألعاب عبر الإنترنت على أخلاق وانضباط العبادة لطلاب المدرسة التنسينجية نيجري السبعة ذات الأخلاق المحدودة للأصدقاء في جانب الأدب والأخلاق للآباء في جانب الطاعة والانضباط في الصلاة والانضباط. قراءة القرآن الكريم ، وكذلك شدة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت. من قبل طلابه المخلصين.

يستخدم هذا البحث بحثاً نوعياً وصفياً ، وهو الوصف المنهجي لشدة لعب الطلاب للألعاب عبر الإنترنت ، وأخلاق الطلاب للأصدقاء وأولياء الأمور ، فضلاً عن نظام الصلاة وقراءة القرآن. مصادر البيانات التي تم الحصول عليها من الملاحظات والمقابلات والتوثيق. أجريت الملاحظات والمقابلات في مدرسة تساناوهي نيجري سبعة إندرامایو في فبراير 2022. والنظرية المستخدمة في هذه الدراسة هي نظرية الألعاب عبر الإنترنت ، والنظرية الأخلاقية ، ونظرية الانضباط العبادة.

تظهر نتائج هذه الدراسة أن استخدام الطلاب للألعاب عبر الإنترنت مرتفع نسبياً ، ويمكن ملاحظة ذلك من خلال كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ، حيث يلعب الطالب عادةً الألعاب عبر الإنترنت لمدة ثلاثة إلى ست ساعات كل يوم. انخفض تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الأخلاق للأصدقاء في جانب الأدب حيث يمكن ملاحظة أن الطالب يحبون القيام بسلوكيات ضارة لأصدقائهم ، في حين أن تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الأخلاق للآباء في جانب الطاعة ليس له تأثير. التأثير ، يظل الطالب مطيعين لأوامر والديهم ويفضلون ترك الألعاب عبر الإنترنت. لقد انخفض تأثير الألعاب عبر الإنترنت على نظام عبادة الطلاب حيث غالباً ما يماطل الطلاب الصلاة ، ويتباطلون في تلاوة القرآن ، ويتکاسلون في النذهب إلى المسجد ، ويجرؤون على ترك الصلاة من أجل ممارسة الألعاب عبر الإنترنت.

الكلمات المفتاحية: لعبة على الانترنت، أخلاق، نظام العبادة

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS	iii
LEMBAR SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Literatur Riview	7
H. Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN TEORI	11

A. Game Online	11
B. Akhlak	16
C. Disiplin Ibadah	23
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Tempat dan Waktu Penelitian	27
B. Jenis dan Pendekatan Penelitian	27
C. Teknik Pengumpulan Data	28
D. Pengecekan Keabsahan Data	29
E. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	32
A. Konteks Penelitian	32
B. Dampak Game Online Terhadap Akhlak Kepada Sesama	33
C. Dampak Game Online Terhadap Akhlak kepada Orang Tua	37
D. Dampak Game Online Terhadap Disiplin Ibadah	41
E. Pembahasan Hasil Penelitian	51
1. Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa	52
2. Dampak Game Online Terhadap Disiplin Ibadah	53
3. Dampak Positif Dan Negatif Bermain Game Online	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57

Daftar Pustaka 58

Lampiran-Lampiran 62

