DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN KEBUDAYAAN DAN MINAT BELAJAR SISWA

(Studi Kasus Siswa SD Negeri Geulumbuk, Kluet Selatan

Kabupaten Aceh Selatan)

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

RIJALUZZIKKRI
NIM : 180501027

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora

Program Studi Sejarah dan Kebudayaan Islam



FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM-BANDA ACEH

2024 M/ 1446 H

DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
(Studi Kasus Siswa SD Negeri Geulumbuk, Kluet Selatan
Kabupaten Aceh Selatan)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora Uin Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Studi Sejarah Dan Kebudayaan Islam

Oleh:

RIJALUZZIKKRI
180501027
Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Program Studi Sejarah Kebudayaan Islam

Disetujui Untuk Diuji/Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Husaini Husda, M.Pd	**Ikhwan, M.A**
NIP. 196404251991011001	**NIP. 198207272015031002**

Mengetahui,
Ketua Prodi Sejarah Kebudayaan Islam

Hermansyah, M.Th.,MA Hum.
NIP. 198005052009011021

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (SI) Dalam Ilmu Sejarah dan Kebudayaan Islam

Oleh:

Rijaluzzikkri
Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Jurusan Sejarah dan Kebudayaan Islam
NIM. 180501027

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Husaini Husda, M.Pd	Ikhwan, S.Fil.I., M.A
NIP. 196404251991011001	NIP. 198207272015031002
Penguji I	**Penguji II**
Asmanidar, S.Ag., M.A.	Drs. Anwar Daud, M.Hum.
NIP. 19771231200702001	NIP. 196212311991011002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry

Darussalam-Banda Aceh

Syarifuddin, M. A, Ph. D

NIP. 197001011997031005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rijaluzzikkri
Nim	: 180501027
Prodi	: Sejarah Dan Kebudayaan Islam
Fakultas	: Adab Dan Humaniora

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan ;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain ;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau izin pemilik karya ;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data ;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini;

Bila suatu hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya dikenai sanksi berdasarkan yang telah berlaku di fakultas Adab dan Humaniora UIN – Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 4 Juli 2024
Yang menyatakan



Rijaluzzikkri
NIM. 180501027

ABSTRAK

Nama : Rijaluzzikkri

Nim : 180501027

Fakultas/Prodi : Adab dan Humaniora / Sejarah Kebudayaan Islam

Judul : Dampak Game Online Terhadap Perubahan Kebudayaan dan Minat Belajar Siswa(Studi Kasus Siswa SD Negeri Geulumbuk, Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatam)

Pembimbing I : Drs. Husaini Husda, M. Pd.

Pembimbing II : Ikhwan, S.Fil.I., M.A

Kata Kunci : *Dampak, Game Online, Minat Belajar, Siswa*

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat aplikasi *game online* semakin bervariasi membuat ketertarikan dalam memainkannya juga meningkatkan pesat terutama dikalangan siswa, hal ini menimbulkan dampak yang signifikan hilangnya budaya permainan tradisional dan minat siswa yang semakin menurun akibat ketergantungan bermain *game online*, sehingga hal ini memerlukan solusi yang tegas baik dari orang tua maupun guru di sekolah. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlibatan siswa SDN Geulumbuk dalam bermain *game online*, dan dampak *game online* terhadap perubahan kebudayaan dan minat belajar siswa SDN Geulumbuk serta solusi yang tepat untuk antisipasi terhadap dampak *game online* terhadap perubahan budaya dan minat belajar siswa SDN Geulumbuk. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan metode deskriptif analitis. Data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang didapatkan dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Objek penelitian yang peneliti kaji ialah siswa SDN Geulumbuk yang berjumlah 21 orang khususnya 8 siswa kelas IV, 6 siswa kelas V,dan 7 siswa kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SDN Geulumbuk memang sangat sering bermain game terutama kelas IV,kelas V, dan kelas VI , *game* yang sering dimainkan adadah *free fire* dan *mobile legend*, dampak dari ketergantungan bermain *game online* membuat mereka malas-malasan dalam belajar sehingga harus ada paksaan dari guru. Selain itu dampak negatif yang ditimbulkan yaitu hilangnya pemainan tradisional dan berubahnya perilaku siswa. Tindakan yang diambil oleh pihak sekolah yaitu berkompromi dengan orang tua siswa dalam memberikan arahan kepada siswa untuk membatasi waktu dalam bermain *game online*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Alam Nabi besar Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Akhirnya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "**Dampak Game Online Terhadap Perubahan Kebudayaan dan Minat Belajar Siswa "** . Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kendala. Namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama, dari berbagai pihak dan berkah Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan peneliti membutuhkan kritik dan saran dari semua pihak untuk skripsi ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Syarifuddin, M.Ag., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dan para Wakil Dekan beserta staf karyawan/karyawati FAH UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Hermansyah M,.Th, M.A.Hum selaku ketua Prodi Sejarah Kebudayaan Islam beserta seluruh Staf Prodi Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Bapak Drs. Husaini Husda, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Ikhwan, S.Fil.I., M.A selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan serta nasehat. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan kepada Bapak dan keluarga, Amin.
4. Teristimewa kepada Ayah Ubat S.Pd, Ibu Nurfaizah serta Adik Nuzulul Ilmi yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang dan motivasi dukungan serta do'a yang tiada henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Kepada Aisyahtunrahmi Srianggrayni sebagai teman spesial saya, terimakasih telah menjadi sosok pedamping segala hal, yang menemani meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju dan maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa menjadi impian saya. Dan terima kasih juga kepada teman-teman yang memberikan motivasi, semangat dan selalu mensuport saya.
6. Kepada pihak sekolah yang telah meluangkan waktu dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian di SDN Geulumbuk semoga selalu dilindungi dan diberkahi oleh Allah SWT.

Kepada teman-teman angkatan 2018 program studi Sejarah dan Kebudayaan Islam Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Raniry Banda Aceh, terimakasih kerjasamanya selama ini. Kepada semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan dan kerjasama serta do'a. Semoga Allah memberikan pahala yang berlipat, Amin.

Banda Aceh, 4 Juli 2024

Rijaluzzikkri
NIM. 180501027

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL
PENGESAHAN PEMBIMBING
PENGESAHAN SIDANG
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN
ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Penjelasan Istilah 5
E. Kajian Pustaka 8
F. Metode Penelitian 11
G. Sistematika Penelitian 14

BAB II LANDASAN TEORI **16**

A. Kebudayaan 16
B. Permainan Tradisional 18
a. Manfaat Permainan Tradisional 19
b. Jenis-Jenis Permainan Tradisional 21
C. Definisi Pendidik 22
a. Peran Pendidik di Dalam Pendidikan 23
b. Guru Sebagai Pendidik 24
D. Tindakan Sosial 25
E. Definisi Minat Belajar 26
a. Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Minat Belajar 30
b. Ciri-Ciri Minat Belajar 32
c. Tujuan Belajar 33
F. Definisi Bermain 34
a. Jenis Bermain 34
b. Fungsi Bermain 35
G. Definisi Game Online 36
a. Pengaruh Game Online 38
b. Game Online Populer 39
H. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar 41
a. Karakteristik Siswa 41
b. Karakteristik Siswa SD 41

BAB III ANALISIS DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SDN GULUMBUK, KLUET SELATAN, KABUBATEN ACEH SELATAN **43**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 43
a. Visi dan Misi 43
b. Prasarana SDN Geuleumbuk 44
B. Perilaku Siswa Dalam Bermain Game Online 44
C. Dampak bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa 47
D. Tindakan Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Siswa Yang Bermain Game Online 52

BAB IV PENUTUP 57

A. Kesimpulan 57
B. Saran 59

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 daftar siswa yang bermain game online 49

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 : Nilai Raport Siswa

Lampiran 4 : Foto Kegiatan Penelitian

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara dengan keragaman yang sangat melimpah. Indonesia memiliki banyak sekali suku, ras, bahasa, agama, dan kebudayaan yang masing-masing memiliki nilainya tersendiri. Kebudayaan atau kebiasaan dari masyarakat Indonesia ini juga hadir dalam bentuk permainan tradisional. Permainan ini juga memiliki nilai dan posisinya sendiri dalam masyarakat. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (*globalisasi*). Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap SDN Geulumbuk dan lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti, saat ini hampir tidak ada lagi anak-anak yang memainkan permainan tradisional, mereka lebih tertarik untuk memainkan permainan lewat *smartphone* yang mereka miliki dikarenakan variasi permainanyang banyak, tampilan yang lebih menarik, dan efek permainan yang memacu mereka untuk terus bermain. Oleh karena permasalahan diatas, maka tujuan peneliti melakukan penelitian mengenai dampak game online terhadap perubahan budaya dan minat belajar siswwa permianan tradisional ini untuk mengetahui apa bagaimana dampak dari perkembangan teknologi (modernisasi) terhadap budaya permainan tradisional

AR-RANIRY

dan minat belajar siswa khususnya di SDN Geulumbuk, dan apa solusi yang tepat untuk mengembangkan kembali permainan tradisional.

Tantangan besar muncul ketika peran teknologi yang semakin maju, khususnya *game online*, menjadi semakin signifikan dalam kehidupan anak-anak[1]. *Game online* di Indonesia mulai marak kurang lebih di tahun 2003 dengan mulai diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama *Ragnarok Online, Gunbond, Seal online*, yang pada awal mulanya dalam bermain itu harus membayar terlebih dahulu agar bisa bermain *game* tersebut, dan untuk menarik minat pemain- pemain baru yang mungkin sebelumnya kurang tertarik karena diperlukan biaya untuk bermain[2].

Adanya *game online* tersebut membuat siswa semakin terlena untuk mencoba bermain dan meninggalkan pelajaran serta merubah kebiasaan budaya tradisional mereka. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Fadillah Ramdhani, terungkap bahwa *game online* memiliki dampak negatif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Temuan ini menunjukkan adanya korelasi erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yaitu semakin banyak waktu yang

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[1] T Agus, 'Hakikat Pendidikan Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan*, 2020, 1–37.

[2] Muhammad Wahid and Ahmad Fauzan, '*Game Online Sebagai Pola Perilaku', Kinesik*, 8.3 (2021), 275–83 <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.

dihabiskan untuk bermain *game online*, maka semakin rendah minat belajar siswa. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* mencapai tiga jam, sedangkan waktu yang digunakan untuk belajar hanya sebatas keperluan mendekati ujian atau ulangan [3].

Maka dari itu pasti semakin banyak daerah yang anak-anak nya terpengaruh untuk bermain *game online* apalagi di daerah yang pelosok. Salah satunya yaitu di Kabupaten Aceh Selatan, khususnya di wilayah Kluet Selatan, teknologi informasi dan internet telah menyebar ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk di kalangan anak-anak. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Indra Damai menjadi perhatian karena merupakan salah satu sekolah yang berada di daerah tersebut. Perubahan budaya permainan tradisional juga berpengaruh terhadap minat belajar dan prestasi akademik siswa.

Oleh karena itu, penelitian tentang dampak bermain *game online* terhadap perubahan kebudayaan dan minat belajar siswa SDN Geulumbuk di Kluet Selatan menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana game online mempengaruhi kebudayaan tradisional dan minat belajar siswa di tingkat dasar, serta membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi fenomena ini, dari fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul "Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan Kebudayaan dan Minat Belajar

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[3] Nurfadilah Ramdani, 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa', *Jurnal Minat Belajar*, 2.3 (2018), 42 <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf>.

Siswa (Studi Kasus Siswa SD Negeri Geulumbuk, Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan)".

B. Rumusan Masalah

Pembahasan di dalamnya adalah tentang pengaruh *game online* terhadap siswa di Kluet Selatan. Berikut ini identifikasi masalahnya :

1. Bagaimana keterlibatan siswa SD Geulumbuk dalam *bermain game online* ?
2. Bagaimana dampak bermain game online terhadap perubahan kebudayaan tradisional dan minat belajar siswa SD Negeri Geulumbuk ?
3. Bagaimana dengan solusi antisipasi terhadap dampak bermain *game online* terhadap perubahan kebudayaan dan minat belajar siswa di SD Negeri Geulumbuk?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merupakan gambaran tentang arah yang akan di tuju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu dengan masalah-masalah yang telah di rumuskan dalam rumusan masalah. Sesuai dengan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui keterlibatan siswa SD Geulumbuk dalam bermain *game online.*
2. Untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap perubahan kebudayaan dan minat belajar siswa SD Negeri Geulumbuk.
3. Untuk mengetahui solusi antisipasi terhadap dampak bermain *game online* terhadap peruminat belajar siswa di SD Negeri Geulumbuk.

D. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah sangat penting di dalam penyusunan skripsi oleh sebab itu peneliti membagikan sedikit penjelasan dari istilah-istilah yang terlatak di dalam penyusunan supaya tidak menjadi kesalahpahaman dalam menguasai sebagian istilah yang perlu dipaparkan dalam judul skripsi ini yaitu sebagai berikut :

a. Kebudayaan

Dalam ilmu kebudayaan dan kemasyarakatan (antropologi dan sosiologi) konsep kebudayaan mempunyai arti yang sangat luas. Dalam ilmu-ilmu ini kebudayaan diartikan semua yang dipelajari manusia sebagai anggota suatu masyarakat. Setiap generasi dalam suatu masyarakat mewariskan kepada generasi berikutnya hal-hal yang bersifat abstrak (gagasan, nilai-nilai, norma-norma) dan hal-hal atau benda-benda yang bersifat kongkrit. Apa yang dipelajari atau apa yang diwariskan tersebut disebut secara umum kebudayaan. Dengan demikian wujud kebudayaan tersebut ada yang ideal (abstrak) dan ada yang kongkrit (benda-benda budaya). Kebudayaan dipelajari, memberi makna terhadap realitas, bukan hanya cara bertingkah laku, juga berpikir.

b. Dampak

Dampak adalah hasil atau konsekuensi dari suatu peristiwa, kejadian, atau tindakan yang dapat mempengaruhi individu, kelompok, atau lingkungan sekitar. Dampak dapat bersifat positif atau negatif, tergantung pada konteks dan faktor-faktor yang terlibat. Dalam banyak situasi, dampak sering kali tidak hanya bersifat langsung, tetapi juga memiliki efek domino atau jangka panjang yang dapat menciptakan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Misalnya, tindakan lingkungan yang merusak dapat memiliki dampak negatif pada ekosistem, sedangkan investasi dalam pendidikan dapat memiliki dampak positif dalam memajukan masyarakat.[4]

Dalam dunia bisnis dan pembangunan, pengukuran dan pemahaman dampak sering kali menjadi fokus utama untuk mengidentifikasi risiko, manfaat, dan implikasi dari suatu keputusan atau proyek. Oleh karena itu, penting bagi individu, organisasi, dan pemerintah untuk melakukan evaluasi dampak yang cermat guna mengambil langkah-langkah yang tepat dalam rangka mencapai hasil yang diinginkan dan meminimalkan dampak negatif yang mungkin terjadi. Kesadaran tentang dampak juga berperan penting dalam mengarahkan upaya-upaya untuk mencapai tujuan berkelanjutan dan mempromosikan perubahan positif dalam masyarakat dan lingkungan.[5]

c. *Game Online*

Game online adalah jenis permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, di mana pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain secara virtual. Dalam *game online,* pemain biasanya memiliki avatar atau karakter yang mereka kendalikan, dan mereka dapat bermain melawan atau berkolaborasi dengan pemain lain dalam lingkungan virtual yang beragam. Jenis *game online* sangat beragam, mulai dari game peran (RPG) yang mendalam hingga permainan tembak-menembak, olahraga, strategi, dan banyak lagi. Keseruan *game online*

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4] Armylia Malimbe, Fonny Waani, and Evie A.A. Suwu, 'D*ampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado'*, Jurnal Ilmiah Society, 1.1 (2021), hal 1–10.

[5] Anang Sugeng Cahyono, '*Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak*', *Publiciana*, 2018, 89–99 <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/141>.

sering kali didorong oleh kompetisi dengan pemain lain, kemajuan dalam permainan, dan aspek sosialnya yang memungkinkan pemain berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia.[6]

Selain hiburan, *game online* juga telah menjadi platform yang signifikan untuk ekonomi digital. Banyak game online yang memiliki sistem mikrotransaksi, di mana pemain dapat membeli item virtual atau peningkatan dalam permainan dengan uang nyata. Hal ini telah menciptakan industri ekonomi yang besar di sekitar *game online*, dengan pemain yang sering kali berinvestasi dalam permainan mereka untuk meningkatkan pengalaman bermain. Dengan popularitas yang terus berkembang, *game online* telah menjadi salah satu fenomena budaya populer yang paling dominan di dunia modern, mempengaruhi cara orang bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi secara online.[7]

d. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa adalah tingkat ketertarikan, motivasi, dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran atau kegiatan pembelajaran. Ini mencakup rasa ingin tahu dan kesenangan dalam mengeksplorasi, memahami, dan mempelajari berbagai topik atau konsep. Minat belajar merupakan faktor penting dalam proses pendidikan karena dapat berdampak positif pada tingkat pemahaman dan keterampilan siswa.[8]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[6] Muhammad Darwis, Khairul Amri, and Hardy Reymond, '*Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun*', *Ristekdik*, 5.2 (2020), 228–29 <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>.

[7] Hadisaputra Hadisaputra, Andi Asywid Nur, and Sulfiana Sulfiana, '*Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)*', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.02 (2022), 391–402 <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>.

[8] Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205 <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

Minat belajar dapat bervariasi antara siswa-siswa dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, gaya belajar siswa, lingkungan belajar, dan topik tertentu yang diajarkan. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi dalam suatu materi, mereka cenderung lebih terlibat, lebih tekun, dan lebih mampu mempertahankan informasi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru dan pendidik sering berusaha untuk merancang pengalaman belajar yang merangsang minat siswa agar mereka dapat mencapai potensi belajar mereka dengan lebih baik.[9]

e. Kluet Selatan

Kluet Selatan adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Aceh Selatan, Provinsi Aceh, Indonesia. Kecamatan ini terdiri atas 3 mukim dan 17 gampong. Kluet Selatan memiliki etnis yang unik dengan karakter orangnya berbeda-beda, dengan bahasa yang berbeda-beda yaitu bahasa Aceh, bahasa Kluet, dan bahasa Jamu. Agama yang di anut adalah agama Islam. Mata pencarian masyarakat di sana umumnya adalah bertani.

E. Kajian Pustaka

Dari beberapa skripsi sudah banyak membahas tentang pengaruh *game online* terhadap siswa namun peneliti belum melihat secara khusus yang membahas pengaruh *game online* terhadap siswa yang ada di Simpang Empat Kluet Selatan. Berikut ini beberapa skripsi yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang peneliti jadikan objek penelitian yaitu :

Pertama yaitu sebuah penelitian yang di tulis Teuku Romy Syahputra yang

[9] Angga Setiawan, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas, 'Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping', *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2.2 (2022), 92–109 <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>.

berjudul "*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)* " hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai thitung untuk variabel bermain game online adalah sebesar 2,484 dengan tingkat signifikansi 0,016. Nilai ttabel pada a = 5% adalah 2,004. Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu thitung > ttabel (2,484> 2,004) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka Ha diterima, artinya game online berpengaruh positif terhadap perilaku remaja di Fakultas MIPA program studi Informatika Unsyiah[10].

Kedua yaitu sebuah penelitian skripsi yang di tulis oleh Maya Alfioni yang berjudul "*Hubungan Adiksi Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Dan V Sd Negeri 02 Banda Aceh*" penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 02 Banda Aceh tentang hubungan adiksi bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V dapat disimpulkan Seorang siswa mengalami adiksi bermain *game online* akan mengabaikan seluruh kegiatan yang berhubungan dengan belajar seperti enggan untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang berdampak pada hasil belajar[11].

Ketiga yaitu sebuah penelitian skripsi yang di tulis oleh Isnani Layina Shafura yang berjudul "Kecanduan *Game Online* Hubungannya Dengan Prestasi Akademik Remaja Di Banda Aceh", Menurut hasil penelitian kecanduan

---

[10] Teuku Romy Syahputra, '*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja* (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)', 2017.hal 37.

[11] Maya Alfioni, '*Hubungan Adiksi Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Dan V Sd Negeri 02 Banda Aceh*', 2 (2017), h 1–6.

AR-RANIRY

bermain game sangat berhubungan dengan prestasi akademik remaja, dikarenakan game tersebut merusak fokus belajar anak, menggangu emosi anak, mengganggu juga komunikasi secara nyata di lingkungan serta juga terjadinya permasalahan terhadap pembelajaran berlangsung[12].

Keempat yaitu sebuah penelitian skripsi yang di tulis oleh Kautsar yang berjudul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar", Maraknya *game online* yang dipopulerkan kalangan peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif terhadap prestasi akademik peserta didik. Membuat para orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan *game online*, Peneliti tertarik untuk meneliti peserta didik yang kecanduan bermain *game online*, seberapa besarkah pengaruh *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar, tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya pengaruh negatif dari game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih dua bulan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa rata-rata kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% di pengaruhi oleh kecanduan *game online*

[12] Isnani Layina Shafura, '*Kecanduan game online hubungannya dengan prestasi game online addiction and its association with adolescents*', II.3 (2017), hal 1–9.

dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain[13].

F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berdasarkan data lapangan dan kepustakaan. Menurut Whitney, metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari metode deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.[14]

a. Lokasi Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri Geulumbuk, Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian yang peneliti kaji ialah siswa Simpang Empat Kluet Selatan yang berjumlah 21 orang khususnya 8 siswa kelas IV , 6 siswa kelas V, dan 7 siswa kelas VI SD Negeri Geulumbuk yang dimana terdapat banyak siswa yang kecanduan bermain *game online.*

c. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebutan karya ilmiah, data ialah bahan-bahan, ataupun seluruh sesuatu yang mencakup informasi yang di kumpulkan untuk di analisis dalam proses suatu pengambilan suatu kesimpulan. Tujuan dari

---

[13] Kautsar, *'Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar', 2019.*

[14] Moh. Nazir, *Metode Penelitian,* Ghlmia Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 54.

pengumpulan data adalah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

a) Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara peneliti dengan responden dengan mengunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).[15]

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan jalan komunikasi (lisan) antara dengan peneliti dengan responden, melalui kontak langsung maupun tidak langsung (melalui via telepon), wawancara langsung dilakukan dengan cara tatap muka antara peneliti dengan responden, sementara wawancara via telepon dilakukan jika peneliti dan responden tidak bertemu secara langsung.

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, dimana dalam pengambilan data wawancara dilakukan dengan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk menggali informasi yang bertujuan untuk mendapatkan data tersebut. Wawancara ini dilakukan terhadap 20 orang tua siswa, 20 siswa SD.

Daftar informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa
2. Orang tua siswa
3. Kepala Sekolah

[15] Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2005, hal 193

4. Guru wali kelas

b) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.[16] Metode pengumpulan data observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian. Observasi yang dilakukan yaitu melihat kegiatan sehari-hari anak-anak di Kluet Selatan, serta peran orangtua bagi anak di Kluet Selatan.

c) Dokumentasi

Dalam tindakan penulis, dokumentasi sangat penting untuk menyimpan, merekam, menulis, mengambil gambar, dan tugas terkait lainnya yang memungkinkan pemprosesan data yang diperlukan.[17]

Dokumentasi adalah proses atau tindakan mencatat, mendokumentasikan, atau menciptakan rekaman tertulis, visual, atau audio tentang suatu kejadian, informasi, data, prosedur, atau topik tertentu. Tujuan utama dokumentasi adalah untuk menyimpan, berbagi, atau menyampaikan informasi secara efisien dan efektif. Dokumentasi yang dilakukan penelitian ini mengabadikan momen penlitian ketika siswa dan orang tua wali mengisi formulir penelitian ataupun ketika pelaksanaan penelitian.Analisis Data

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[16] Abdurrahman Fathoni, *Metodelogi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, Rineka Cipta, Jakarta, 2011, hal 104

[17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*, Bandung, ALFABETA, Bandung, 2011, hlm. 81

Sesudah peneliti mendapatkan informasi ataupun data melalui metode wawancara, observasi serta dokumentasi, setelah itu peneliti melaksanakan pengolahan data mulai dari editing, klasifikasi, redukasi hingga kepada pemilahan data yang disajikan sehingga menjadi jelas antara informasi yang dikumpulkan dengan data yang di analisis, baik itu analisis data yang didapatkan di lapangan dengan data yang dianalisis sesudahnya untuk proses pengambilan suatu kesimpulan sehingga perihal tersbut melahirkan hasil bagaimana pengaruh *game online* terhadap siswa di Kluet Selatan.

G. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan pemahaman bagi para pembaca penulisan skripsi ini, maka peneliti berpedoman pada buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Adab dan Huamaniora Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Bab I diantaranya pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penjelasan istilah, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang landasan teori yang terdapat definisi pendidik, definisi minat belajar, faktor pengaruh minat belajar, ciri-ciri minat, definsi game, definsi *game online*, pengaruh *game online*, *game online* populer, dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Bab III berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, dampak bermain *game online* dan tindakan guru dan orang tua dalam mengatasi dampak bermain

game online siswa di SD Negeri Geulumbuk.

Bab IV berisi tentang kesimpulan yang dirangkum berdasarkan hasil penelitian dan beberapa masukkan-masukkan yang ingin disampaikan baik kepada pihak-pihak terkait maupun kepada peneliti selanjutnya.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kebudayaan

Dalam ilmu kebudayaan dan kemasyarakatan (antropologi dan sosiologi) konsep kebudayaan mempunyai arti yang sangat luas. Dalam ilmu-ilmu ini kebudayaan diartikan semua yang dipelajari manusia sebagai anggota suatu masyarakat. Setiap generasi dalam suatu masyarakat mewariskan kepada generasi berikutnya hal-hal yang bersifat abstrak (gagasan, nilai-nilai, norma-norma) dan hal-hal atau benda-benda yang bersifat kongkrit. Apa yang dipelajari atau apa yang diwariskan tersebut disebut secara umum kebudayaan. Dengan demikian wujud kebudayaan tersebut ada yang ideal (abstrak) dan ada yang kongkrit (benda-benda budaya). Kebudayaan dipelajari, memberi makna terhadap realitas, bukan hanya cara bertingkah laku, juga berfikir.[18]

E. B. Tylor dalam bukunya Primitive Culture memberikan pengertian tentang kebudayaan sebagai berikut. Kebudayaan adalahkompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral,hukum, adat istiadat, dan lain-lain kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat.[19]

Bronislaw Malinowski menyebut unsur-unsur pokok kebudayaan sebagai berikut:

---

[18] Fred Plog dan Daniel G. Bates, *Cultural Anthropology* (USA: Alfred A. KnopfInc., 1980), h. 9.

[19] Dalam Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, cet. 27, 1999) h. 188-189

1. Sistim norma yang memungkinkan kerja sama antara anggota masyarakat di dalam upaya menguasai alam sekelilingnya
2. Organisasi ekonomi
3. Alat-alat atau lembaga dan petugas pendidikan, termasuk keluarga
4. Organisasi kekuatan

Persoalan perubahan sosial budaya merupakan fenomena yang universal dalam masyarakat manusia, karena tidak ada satu kebudayaan yang statis. Lambat atau cepat, karena faktor-faktor internal dan eksternal setiap kebudayaan akan berkembang mengikuti dinamikanya sendiri. Dalam dunia yang semakin kecil dewasa ini kontak budaya sebagai salah satu faktor pendorong terjadinya perubahan sudah demikian ekstensifnya, sehingga perubahan sudah merupakan gejala yang universal. Namun ditengah gejala perubahan yang universal tersebut ada aspek-aspek kebudayaan yang bertahan, berlanjut bersama kelanjutan suatu masyarakat.

Ada berbagai sifat yang kelihatannya paradoksal dari kebudayaaan, yaitu;

1. Semua masyarakat mempunyai kebudayaan, tetapi manifestasi lokal atau regional dari kebudayaan-kebudayaan tersebut bersifat unik.
2. Kebudayaan bersifat stabil, tetapi juga dinamis, dan terus memperlihatkan perubahan-perubahan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

3. Kebudayaan mengisi dan menentukan jalan kehidupan pendukung-pendukungnya, namun kebudayaan tersebut jarang menganggu alam sadar kita.[20]

B. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan alternatif yang penuh dengan nilai budaya. Permainan tradisional mampu memberikan sejumlah kesenangan, tantangan, kegembiraan dan bahkan memiliki relaksasi. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak hingga remaja secara berkelompok, bersamaan dan juga bekerja sama dalam bermain sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan berdasarkan masing-masing permainan. Permainan tradisional tidak semuanya dapat dimainkan oleh anak semua usia.

Menurut pemerhati budaya Wardani (2008) mengemukakan bahwa permainan tradisional mempunyai karakteristik dan ciri khas tersendiri yang membuat permainan ini berbeda dengan karakteristik yang dimiliki oleh permainan lainnya. Pertama, permainan ini lebih sering menggunakan fasilitas ataupun alat yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar tanpa membelinya. Kedua, permainan ini cenderung melibatkan pemain yang berorientasi komunal atau pemain yang relatif banyak. Hal ini juga dapat dilihat pada berbagai jenis permainan rakyat yang melibatkan kehadiran pemain yang relatif banyak. Selain mengedepankan faktor kegembiraan secara bersama-sama, permainan ini juga bermaksud untuk lebih kepada pendalaman kemampuan

[20] Melville J. Herskovit, Cultural Dynamics (USA: Alfred A. Knopf, 1964), h. 306.

interaksi antar pemain.[21]

Permainan tradisional banyak terkandung nilai-nilai luhur yang berada di Indonesia. Permainan yang memiliki aturan permainan yang sederhana membuat kempuan sosial anak akan terbentuk sebagai wujud dari internalisasi nilai budaya lokal dalam bentuk kerja sama, gotong-royong dalam berbagai bidang kehidupan dan juga nilai kesetiakawanan. Interaksi yang terbentuk pada anak ketika bermain dapat meningkatkan stimulasi bagi berkembangnya konflik kemampuan sosial. Anak akan belajar bagaimana cara menghargai dan cara untuk menyelesaikan berbagai masalah yang terjadi antar teman sebaya, bahkan anak akan memiliki berbagai pengalaman untuk merasakan kegagalan maupun keberhasilan.

Dalam permainan ini membuat anak untuk tidak menjadi pribadi yang bersifat egosentris atau mementingkan diri sendiri tetapi mengajarkan untuk memiliki rasa empati kepada orang lain, mampu mengendalikan emosi untuk dapat mengontrol timbulnya perilaku-perilaku agresif. Kelebihan dalam permainan tradisinal yaitu permainan ini mampu mengembangkan keterampilan sosial pada anak kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan baik dalam hal berkompetisi, dapat mengembangkan social skill, emotional skill, dan motoric skill.

a. Manfaat Permainan tradisional

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada setiap pelakunya untuk dapat bermain secara

[21] Rina Wijayanti, "*Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak*", Jurnal Cakrawala, Vol.5, No.1, (2014), hal. 52 & 53.

berkelompok. Permainan ini dapat dimainkan paling sedikit oleh dua orang dengan memanfaatkan alat yang sederhana dan dapat ditemukan dengan mudah serta menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan pemain. Banyak nilai-nilai positif yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional. Beberapa kriteria dapat digali melalui penggunaan bahasa, aktivitas psikis dan aktivitas fisik.

Permainan ini kental dengan nilai-nilai budaya serta unsur rasa senang. Memainkan berbagai jenis permainan tradisional anak akan merasa bebas dan tidak merasa tertekan sehingga membuat anak merasa gembira dan ceria dalam memainkannya. Hal ini membantu perkembangan anak menuju ke arah yang lebih baik di masa depan. Permainan ini dapat membantu anak dalam belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya, memanajemen konflik dan membuat anak dapat menjalin hubungan atau relasi sosial dengan teman sebaya maupun teman yang usianya lebih muda atau lebih tua darinya.

Permainan tradisional dapat memberikan pengaruh besar bagi kehidupan anak dari segi perkembangan kejiwaan, kehidupan sosial anak dan sifat-sifat anak. Permainan daerah yang diminati oleh anak-anak juga termasuk salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri-ciri khas tertentu terhadap suatu kebudayaan. Selain itu, permainan tradisional juga dianggap sebagai salah satu aset budaya masyarakat, sebagai identitas di tengah kumpulan masyarakat lain dan sebagai modal bagi masyarakat untuk dapat mempertahankan keberadaannya.[22]

[22] Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Anak Membentuk Karakter Anak Usia Dini",Jurnal Sosial Budaya, Vol.9, No.1, (2012), hal.132.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan berbagai manfaat bagi kehidupan anak-anak. Adapun manfaat dari permainan tradisional yaitu dapat mengembangkan kecerdasan anak, membuat anak menjadi kreatif, mengembangkan emosinal pada anak dan dapat melatih anak dalam menumbuhkan kejasama dengan teman-temannya. Manfaat lain dari permainan tradisional yakni dapat menumbuhkan pertumbuhan pada anak melalui aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak dalam mengaplikasikan permainan tersebut.

b. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki jenis ataupun variasi yang beragam, permainan rakyat tradisional yang dimainkan untuk bertanding dapat digolongkan ke dalam tiga kelompok yaitu permainan yang bersifat strategis, permainan yang lebih menfokuskan kepada kemampuan fisik dan permainan yang sifatnya untung-untungan. Berbagai jenis permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak seperti *ecor, congklak, oray-orayan, ucing kuriling, sar-sur, susumputan, serok, turih oncom, ucing peungpeun, ucing kalangkang, ngadu karbit, meong bangkok, kobak*, galah bandung dan berbagai jenis permainan lainnya yang berbeda sesuai dengan daerah tertentu.

Permainan tradisional sangat erat hubungan dengan gerakan yang dilibatkan dalam melakukan berbagai permainan tersebut. Gerakan-gerakan yang dilibatkan dalam permainan tradisional seperti meloncat, melompat, berjalan, berlari, melempar dengan alat, gerakan tangan atau gerakan tubuh. Permainan

tradsional yang bersifat gerak jasmani seperti gobak sodor dan engkling anak yang dituntut untuk mampu menghitung jumlah kotak yang dilewati.[23]

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional terdiri dari beragam jenis. Jenis-jenis permainan tradisional terbentuk berdasarkan daerah, suku, etnis dan budaya setempat. Berbagai jenis permainan yang terdapat pada suatu daerah memiliki karakteristik tertentu dan dapat menjaga nilai-nilai kearifan lokal daerah setempat.

C. Definisi Pendidik

Menurut Ki Hadjar Dewantara mendidik dalam arti yang sesungguhnya adalah proses memanusiakan manusia, yakni pen-gangkatan manusia ke taraf insani. Mendidik harus lebih memerdekakan manusia dari aspek hidup batin (otonomi berpikir dan mengambil keputusan, martabat, mentalitas demokratik)[24] Ki Hadjar Dewantara memberikan beberapa pedoman dalam menciptakan kultur positif seorang pendidik. Semboyan Trilogi pendidikan memiliki arti yang melibatkan seluruh pelaku pendidikan atau guru dan peserta didik adalah: Tut wuri handayani, dari belakang seorang guru harus bisa memberikan dorongan dan arahan. Ing madya man-gun karsa pada saat di antara pesetra didik, guru harus menciptakan prakarsa dan ide. *Ing ngarsa sung tulada*, berarti ketika guru berada di depan, seorang guru harus memberi teladan atau contoh dengan tindakan yang baik.

---

[23] Asep Ardiyanto, "*Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai KarakterAnak Usia Dini"*, Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, hal.175.

[24] Ki Hadjar Dewantara, *Menuju Manusia Merdeka*, Leutika, Yogyakarta, 2009, h 3.

Pendidik adalah seseorang yang secara profesional terlibat dalam kegiatan mengajar dan mendidik. Pendidik dapat bekerja di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari tingkat prasekolah hingga perguruan tinggi. Peran pendidik mencakup memberikan bimbingan, penyampaian materi pelajaran, pengembangan keterampilan, serta membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidik bertanggung jawab untuk merancang dan menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Selain itu, mereka juga berperan dalam membimbing dan memberikan dukungan kepada peserta didik, membantu mereka mengembangkan potensi akademis, sosial, dan emosional. Pendidik juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan holistik siswa.

Selain aktivitas mengajar, pendidik juga dapat terlibat dalam penelitian, pengembangan kurikulum, serta kegiatan ekstrakurikuler. Profesi pendidik membutuhkan keterampilan komunikasi yang baik, pemahaman mendalam tentang materi pelajaran, dan dedikasi untuk membantu peserta didik mencapai potensi terbaik mereka.

a. Peran Pendidik di dalam Pendidikan

Pendidik memegang peran kunci dalam dunia pendidikan dengan tanggung jawab yang luas dan mendalam. Pertama, mereka berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, bertugas untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami dan merangsang minat belajar siswa. Selain itu, pendidik juga berperan sebagai penilaian, mengukur pemahaman dan kemajuan siswa melalui evaluasi dan ujian.

Peran penting lainnya adalah sebagai pembimbing, di mana pendidik memberikan bimbingan akademis dan dukungan pribadi kepada siswa. Mereka tidak hanya peduli terhadap perkembangan akademis, tetapi juga memperhatikan aspek sosial dan emosional siswa, menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung. Pendidik juga berfungsi sebagai model peran, memberikan contoh perilaku yang baik dan etika yang diharapkan dalam masyarakat.

Selain di dalam kelas, pendidik turut terlibat dalam pengembangan kurikulum dan penyesuaian metode pengajaran sesuai dengan perkembangan pendidikan dan kebutuhan siswa. Mereka juga memiliki tanggung jawab dalam mengidentifikasi potensi dan kebutuhan khusus siswa, serta merancang strategi pembelajaran yang sesuai.

Tidak hanya itu, pendidik juga dapat berperan sebagai peneliti, berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan praktek pendidikan. Dengan memahami dinamika pembelajaran dan perkembangan anak, pendidik berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Keseluruhan peran ini menegaskan bahwa pendidik bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing, pemimpin, dan penggerak perubahan dalam membentuk masa depan pendidikan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

b. Guru Sebagai Pendidik

Guru sebagai pendidik, memiliki peran sentral dalam membimbing, mengarahkan, dan membentuk perkembangan peserta didiknya. Peran ini melibatkan lebih dari sekadar penyampaian informasi; guru juga berfungsi sebagai sumber inspirasi, pembimbing, dan fasilitator pembelajaran. Sebagai pendidik,

guru bertanggung jawab untuk merencanakan dan menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik, memotivasi, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga berperan sebagai pembimbing akademis dan sosial, membantu siswa mengembangkan keterampilan akademis dan sosial yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan. Mereka menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inklusif, mendukung perkembangan karakter, etika, dan nilai-nilai moral. Guru juga menjadi model peran yang baik, memperlihatkan etika profesional, integritas, dan komitmen terhadap pembelajaran sepanjang hayat. Dengan melibatkan diri dalam pengembangan kurikulum, guru memastikan bahwa pembelajaran sesuai dengan perkembangan terkini dan memenuhi kebutuhan unik setiap siswa. Dengan demikian, guru sebagai pendidik memiliki dampak yang mendalam dalam membentuk masa depan dan membimbing peserta didik menuju pencapaian potensi mereka yang penuh.

D. Tindakan Sosial

Teori Tindakan Sosial yang dikemukakan oleh Max Weber menjelaskan bahwa tindakan sosial merupakan tindakan individu yang mempunyai makna bagi dirinya sendiri. Kemudian, tindakan tersebut ditujukan kepada orang lain.[25]

a. Rasionalitas Instrumental

Rasionalitas instrumental merupakan tindakan sosial murni. Seseorang tidak hanya sekedar menilai cara yang terbaik untuk mencapai tujuannya, tapi juga menentukan nilai dari tujuan itu sendiri.

[25] Sofira Damayanti, "*Makna Jilbab Sebagai Simbol Keislaman (Studi Tentang Perubahan PerilakuMahasiswa Universitas Negeri Surabaya Setelah Menggunakan Jilbab*)" (Universitas Airlangga, 2018).

b. Rasionalitas Nilai

Tipe tindakan sosial ini adalah kondisi bahwa seseorang tidak dapat menilai tepat atau tidaknya cara yang dipilih untuk mencapai tujuan. Pada konteks ini, tujuan serta cara-cara mencapainya cenderung menjadi sukar untuk dibedakan.

c. Tindakan Afektif

Tindakan afektif merupakan tindakan sosial yang dipengaruhi oleh perasaan atau emosi. Tindakan ini kerap dilakukan tanpa perencanaan yang matang dan tanpa kesadaran penuh.

d. Tindakan Tradisional

Tindakan tradisional merupakan tindakan yang mengacu pada kebiasaan-kebiasaan masa lalu. Seseorang melakukan tindakan hanya karena kebiasaan tanpa menyadari alasan atau membuat perencanaan terlebih dahulu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa Teori Tindakan Sosial Max Weber memungkinkan manusia untuk memahami tindakan sosial.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

E. Definisi Minat Belajar

Pendidikan merupakan kunci pembangunan sebuah bangsa. Pendidikan dilakukan melalui usaha menuntun segenap kekuatan kodrat yang dimiliki anak, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat untuk mencapai

keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya"[26] Ki Hadjar Dewantara telah mengungkapkan betapa pentingnya pendidikan. Pendidikan merupakan kunci untuk membangun sebuah bangsa. Didalam pendidikan ada proses be-lajar yang menentukan hasil dari tujuan pen-didikan, maka dari itu Ki Hadjar Dewantara mengungkapkan bahwa belajar harus sesuai dengan cipta, rasa, dan karsa.[27]

Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan kontinu di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman, studi, praktik, atau interaksi dengan lingkungan. Proses belajar dapat terjadi melalui berbagai cara, termasuk pembelajaran formal di sekolah, pembelajaran informal sehari-hari, eksperimen, observasi, dan pengalaman langsung. Tujuan belajar adalah untuk meningkatkan pengetahuan, memahami konsep-konsep baru, dan mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar juga merupakan dasar bagi perkembangan pribadi dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial.[28] Untuk men-ciptakan proses belajar yang baik, maka har-us ada perencanaan pembelajaran. Hal-hal yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan adalah memenuhi unsur-unsur belajar.

Menurut Ki Hajar Dewantara peserta didik adalah manusia yang berbudi, sedangkan budi artinya jiwa yang telah mela-lui batas kecerdasan yang tertentu, hingga menunjukkan perbedaan yang tegas dengan jiwa yang dimiliki hewan. Jika

---

[26] Ki Hadjar Dewantara, *Pendidikan, Bagian Pertama,* Museum Kebangkitan Nasional, Jakarta, 1977, hal 75.

[27] Ki Hadjar Dewantara, *Pendidikan, Bagian Pertama*, Museum Kebangkitan Nasional, Jakarta, 1977, hal 75.

[28] Ahdar Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, *CV Kaaffah Learning Center*, 2019. hal 56.

hewan hanya berisikan nafsu-nafsu kodrati, dorongan dan keinginan, insting dan kekuatan lain yang semuanya itu tidak cukup berkuasa untuk menentang kekuatan-kekuatan, baik yang datang dari luar atau dari dalam jiwanya. Jiwa hewan semata-mata sanggup untuk melakukan tindakan-tindakan yang perlu untuk memelihara kebutuhan-kebutuhan hidupnya yang masih sanggat sederhana, misalnya makan, minum, bersuara, lari dan sebagainya.[29]

Ki Hadjar Dewantara mengungkapkan bahwa, setiap manusia yang lahir memiliki sifat bawaan. Hal tersebut juga terdapat dalam teori psikologi, bahwa setiap individu memiliki sifat bawaan yang nantinya akan dikembangkan melalui interaksi di lingkungannya. Tanpa mempertimbangkan aspek umur manusia, karakter peserta didik yang dibawa ke sekolah merupakan hasil dari pengaruh lingkungan. Hal tersebut cukup berpengaruh pada keberhasilan dan kega-galan individu pada masa perkembangan selanjutnya.[30]

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa belajar adalah proses yang terjadi secara terus-menerus pada seorang individu tanpa memandang batas usia dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Minat adalah suatu kecenderungan, ketertarikan, atau preferensi individu terhadap suatu aktivitas, topik, atau hal tertentu. Minat mencerminkan ketertarikan pribadi atau perasaan positif terhadap sesuatu yang membuat seseorang merasa tertarik dan antusias. Minat dapat berkembang dalam berbagai bidang, seperti seni, olahraga, ilmu pengetahuan, musik, atau topik lainnya.[31]

---

[29] Ki Hadjar Dewantara, *Menuju Manusia Merdeka*, Leutika, Yogyakarta, 2009, hal. 53

[30] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, hal 15

[31] N Fatimah, 'Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial', *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 16.1 (2019), 61–69

Minat dapat menjadi faktor penting dalam memotivasi seseorang untuk belajar, berpartisipasi dalam suatu aktivitas, atau mengejar karier tertentu. Ketika seseorang memiliki minat yang kuat terhadap sesuatu, mereka cenderung lebih termotivasi untuk menghabiskan waktu dan energi untuk menjelajahi dan mengembangkan pengetahuan atau keterampilan dalam bidang tersebut. Minat juga dapat berubah dan berkembang seiring waktu berdasarkan pengalaman dan eksposur individu terhadap berbagai hal. Penting untuk mengenali dan merawat minat individu, terutama dalam konteks pendidikan, karena minat yang kuat dapat menjadi sumber daya yang kuat dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan perkembangan pribadi.[32]

Berdasarkan pengertian diatas pengertian minat belajar adalah kecenderungan, ketertarikan, atau minat siswa terhadap proses pembelajaran dan pengetahuan. Hal ini mencakup keinginan, motivasi, dan antusiasme siswa untuk belajar dan memperoleh pengetahuan baru. Minat belajar berperan penting dalam menentukan sejauh mana siswa akan terlibat dalam kegiatan belajar, bagaimana mereka menghadapi tantangan pembelajaran, dan seberapa besar kemauan mereka untuk mengembangkan kompetensi akademik dan keterampilan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih mudah dalam berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Hal ini membuat mereka lebih mudah memahami materi dan mampu mengingatnya dengan baik. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah mungkin cenderung kurang termotivasi,

---

<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/herodotus/article/view/5898%0Ahttps://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/herodotus/article/download/5898/3074>.

[32] Asnawati Matondang, 'Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.2 (2018), 24–32 <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>.

kurang berpartisipasi, dan sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran.

Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman sebelumnya, lingkungan belajar, metode pengajaran, minat subjek tertentu, dan dukungan dari guru dan orang tua. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk mendorong dan memelihara minat belajar siswa agar mereka dapat mencapai potensi penuh mereka dalam proses pendidikan.[33]

a. Faktor-Faktor yang berpengaruh minat belajar

Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman sebelumnya, lingkungan belajar, metode pengajaran, minat subjek tertentu, dan dukungan dari guru dan orang tua. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk mendorong dan memelihara minat belajar siswa agar mereka dapat mencapai potensi penuh mereka dalam proses pendidikan.

Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat bersifat internal (dalam diri siswa) maupun eksternal (lingkungan dan konteks belajar)[34]. Faktor internal memegang peranan penting dalam membentuk minat belajar siswa. Pertama, tingkat motivasi siswa berperan kunci dalam menentukan minat mereka untuk menghadiri kelas, berpartisipasi aktif, dan mengejar pengetahuan. Selain itu, minat subjek yang berbeda-beda dapat memengaruhi minat belajar siswa, dengan cenderung memiliki minat lebih tinggi dalam subjek tertentu. Pengalaman belajar sebelumnya juga memiliki dampak, baik positif maupun negatif, terhadap

---

[33] Heprawati dan Tohir, Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, science and technology*, 10(2), 424-435, http;//doi.org/10.46328/IJEMST.2096

[34] Apriani Safitri and Nurmayanti Nurmayanti, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo', *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 2018.

minat belajar siswa. Selain itu, kebutuhan pribadi dan aspirasi masa depan juga dapat memotivasi siswa untuk memiliki minat yang lebih tinggi terhadap topik tertentu.

Faktor eksternal juga turut mempengaruhi minat belajar siswa. Gaya dan efektivitas pengajaran oleh guru dapat berdampak signifikan, dengan pendekatan yang menarik dan interaktif cenderung meningkatkan minat belajar. Dukungan dan pengaruh lingkungan keluarga, seperti dukungan orang tua terhadap pendidikan, juga memainkan peran penting dalam membentuk minat belajar. Selain itu, fasilitas, suasana, dan kualitas lingkungan sekolah dapat memengaruhi minat belajar siswa. Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran juga memiliki dampak, terutama dalam era digital saat ini.[35]

Faktor sosial juga memainkan peran dalam membentuk minat belajar siswa. Interaksi dengan teman sebaya dalam lingkungan sekolah dapat memengaruhi minat belajar. Penghargaan atau pengakuan atas prestasi akademik juga dapat memotivasi siswa untuk memiliki minat yang lebih tinggi terhadap belajar. Terakhir, faktor kesehatan dan kesejahteraan juga berpengaruh. Kesehatan fisik dan mental siswa dapat memengaruhi minat belajar mereka, begitu juga dengan kondisi gizi yang baik yang mendukung kesejahteraan fisik dan mental siswa. Semua faktor ini saling berinteraksi dan berkontribusi dalam membentuk minat belajar yang unik pada setiap individu.[36]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[35] Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani and Arusman Arusman, 'Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik', *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2.2 (2022), 133–39 <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

[36] Putrina Mesra, Eko Kuntarto, and Faizal Chan, 'Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7.3 (2021), hal 179.

Mengetahui faktor-faktor ini membantu pendidik dan orang tua untuk mengidentifikasi potensi masalah dan membangun lingkungan belajar yang kondusif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memahami faktor-faktor ini, dapat diupayakan strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka meraih prestasi akademik yang lebih baik.

b. Ciri-ciri minat belajar

Ciri-ciri minat belajar dapat mencakup sejumlah aspek yang dapat diidentifikasi dalam perilaku dan sikap seseorang terhadap pembelajaran. Salah satu ciri utama adalah ketertarikan yang kuat terhadap suatu subjek atau topik tertentu. Orang yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung merasa antusias untuk memahami lebih dalam, menggali pengetahuan, dan terlibat aktif dalam pembelajaran terkait topik tersebut. Selain itu, ciri-ciri minat belajar juga termasuk keinginan untuk menghadiri kelas atau sesi pembelajaran, partisipasi aktif dalam diskusi, dan tekad untuk mengatasi hambatan dalam memahami materi. Seseorang yang memiliki minat belajar yang tinggi juga cenderung mencari sumber-sumber tambahan untuk memperluas pemahaman mereka dan senang mendalami topik secara mandiri. Kesemangatan untuk terus belajar, bahkan di luar konteks formal, juga dapat menjadi ciri kuat dari minat belajar yang positif. Dalam intinya, ciri-ciri minat belajar mencerminkan dorongan batin yang kuat untuk mengejar pengetahuan dan keterampilan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.[37]

[37] Syardiansah, 'Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen', *Manajemen Dan Keuangan*, 2016. 443.

c. Tujuan Belajar

Pembahasan mengenai tujuan belajar tidak akan terlepas dari tujuan pendidikan, hal tersebut disebabkan karena belajar me-upakan aspek terpenting dalam pendidikan. Oleh karena itu tujuan belajar sama dengan tujuan pendidikan dan tujuan pendidikan identik dengan tujuan hidup manusia.[38] Berikut adalah tujuan pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara.

Pendidikan adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.[39]

F. Definisi Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan rekreasi, hiburan, atau kesenangan, tanpa adanya tujuan serius atau hasil yang spesifik. Ini melibatkan partisipasi aktif dalam kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan oleh individu atau kelompok. Bermain seringkali terkait dengan aktivitas anak-anak, tetapi sebenarnya, orang dewasa juga dapat terlibat dalam berbagai bentuk permainan sebagai cara untuk bersantai, merilekskan diri, atau meningkatkan keterampilan sosial.

Bermain dapat mencakup berbagai bentuk, termasuk permainan fisik, permainan papan, permainan video, permainan peran, atau bahkan berimprovisasi dalam kegiatan sehari-hari. Aktivitas bermain juga dapat mendukung

---

[38] Ahmad D. Marimba, Pengantar Filsafat Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat*, hal 48

[39] Ki Hadjar Dewantara, *Menuju Manusi Merdeka, Leutika*, Yogyakarta, 2009, hal. 65

pengembangan kreativitas, kemampuan sosial, keterampilan kognitif, dan kebugaran fisik.

Sementara bermain sering kali dianggap sebagai kegiatan yang tidak terlalu serius, penting untuk diingat bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan individu, terutama pada masa kanak-kanak. Ini dapat membantu dalam pengembangan keterampilan motorik, kognitif, emosional, dan sosial pada tahap-tahap perkembangan tertentu.

a. Jenis Bermain

Bermain dapat diidentifikasi dalam berbagai jenis, mencakup spektrum luas aktivitas yang melibatkan individu atau kelompok. Pertama, terdapat bermain fisik, yang melibatkan aktivitas seperti berlari, bersepeda, atau bermain olahraga yang mempromosikan kebugaran fisik dan kesehatan. Selanjutnya, permainan papan dan kartu menawarkan pengalaman bermain yang lebih terstruktur, memicu pemikiran taktis dan strategis. Bermain video game, di sisi lain, membawa dimensi digital yang menciptakan tantangan visual dan interaktif. Permainan peran, seperti permainan dramatis atau berpura-pura, memungkinkan orang untuk menjelajahi dunia imajinatif dan mengembangkan keterampilan sosial. Selain itu, bermain konstruktif, seperti bermain dengan blok bangunan atau puzzle, dapat merangsang kreativitas dan pemecahan masalah. Jenis bermain yang berbeda memberikan manfaat yang unik, mulai dari perkembangan fisik dan kognitif hingga pengembangan keterampilan sosial, menciptakan pengalaman bermain yang kaya dan bervariasi bagi individu di berbagai tingkat usia.

b. Fungsi Bermain

Bermain memiliki berbagai fungsi yang penting dalam perkembangan manusia, terutama pada masa kanak-kanak, meskipun manfaatnya dapat ditemui di berbagai tahap kehidupan. Beberapa fungsi bermain antara lain:

1. Pengembangan Fisik: Bermain fisik, seperti berlari, melompat, atau bermain olahraga, membantu dalam pengembangan keterampilan motorik, koordinasi, dan kebugaran fisik.
2. Pengembangan Kognitif: Bermain melibatkan pemikiran kreatif, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep. Permainan seperti puzzle dan permainan papan dapat merangsang kognisi dan kemampuan berpikir.
3. Pengembangan Sosial: Bermain seringkali melibatkan interaksi sosial. Melalui permainan, anak-anak belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami norma-norma sosial. Ini membangun keterampilan sosial yang penting untuk interaksi dalam masyarakat.
4. Pengembangan Emosional: Bermain memberikan ruang untuk ekspresi emosional. Anak-anak dapat mengatasi perasaan, belajar mengelola stres, dan mengembangkan pemahaman diri melalui berbagai jenis permainan.
5. Pengembangan Bahasa: Bermain memberikan kesempatan untuk pengembangan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan memahami bahasa. Bermain peran, misalnya, dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.
6. Pengembangan Kreativitas: Bermain memberikan kebebasan untuk berimajinasi dan kreativitas. Aktivitas seperti bermain peran atau membuat

جامعة الرانري
AR-RANIRY

karya seni dapat merangsang pertumbuhan kreativitas.

7. Relaksasi dan Hiburan: Bermain juga memiliki fungsi sebagai sarana rekreasi dan hiburan. Ini memberikan kesenangan dan relaksasi, membantu dalam mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan.
8. Pembelajaran Nilai: Melalui permainan, individu dapat memahami konsep moral, etika, dan nilai-nilai sosial. Permainan sering kali menyisipkan nilai-nilai tersebut melalui naratif atau aturan tertentu.

G. Definisi Game Online

Game adalah sebuah aktivitas atau bentuk hiburan yang melibatkan pemain dalam sebuah tantangan atau interaksi, sering kali dalam sebuah aturan atau sistem tertentu, dengan tujuan menciptakan pengalaman yang menyenangkan, mendidik, atau kompetitif. Dalam game, pemain biasanya memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai, seringkali dengan menghadapi rintangan atau tantangan yang harus diatasi.[40]

Game dapat memanfaatkan berbagai elemen seperti strategi, keterampilan, keberuntungan, dan kreativitas untuk mencapai tujuan tersebut. Mereka dapat beragam dalam jenisnya, termasuk game papan, video game, olahraga, permainan kartu, atau berbagai bentuk permainan lainnya. Selain itu, game juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran atau sarana hiburan, menghubungkan pemain dengan dunia imajinatif atau realitas virtual, serta mempromosikan kerja sama sosial atau kompetisi yang sehat. Dengan kata lain, game adalah suatu bentuk

[40] Indu Indah Purnomo, 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Mengunakan Construct 2', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11.2 (2020), 86 <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

interaksi manusia dengan dunia virtual atau nyata, yang memacu pemain untuk berpartisipasi, belajar, bersenang-senang, dan mencapai tujuan tertentu dalam sebuah lingkungan yang terstruktur.[41]

Game online adalah bentuk permainan interaktif yang dimainkan melalui internet, di mana pemain dapat terhubung dengan pemain lain secara daring dari berbagai lokasi geografis. Game ini menciptakan dunia virtual yang menghadirkan beragam pengalaman, termasuk permainan strategi, aksi, simulasi, role playing, dan banyak jenis lainnya.[42] Pemain dapat mengendalikan karakter atau objek dalam permainan dan berinteraksi dengan lingkungan atau pemain lain sesuai dengan aturan dan tujuan yang telah ditetapkan. *Game online* seringkali memiliki elemen kompetisi atau kerja sama, di mana pemain bersaing untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mencetak poin, menyelesaikan misi, atau mengalahkan pemain lain. Mereka juga sering memanfaatkan fitur sosial, seperti obrolan dalam permainan atau forum komunitas, yang memungkinkan pemain berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain.[43]

Game online dapat dimainkan melalui berbagai platform, termasuk komputer, konsol permainan, atau perangkat seluler, yang memungkinkan pemain untuk mengaksesnya dengan mudah dan nyaman. Mereka sering kali memiliki grafis yang menarik, suara, dan fitur-fitur interaktif lainnya yang memperkaya

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[41] Krista Surbakti, 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 1.1 (2017), 29<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

[42] Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, and Titi Andriyani, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online', *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2.2 (2018), 169–81.

[43] Mutiah Tilqa Rizkiah, Andi Dewi Riang Tati, and Sayidiman Sayidiman, 'Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi , Sulawesi Tengah', *Journal Of Education*, 2.6 (2022), 51–61.

pengalaman bermain. Selain sebagai bentuk hiburan, *game online* juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran, memfasilitasi perkembangan keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan pengambilan keputusan. Mereka juga bisa menjadi wadah untuk membangun komunitas dan pertemanan dalam dunia maya. Dengan begitu, game online merupakan bentuk permainan yang dinamis dan terus berkembang yang memanfaatkan teknologi internet untuk menciptakan pengalaman interaktif yang seru, edukatif, dan menghibur.[44]

a. Pengaruh Game Online

Pengaruh *game online* telah menjadi subjek perdebatan yang cukup signifikan dalam masyarakat modern. *Game online* telah memberikan dampak positif dan negatif yang dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan individu. Di satu sisi, *game online* dapat memberikan hiburan dan relaksasi, serta memungkinkan pemain untuk terhubung dengan teman-teman mereka dari seluruh dunia. *Game* juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, membantu pemain mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja tim, dan strategi.[45]

Namun, di sisi lain, penggunaan yang berlebihan atau tidak terkendali dari *game online* dapat memiliki dampak negatif. Pemakaian berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, kurangnya aktivitas fisik, dan mengganggu rutinitas sehari-hari. Selain itu, beberapa *game online* mungkin mengandung

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[44] Salsabilla Senja Safitri, 'Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Surakarta', *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4.2 (2020), 364–76 <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>.

[45] R.R. Mardiana Yulianti and others, 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar', *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3.1 (2020), 62 <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6283>.

konten yang tidak sesuai untuk semua usia, seperti kekerasan atau bahasa yang kasar, yang dapat berdampak negatif pada perkembangan anak-anak. Dalam beberapa kasus, kecanduan *game online* telah menjadi masalah serius yang memengaruhi kesejahteraan mental dan sosial individu. Pemain yang terlalu terlibat dalam *game online* dapat mengalami isolasi sosial, depresi, atau masalah dalam hubungan interpersonal.[46]

Penting untuk mengenali potensi dampak negatif dari *game online* dan menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Orang tua, guru, dan pemain sendiri perlu memahami risiko yang terkait dengan *game online* dan mengambil langkah-langkah untuk menghindari penggunaan yang berlebihan, memastikan pemahaman tentang konten game, dan mengimbangi aktivitas online dengan aktivitas luar ruangan dan sosial.

b. Game Online Populer

Game selalu menjadi sorotan dalam industri hiburan digital, dan saat ini, beberapa judul menonjol yang menarik perhatian pemain di seluruh dunia. Salah satu fenomena terbesar adalah "*Among Us*," sebuah permainan *multiplayer* berbasis kerjasama dan pengkhianatan yang telah mengambil alih jagat maya dengan cara yang luar biasa. Dalam permainan ini, pemain harus bekerja sama untuk menyelesaikan tugas sambil mencari tahu siapa di antara mereka yang merupakan "imposter" yang berusaha menghentikan upaya mereka. Selain itu, "Fortnite" terus menjadi favorit, menghadirkan pertempuran epik dengan elemen

[46] Robbiyanto Noer Syarief, Handayani Tri Yani, and Fadila Erida, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior', *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1.2 (2022), 15 <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>.

pembangunan yang mengasyikkan. Kemudian ada "Valorant," game tembak-menembak taktis yang telah mencuri hati banyak pemain berkat perpaduan visual yang memukau dan mekanik permainan yang mendalam.[47]

"*Apex Legends*" adalah game *Battle Royale* yang terus berkembang dengan karakter-karakter yang unik dan gameplay cepat. "*Call of Duty: Warzone*" juga mendominasi sebagai mode *Battle Royale* dari seri *Call of Duty* yang sangat populer, memberikan pengalaman pertempuran yang intens. Di dunia *sandbox, "Minecraft*" masih menjadi daya tarik yang kuat dengan pemain dari berbagai usia yang terus mengeksplorasi dan membangun dunia mereka sendiri. Sementara itu, "Genshin Impact" mencuri perhatian sebagai game aksi peran dengan dunia terbuka yang menakjubkan dan mekanik permainan yang menarik.[48]

Selain game-game modern, "*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*" yang dirilis pada tahun 2017 tetap menjadi ikon di antara pemain Nintendo Switch dengan eksplorasi dunia yang epik dan gameplay yang mendalam. Semua ini adalah contoh betapa dinamisnya industri game, di mana judul-judul baru yang inovatif dan menarik terus muncul, dan pemain dapat menemukan pengalaman bermain yang sesuai dengan minat mereka. Dalam dunia game yang selalu berubah dan berkembang, para pemain akan selalu memiliki beragam pilihan game populer untuk dinikmati.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[47] Ali Amran and others, *'Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa* Sman 3 Batusangkar', *Patriot*, 2 (2020), h. 118

[48] Yusnizal Firdaus, Y. P. dan T.A (2020). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi,* 2(2), 169-180. https;//doi.org/10.5281/zenodo.3840736

H. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

a. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa sangat beragam, mencerminkan perbedaan dalam latar belakang, kepribadian, kemampuan, dan preferensi mereka. Beberapa karakteristik umum yang dapat ditemukan dalam siswa termasuk tingkat usia yang bervariasi, latar belakang sosial dan budaya yang berbeda, serta kemampuan belajar yang beragam. Selain itu, siswa juga memiliki gaya belajar yang unik, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam belajar melalui pendekatan yang berbeda.[49] Sifat kepribadian seperti motivasi, minat, dan tingkat kemandirian juga memainkan peran penting dalam membentuk bagaimana siswa merespons pembelajaran. Dalam kelas, guru perlu memahami karakteristik siswa ini untuk dapat merancang pengalaman pembelajaran yang relevan, mendukung, dan memenuhi kebutuhan individual mereka, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan efektif bagi semua siswa.[50]

b. Karakteristik Siswa SD

Karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD) mencakup beragam aspek yang membedakan mereka dari kelompok usia yang lebih tua atau lebih muda. Siswa SD adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 6 hingga 12 tahun, yang merupakan tahap perkembangan penting dalam kehidupan mereka. Salah satu karakteristik utama siswa SD adalah tingkat perkembangan fisik dan kognitif yang

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[49] Aan SD Whiti Estari Negeri, 'Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran', *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3.3 (2020), 1439–44 <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

[50] Nevi Septianti and Rara Afiani, 'Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2', *As-Sabiqun*, 2.1 (2020), 7–17 <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

bervariasi. Meskipun mereka telah mencapai sejumlah kemampuan dasar seperti membaca dan menulis, tingkat pemahaman dan keterampilan mereka masih dalam tahap awal perkembangan.[51]

Selain itu, siswa SD cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar. Mereka ingin tahu tentang dunia sekitarnya, dan ini seringkali tercermin dalam pertanyaan yang mereka ajukan. Selain itu, anak-anak di SD biasanya memiliki tingkat energi yang tinggi dan kurangnya perhatian yang relatif singkat, sehingga mereka memerlukan aktivitas fisik dan variasi dalam metode pengajaran untuk tetap fokus. Aspek sosial juga merupakan bagian penting dari karakteristik siswa SD. Mereka sedang mengembangkan keterampilan sosial mereka dan belajar bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya serta mengatur emosi mereka. Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif dan pengembangan keterampilan sosial sangat penting.[52]

Selain itu, siswa SD juga cenderung sangat beragam dalam tingkat kemampuan dan minat mereka. Pendekatan pengajaran yang beragam dan diferensiasi akan membantu memenuhi kebutuhan individual mereka. Dalam rangka membantu siswa SD mencapai potensi mereka, penting bagi pendidik untuk memahami dan merespons karakteristik unik mereka dengan pendekatan yang sesuai dan mendukung dalam lingkungan belajar.[53]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[51] Septianti and Afiani. R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. AS- SABIQUN, 2(1), 7-17. https.//doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611

[52] Fitri Hayati, '*Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar* : Sebuah Kajian Literatur', 5 (2021), 1809–15.

[53] Mutia, *'characteristics of children age of basic education* Mutia', 3 (2008), 282.

BAB III

ANALISIS DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SDN GULUMBUK, KLUET SELATAN, KABUBATEN ACEH SELATAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri Geulumbuk, Kecamatan kluet Selatan, Kabubaten Aceh Selatan. Sekolah Dasar Negeri Geulumbuk berdiri pada tahun 1951. Terhitung sampai tahun 2024 sudah 14 kepala sekolah yang pernah menjabat di SDN Geulumbuk antara lain sebagai berikut :

1. A.Rani, 2. M.Yusuf, 3. Abdul Gani, 4. M.Isami, 5. Abdullah, 6. Markanis, 7. Bukhari.D, 8. Rusdi S.pd, 9. Khairumi.S.pd, 10. Darwati, 11. Alimakmur.S.pd, 12. Ali Hasyimi.S.pd, 13. Yurman Inaldi.S.pd, dan 14. Ubat.S.pd.

Sekolah Dasar Negeri Geulumbuk terletak di Jl.Tapaktuan-Medan KM.30,Geulumbuk,Kec.Kluet Selatan,Kab.Aceh Selatan Prov.Aceh. Sekarang di pimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Ubat Spd. Melibatkan guru tetap 7 orang guru honor 7 orang, terbagi dalam 8 rombel (rombongan belajar) dengan jumlah siswa seluruhnya 184 orang.

a. Visi dan Misi

Terwujudnya warga sekolah yang berakhlak mulia, berprestasi, dan peduli lingkungan dan misi yaitu mewujudkan kompetensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mewujudkan

prestasi siswa baik akademik maupun non akademik, memiliki keunggulan dalam meningkatkan kompetensi guru, pengembangan iptek dan imtaq, mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat, bersih, rindang dan asri sebagai upaya pelestarian lingkungan hidup, memiliki wawasan nasional dan internasional dengan tetap mempertahankan budaya bangsa yang dilandasi keikhlasan dalam berkarya yang memiliki tujuan, mewujudkan budaya disiplin di sekolah, terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan dan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan.

b. Prasarana SDN geulumbuk antara lain :

Kelas I, Kelas II A, Kelas II B, Kelas III, Kelas IV A, Kelas IV B, Kelas V, Kelas VI A, Kelas VI B, ruang kepsek dan guru, ruang pustaka, wc guru laki-laki, wc guru perempuan, wc siswa laki-laki dan wc siswa perempuan.

B. Perilaku Siswa Dalam Bermain Game Online

Kelas IV, kelas V, dan kelas VI di pilih menjadi subjek yang mana diambil secara acak dari perwakilan kelas. Pada observasi awal kondisi siswa memang sangat sering bermain game online. Siswa biasanya bermain game online di rumah dan di sela waktu libur sekolah dikarenakan SDN Geulumbuk tidak memperbolehkan siswa untuk membawa handphone ke sekolah tanpa terkecuali, karena ditakutkan akan menghambat sesi belajar dan akan menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*, oleh sebab itu banyak siswa yang bermain game online di rumah. Ada sebagian orang tua memberikan kebebasan kepada anaknya untuk bermain game online di waktu libur ataupun saat sudah pulang

sekolah, tetapi ada juga sebagian orang tua tidak membebaskan anaknya untuk bermain *game online* terlalu lama, di karenakan di SDN Geulumbuk rata-rata siswa memang berasal dari desa Geulumbuk hanya ada beberapa dari luar desa. Biasanya siswa sangat antusias dalam bermain *game online* karena banyak tantangan yang harus diselesaikan dalam bermain *game online*, ada beberapa game yang sangat di gemari oleh siswa seperti game *Free Fire* dan *Mobile Legend* yang sangat populer dikalangan masyarakat sekarang terutama pada anak usia 9 tahun ke atas, di *game online* banyak inovasi baru yang membuat pemainnya tertantang dan ingin bermain terus menerus baik itu di hari libur maupun waktu sudah pulang dari sekolah.

Siswa yang datang ke sekolah biasanya sangat bersemangat di pagi hari karena ingin bertemu dengan teman-temannya untuk bermain dan menceritakan pengalaman bermain gamenya saat berada di rumah. Biasanya siswa yang bermain *game online* sangat antusias menceritakan pengalaman yang dia dapat ketika bermain *game online* di rumah. Selain hal itu siswa juga kurang tertarik jika ada jam tambahan belajar dalam sekolah. Siswa pengguna *game online* lebih sering memilih duduk paling belakang dikarenakan supaya mereka lebih leluasa jika ingin mengobrol dengan teman sebangku yang juga teman bermain game. Siswa juga tidak bisa fokus terhadap pelajaran karena lebih suka bergurau saat pelajaran berlangsung, meskipun sering ditegur oleh guru akan tetapi hal tersebut masih sering dilakukan.

Hal itu dapat diketahui karena siswa lebih senang langsung bermain setelah pulang sekolah dari pada mengulang pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai, hal lain yang ditunjukkan yaitu catatan yang siswa miliki kurang lengkap bahkan ada yang mencatat dalam buku harus diawasi guru dengan seksama karena malas untuk mencatat. Akan tetapi ada sebagian siswa yang lengkap dalam mencatat pelajaran dan juga tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa pengguna *game online* lebih suka belajar jika ada suatu hal yang mendorong mereka untuk melakukan, seperti halnya mengerjakan tugas disekolah yang ditunggui oleh guru dan ditunggui orang tua jika di rumah.

Demikian pula kebanyakan siswa tidak aktif untuk mencari hal- hal yang belum dimengerti dalam materi pelajaran siswa hanya menunggu guru memberikan penjelasan saat mengajar. Bahkan siswa juga sangat jarang sekali bertanya jika ada yang kurang paham dalam materi yang dijelaskan guru, siswa lebih memilih untuk diam dari pada harus bertanya, hal lain yang bisa dilihat yaitu siswa cenderung pasif/diam jika ada diskusi kelompok, siswa lebih suka membicarakan hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.

Siswa yang kecanduan bermain game online biasanya cara berkomunikasinya lebih kasar atau tidak sopan, cara bersosialnya lebih tidak sopan karena terpengaruh oleh teman di dalam game online, karena teman di dalam game online biasanya umurnya tidak dibatasi oleh karena itu orang dewasa di dalam game biasanya mengucapkan kata yang tidak sopan kepada anak yang dibawah umur seperti halnya anak sekolah dasar, yang membuat anak tersebut terbawa cara berkomunikasinya dengan orang lain dengan kata-kata kasar yang tidak sepantasnya dia ucapkan seperti contohnya, “anjay, anjir dan banyak kata

lainnya yang biasa di ucapkan. Sedangkan anak yang tidak kecanduan bermain game online biasanya berkata yang lebih sopan dalam bersosial.

C. Dampak bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa

Game online sudah menjadi hal yang biasa pada anak-anak mengingat kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat berbagai aplikasi *game* yang semakin bervariasi. Semakin canggihnya teknologi dapat mempermudah berbagai pekerjaan namun tetap ada konsekuensinya, begitu juga *game online* yang semakin bervariasi juga terdapat dampak positif dan negatifnya.

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seorang alasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Dampak merupakan transaksi sosial yang dimana individu atau kelompok digerakkan oleh individu atau kelompok yang lain untuk melakukan kegiatan sesuiai harapan.

Diantaranya ada beberapa dampak positif pada siswa pengguna *game online* yaitu: dapat menghilangkan stres, artinya dapat menghibur diri dari kelelahan kegiatan sekolah, pintar dalam bidang tekologi, meningkatkian kemampuan penyelesaian masalah (*Problem Solving*), artinya kebiasaan siswa dalam memecahkan masalah pada *level* tertentu pada *game* terbawa kepada kebiasaan memecahkan masalah pada menjawab soal di sekolah dan dampak positif yang paling dapat dirasakan adalah mudah berkenalan dengan teman baru

meskipun hanya sebatas teman yang memiliki *hobby* yang sama namun dapat mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Dampak negatif dari penggunaan *game online* disebabkan oleh kecanduan dalam memainkannya. Beberapa dampak negatif yang dialami siswa diantaranya: penggunaan uang jajan yang tidak semestinya, uang jajan sering dihabiskan untuk melakukan *top up* atau membeli *voucher game,* jarang berolahraga, artinya kebanyakan waktunya banyak dihabiskan untuk bermain *game online* dari pada bermain dengan teman-temannya dan tentunya sering tidak belajar karena asyik dengan *game online*, hal ini akan sangat berpengaruh pada menurunnya prestasi belajar mereka di sekolah. Dampak negatif yang lainnya juga terlihat pada cara siswa dalam bersikap di sekolah yang mana terdapat perbedaan yang jelas pada tutur kata yang diucapkan siswa yang sering bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV, kelas V dan kelas VI dapat dijelaskan bahwa rasa suka siswa dalam belajar terbilang rendah hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti terhadap siswa, di setiap kelas yang peneliti wawancarai ada beberapa siswa yang sangat suka dalam bermain game online, di kelas IV ada 8 siswa yang bermain game online saat pulang sekolah, di kelas V ada 6 siswa yang bermain game online dan di kelas VI ada 7 siswa yang bermain game online. Berikut data siswa yang bermain game online :

Tabel 3.1 daftar siswa yang bermain *game online*

No	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI
1	Muhammad Wardi	Jamalul Wahdi	Nazaruddin
2	Muhammad Irfandi	Sukran Lailatul Akbar	Muhammad Fatir
3	Rifa Risyanda	Alviqra Firdani	Arfa Hafizah
4	Genta Alam	Muhammad Irfan	Fadlan Al-Hafizh
5	Muji Bussirri	Ridho Akbar	Teguh Darmawan
6	Hilma Latipa	Muhammad Iswandi	Rehan Arsyahdi
7	Rifi Risyandi		Muhammad Alfiyan
8	Faris Damanur Rafa Permadi		

Game online saat ini yang sangat disukai oleh siswa SDN Geulumbuk adalah game *Mobile Legend, Free Fire* dan *Fifa*. Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan di lapangan kebanyakan siswa bermain *game online* di rumah tapi tidak sedikit juga siswa bermain *game online* di warung-warung yang memiliki akses internet seperti *wifi*. Biasanya siswa bermain bersama teman sekolahnya ada juga yang bermain dengan orang yang lebih tua dari siswa tersebut.

Dalam bermain *game online* peran orang tua sangatlah penting. Orang tua dari siswa biasannya tidak melarang anaknya untuk bermain *game online*, karna orang tua tidak ingin kesibukannya terganggu oleh anak, dan takut anaknya untuk bermain di luar karna beresiko yang tidak diinginkan. Padahal bagus bagi anak untuk bermain di luar agar tau cara bersosial yang baik dengan temannya, seperti bermain kelereng, bermain bola pimpong, bermain petak umpet dan lain sebagainya, dari pada anak harus berdiam diri di rumah hanya bermain *game*

online secara virtual, memang anak tahu cara bersosial di game tersebut tapi belum tentu anak nantinya akan bagus dalam bersosial di dunia nyata. Anak yang kecanduan bermain *game online* dan anak yang tidak kecanduan bermain *game online* bisa kita bedakan dengan melihat cara berbicara dan cara bersosialnya.

Berdasarkan penjelasan hasil wawancara peneliti terhadap siswa pengguna *game online* memiliki minat belajar yang masih rendah, dimana semangat dalam belajar masih kurang dikarenakan siswa hanya suka bermain dengan teman di sekolah bukan karena tujuan untuk belajar, juga tidak terlihat berperan aktif dalam setiap pelajaran karena harus ada paksaan dari guru agar mau aktif dalam belajar.

Dengan maraknya *game online* siswa sekarang kebanyakan telah meninggalkan kebiasaan lama bermain permainan tradisional yang mulai hilang karena perkembangan zaman, padahal ruang ataupun tempat bermain permainan tradisional di Geulumbuk masih terbilang cukup luas, tetapi siswa lebih memilih permainan yang praktis atau sekarang di sebut dengan *game online* yang ada di hp masing-masing siswa yang cenderung menjadikan mereka menjadi individual yang kurang mengenal cara bersosial yang baik di kalangan sosialnya.

Rata-rata siswa SDN Geulumbuk sekarang bermain *game online* seperti *Free Fire* dan *Mobile Legend*. Ketergantungan terhadap *game online* yang sangat tinggi, hal ini yang menyebabkan permainan tradisional sudah kurang di minati atau bahkan sudah di tinggalkan bahkan sampai dilupakan. Padahal permainan tradisional tidak hanya sekedar mengandung kesenangan semata. Namun permainan tradisional dapat melatih kemampuan siswa, motoric siswa, sikap siswa, dan juga keterampilan siswa.

Setelah peneliti meneliti cara agar permainan tradisional tidak hilang yaitu dengan cara pelestarian dalam dunia pendidikan ataupun dengan mengadakan perlombaan. Pelestarian permainan tradisional dalam dunia pendidikan yaitu guru, terutama guru olahraga dapat memadukan permainan tradisional dengan materi lainnya. Ada juga cara dalam melestarikan permainan tradisional dengan mengadakan perlombaan, baik di dunia pendidikan maupun dunia luar. Seperti contohnya mengadakan banyak lomba yang diselenggarakan di perayaan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus, lomba yang diselenggarakan berupa permainan tradisional yang ada di daerah tersebut.

Semua tindakan yang dilakukan oleh seseorang memang memiliki sisi positif dan sisi negatif, seperti halnya bermain *game online*. Sebenarnya hal ini di pengaruhi oleh sudut pandang yang berbeda-beda, selama ini sebagian besar masyarakat memandang *game online* hanyalah sebatas permainan biasa yang ada di hp yang membuat anak sibuk agar tidak menggangu aktivitas orang tua, padahal ada sisi negatifnya seperti membuat anak malas untuk keluar rumah untuk bersosial secara langsung dengan teman seumurannya melainkan lebih memilih untuk bermain *game online* dengan temannya secara *virtual* dari pada bermain permainan tradisional di luar rumah. Padahal bagus buat anak untuk bersosial secara langsung dengan orang lain. Memang ada sisi positifnya bermain *game online* agar anak lebih paham tentang teknologi yang berkembang saat ini. Ada baiknya siswa bisa bermain permainan tradisional dengan temannya dan juga bermain *game online* secara *virtual* di hp.

D. Tindakan Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Siswa Yang Bermain Game Online

Sebelum membahas tindakan guru dan orang tua dalam mengatasi dampak siswa yang bermain *game online* peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu tentang persepsi atau pandangan guru dan orang tua terhadap siswa yang bermain *game online.*

Secara *etimologis*, persepsi atau dalam bahasa Inggris *perception* berasal dari bahasa latin *perceptio,* dari *percipere,* yang artinya menerima atau mengambil. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi (*sensory stimuli*).[54]

Persepsi adalah proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus didapatkan dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, dan hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya di proses oleh otak.[55] Istilah persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalaman terhadap suatu benda ataupun suatu kejadian yang dialami. Persepsi ini didefinisikan sebagai proses menggabungkan dan mengorganisir data-data indra kita (pengindraan) untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita, termasuk sadar akan diri kita sendiri.[56] Persepsi berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap

---

[54] Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung 2011, hal.50.
[55] Sumanto, *Psikologi Umum*, CAPS, Yogyakarta, 2014, hal.52.
[56] Abdul Rahman Saleh, *Psikologi:suatu pengantar dalam perspeksif islam*, Kencana, Yogyakarta, 2004, hal 110.

oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk kedalam otak. Didalamnya terjadi proses berpikir yang pada akhirnya terwujud dalam sebuah pemahaman.[57]

Bimo Walgito mengatakan persepsi adalah proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau disebut proses sensoris. Proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi.[58] Sedangkan menurut William James persepsi terbentuk atas data-data yang kita peroleh dari lingkungan yang serap dari indera kita, serta sebagian lainnya diperoleh dari pengolahan ingatan (memori) kita (diolah kembali berdasarkan pengalaman yang kita miliki).[59]

Dari beberapa pengertian persepsi diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah tindakan penilaian dalam pemikiran seseorang setelah menerima stimulus dari apa yang disarankan oleh pancainderanya. Stimulus tersebut kemudian berkembang menjadi suatu pemikiran yang akhirnya membuat seseorang memiliki suatu pandangan terkait suatu kasus atau kejadian yang tengah terjadi.

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan, pendapat dan penilaian orang tua terhadap *game online* dikalangan pelajar. Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Berdasarkan fakta yang ditemukan dilapangan, perbedaan pendapat orang tua dalam melihat *game online*

[57] Sarlito W.Sarwono, *Pengantar psikologi umum*, Rajawali Pers, Jakarta, 2010, hal 86.
[58] Bimo Walgito,*Pengantar psikologi umum*, Andi Offset, Yogyakarta, 2004, hal. 88.
[59] Sumanto, *Psikologi Umum*, CAPS, Yogyakarta, 2014, hal.53

جامعة الرانري
AR-RANIRY

yang terjadi dikalangan pelajar ada yang melihat *game online* itu positif dan ada yang melihat *game online* ini negatif bagi pelajar.[60]

Persepsi orang tua terhadap *game online* merupakan suatu proses yang yang di rasa oleh indera, sehingga terbentuk tanggapan, pendapat dan evaluasi tentang *game online* yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan segala sesuatu yang terkait dengan *game online* pada lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya. Orang tua memiliki dua persepsi tentang *game online* yaitu persepsi bahwa *game online* memberikan dampak positif dan persepsi bahwa *game online* memberikan dampak negatif dikalangan pelajar. Persepsi orangtua bahwa *game online* memberikan dampak positif karena melalui *game online,* hubungan sosial antar pelajar terjalin dengan baik.

Orang tua siswa seharusnya tegas dalam menerapkan aturan main dalam pola asuh dan sistem nilai dalam keluarga baik dari sisi jam bermain *game online* dan game yang cocok untuk untuk seusianya, orangtua harus ada nilai-nilai yang disampaikan secara langsung kepada anak mana yang boleh dimainkan dan mana yang harus permainan yang harus dikurangi. Bukan melarang anak tetapi memberikan contoh yang baik juga ketika di rumah, karena orang tua sekarang juga sangat sibuk dengan hp masing-masing oleh karena itu anak mencontoh apa yang dilihat sekitarnya, dan orang tua harus memberikan pengertian bahwa permainan tradisional juga seru untuk dimainkan di luar rumah.

[60] Awal,dkk.”*Persepsi Orang Tua terhadap Game Online Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggue Kota Kendari”*jurnal pendidikan islam, Vol.2, No.1 (Mei, 2021) hal.15.

Sedangkan persepsi guru terhadap *game online* adalah menjadikan siswa lebih tidak sopan dalam bertutur kata dengan temannya dan dengan orang yang lebih tua, karena pengaruh dari kencanduan bermain *game online.* Sering kali orang tua tidak sadar bahwa *game online* membuat anak tidak tau cara bersosial dengan baik kepada orang lain, perilaku anak yang melebihi batas, karena di dalam *game online* banyak mengandung kekerasan. Banyak orang tua tidak sadar bahwa *game online* yang dimainkan anak mereka mengandung visual yang tidak sesuai dengan umur sehingga anak tersebut akan menirunya ketika mereka sedang ada masalah seperti contohnya melalukan kekerasan kepada temannya dan marah-marah dengan kata kasar yang seharusnya tidak pantas untuk diucapkan oleh anak seumurannya.

Menurut kepala sekolah SDN Geulumbuk yang bernama Ubat S.Pd. "bermain *game online* bagi anak sekolah itu di larang karena itu bisa merusak mutu pendidikan anak itu sendiri karena dipengaruhi oleh *game online* sehingga siswa tidak bisa mengulang pelajaran yang sudah diajarkan di sekolah dikarenakan sudah lalai dalam bermain game saat sudah di rumah, apa salahnya orang tua di rumah membimbing anak untuk menguragi bermain game dan mengajarkan anak lewat ruang guru yang ada di hp anak. Di ruang guru tersebut juga bisa dikatakan lengkap karena semua mata pelajaran ada di ruang guru dari pada bermain *game online*, karena ada beberapa siswa yang di kelas IV belum bisa membaca. *Game online* sekarang sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa dikarenakan siswa sudah sangat candu bermain *game online*, bahkan ketika dipanggil oleh orang tua anak tersebut tidak memperdulikan karena sibuk bermain

game dan hal yang lebih buruk lagi si anak melawan atau membangkang kepada orang tuanya sendiri".

Menurut kepala sekolah *game online* tersebut juga dapat merusak nilai rapor atau nilai akhir ujian sekolah dikarenakan sudah jarang mengulang pelajaran di rumah. Dikatakan juga bahwa siswa dan siswi mempunyai perbedaan yang sangat jelas terlihat dari nilai akhir ujian sekolah, dikarenakan anak perempuan lebih cenderung mematuhi perkataan orang tuannya atau lebih takut kepada orang tuanya ketimbang siswa yang memiliki watak lebih keras di banding siswi. Bahkan ada siswa di kelas V yang sudah tidak bisa melihat tulisan yang ada di papan tulis karena sudah rabun yang kebanyakan disebabkan anak sangat sering bermain *game online* di tempat yang minim cahaya.

Solusi yang diberikan oleh kepala sekolah terhadap orang tua siswa adalah dengan cara mengajarkan anak agar mengurangi bermain *game online* dan lebih memberikan dorongan atau dukungan terhadap anak bermain di luar seperti bermain sepak bola yang ada kaitannya dengan pelajaran olah raga di sekolah dari pada bermain secara online yang tidak ada kaitan pembelajaran di sekolah. Sudah sangat banyak permainan tradisional dilupakan di desa Geulumbuk seperti permainan kelereng, polisi dan perampok, intai induak, petak umpet, gangsing kayu, layangan dan masih banyak lagi permainan lainnya. Oleh karena itu sangat perlu untuk orangtua dan guru membimbing anak untuk lebih menyukai permainan tradisional yang bagus untuk pertumbuhan anak dan cara bersosial anak.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Siswa SDN Geulumbuk memang sangat sering bermain *game online* terutama kelas IV, V dan VI. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa, masing-masing dipilih secara acak dari setiap kelas berdasarkan teknik *random sampling*. Hasil penelitian yang didukung oleh wawancara dan observasi menunjukkan dari total 21 siswa semuanya memang bermain *game online*. Waktu libur sekolah siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* ketimbang belajar dan bermain dengan teman-temannya. Sebagian dari orang tua membebaskan anaknya untuk bermain *game online.* Pengaruh dari kebebasan ini terbawa ke lingkungan sekolah sehingga menimbulkan dampak yang signifikan terutama dampak negatif.
2. *Game online* mulai dimainkan oleh siswa SDN Geulumbuk sejak tahun 2019, *game online* pada masa itu belum sebanyak yang sekarang. Seiring berjalannya waktu *game online* yang muncul semakin bervariasi sehingga membuat ketertarikan dalam memainkannya semakin tinggi. Selain itu perkembangan teknologi membuat spesifikasi hp lebih mumpuni dan harganya juga semakin terjangkau, hal ini tentunya membuat orang tua

siswa lebih mudah membelikan anaknya hp. Kelalaian orang tua dalam membatasi anaknya yang menyebabkan munculnya dampak negatif ketiks mereka bermain *game online*, hal inilah yang terlihat di kasus SDN Geulumbuk. Pada dasarnya bermain *game online* juga memiliki dampak positif seperti dapat menghilangkan stres dan membuat anak lebih pintar dalam teknologi. Namun akibat kecanduan sehingga timbul dampak negatif, berdasarkan hasil wawancara dan observasi dampak negatif akibat *game online* yang tampak di SDN Geulumbuk yaitu :

a. Turunnya minat belajar siswa, hal ini dibuktikan berdasarkan nilai raport 21 subjek yang mengalami penurunan dan hanya 3 diantaranya yang nilainya naik.
b. Berbicara kasar, siswa yang bermain *game online* cenderung berkata kasar seperti anjay, anjir dan lainnya. Mereka juga sering berkata tidak sopan kepada gurunya bahkan kadang lebih banyak mengobrol tentang *game online* di dalam kelas.
c. Membangkang kepada orang tua, sering kali uang jajan yang diberikan lebih banyak dihabiskan untuk *top up* dan membeli *voucher game* dan ketika disuruh belajar kadang mereka membangkang kepada orang tua dan lebih memilih bermain *game online.*

3. Kebebasan siswa bermain *game online* dirumah membuat mereka lebih sedikit menghabiskan waktunya untuk bermain dengan teman-temannya. Hal ini membuat permainan tradisional yang sudah turun-temurun kini perlahan sudah mulai menghilang padahal permainan tradisional

جامعة الرانري
AR-RANIRY

manfaatnya sangat besar karena mereka bisa bekerja sama dan bersosialisasi secara langsung dengan teman-temannya. Hal ini tentu tidak bisa dibiarkan, pihak sekolah dan orang tua mengambil tindakan dengan cara bekerja sama dalam mengawasi siswa lebih tegas dalam mengatur waktu mereka bermain *game online*. Berdasarkan wawancara dengan pihak sekolah salah satu solusi yang tepat untuk meminimalisir bermain *game online* dan menumbuhkan kembali permainan tradisional adalah dengan cara membuat perlombaan di sekolah menggunakan permainan tradisional.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan peneliti dari hasil simpulan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kepada siswa agar dapat lebih bertanggung jawab lagi atas tugas utama sebagai seorang pelajar dan dapat lebih selektif dalam memilih waktu bermain *game online.*
2. Kepada orang tua agar mengajarkan anak dan lebih memantau lagi siswanya dalam bermain terutama dalam perihal bermain *game online* dan kepada guru supaya memberikan edukasi tentang dampak dari bermain *game online* supaya dapat mengurangi kepribadian yang bermasalah pada siswa.
3. Kepada pemerintah supaya lebih meningkatkan aturan mengenai penggunaan *gadge*t dengan lebih berhati-hati dalam mengseleksi aplikasi

جامعة الرانري
AR-RANIRY

yang akan digunakan yang tentunya akan sangat berpengaruh terhadap generasi mendatang.

4. Kepada masyarakat agar tetap bijak dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin canggih dan tetap harus hati-hati dalam mengawasi anak-anak dalam bermain *gadget.*
5. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu penelitian yang akan datang dan disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai ketergantungan *game online* terhadap siswa agar dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR PUSTAKA

Aan SD Whiti Estari Negeri, 'Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran', *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3.3 (2020), 1439–44 <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

Abdul Rahman Saleh, 2004, *Psikologi:suatu pengantar dalam perspeksif islam*, Kencana, Yogyakarta.

Abdurrahman Fathoni, 2011, *Metodelogi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, Rineka Cipta, Jakarta

Ahdar Djamaluddin and Wardana, 2019, *Belajar Dan Pembelajaran*, *CV Kaaffah Learning Center*.

Ahmad D. Marimba, Pengantar Filsafat Ahmad D. Marimba*, Pengantar Filsafat*.

Ali Amran and others, 2020,*'Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa* Sman 3 Batusangkar', *Patriot*, 2

Anang Sugeng Cahyono, '*Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak*', *Publiciana*, 2018, 89–99 <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/141>.

Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205 <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

Angga Setiawan, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas, 'Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping', *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2.2 (2022), 92–109 <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>.

Apriani Safitri and Nurmayanti Nurmayanti, 2018, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo', *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*.

Armylia Malimbe, Fonny Waani, and Evie A.A. Suwu, 'D*ampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado'*, Jurnal Ilmiah Society, 1.1 (2021).

Asnawati Matondang, 'Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.2 (2018), 24–32 <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>.

Awal,dkk.2021, "*Persepsi Orang Tua terhadap Game Online Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggue Kota Kendari"*jurnal pendidikan islam, Vol.2, No.1

Bimo Walgito, 2004*, Pengantar psikologi umum*, Andi Offset, Yogyakarta.

Fitri Hayati, 2021, '*Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar* : Sebuah Kajian Literatur'.

Hadisaputra Hadisaputra, Andi Asywid Nur, and Sulfiana Sulfiana, '*Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)*', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah*

Kependidikan, 2.02 (2022), 391–402 <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>.

Heprawati dan Tohir, Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, science and technology*, 10(2), 424-435, http;//doi.org/10.46328/IJEMST.2096

Indu Indah Purnomo, 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Mengunakan Construct 2', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11.2 (2020), 86 <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.

Isnani Layina Shafura, 2017, '*Kecanduan game online hubungannya dengan prestasi game online addiction and its association with adolescents*'.

Jalaludin Rakhmat, 2011*, Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Kautsar, 2019, *'Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar'.*

Ki Hadjar Dewantara, 1977, *Pendidikan, Bagian Pertama,* Museum Kebangkitan Nasional, Jakarta.

Ki Hadjar Dewantara, 2009, *Menuju Manusia Merdeka*, Leutika, Yogyakarta.

Krista Surbakti, 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 1.1 (2017), 29<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

Maya Alfioni, 2017, '*Hubungan Adiksi Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Dan V Sd Negeri 02 Banda Aceh*', .

Moh. Nazir, 2003, *Metode Penelitian,* Ghlmia Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 54.

Muhammad Darwis, Khairul Amri, and Hardy Reymond, '*Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun*', *Ristekdik*, 5.2 (2020), 228–29 <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>.

Muhammad Wahid and Ahmad Fauzan, '*Game Online Sebagai Pola Perilaku', Kinesik*, 8.3 (2021), 275–83 <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.

Mutia, 2008, *'characteristics of children age of basic education* Mutia'.

Mutiah Tilqa Rizkiah, Andi Dewi Riang Tati, and Sayidiman Sayidiman, 2022, 'Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi , Sulawesi Tengah', *Journal Of Education*, 2.6.

N Fatimah, 'Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial', *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 16.1 (2019), 61–69 <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/herodotus/article/view/5898%0Ahttps://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/herodotus/article/download/5898/3074>.

Nevi Septianti and Rara Afiani, 'Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2', *As-Sabiqun*, 2.1 (2020), 7–17 <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

Ngalim Purwanto, 2007, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

AR-RANIRY

Nurfadilah Ramdani, 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa', *Jurnal Minat Belajar*, 2.3 (2018), 42 <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf>.

Putrina Mesra, Eko Kuntarto, and Faizal Chan, 2021, 'Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7.3.

R.R. Mardiana Yulianti and others, 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar', *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3.1 (2020), 62 <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6283>.

Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani and Arusman Arusman, 'Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik', *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2.2 (2022), 133–39 <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

Robbiyanto Noer Syarief, Handayani Tri Yani, and Fadila Erida, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior', *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1.2 (2022), 15 <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>.

Salsabilla Senja Safitri, 'Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Surakarta', *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4.2 (2020), 364–76 <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>.

Sarlito W.Sarwono, 2010, *Pengantar psikologi umum*, Rajawali Pers, Jakarta.

Septianti and Afiani. R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. AS- SABIQUN, 2(1), 7-17. https.//doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611

Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*, Bandung, ALFABETA, Bandung.

Sumanto, 2014, *Psikologi Umum*, CAPS, Yogyakarta.

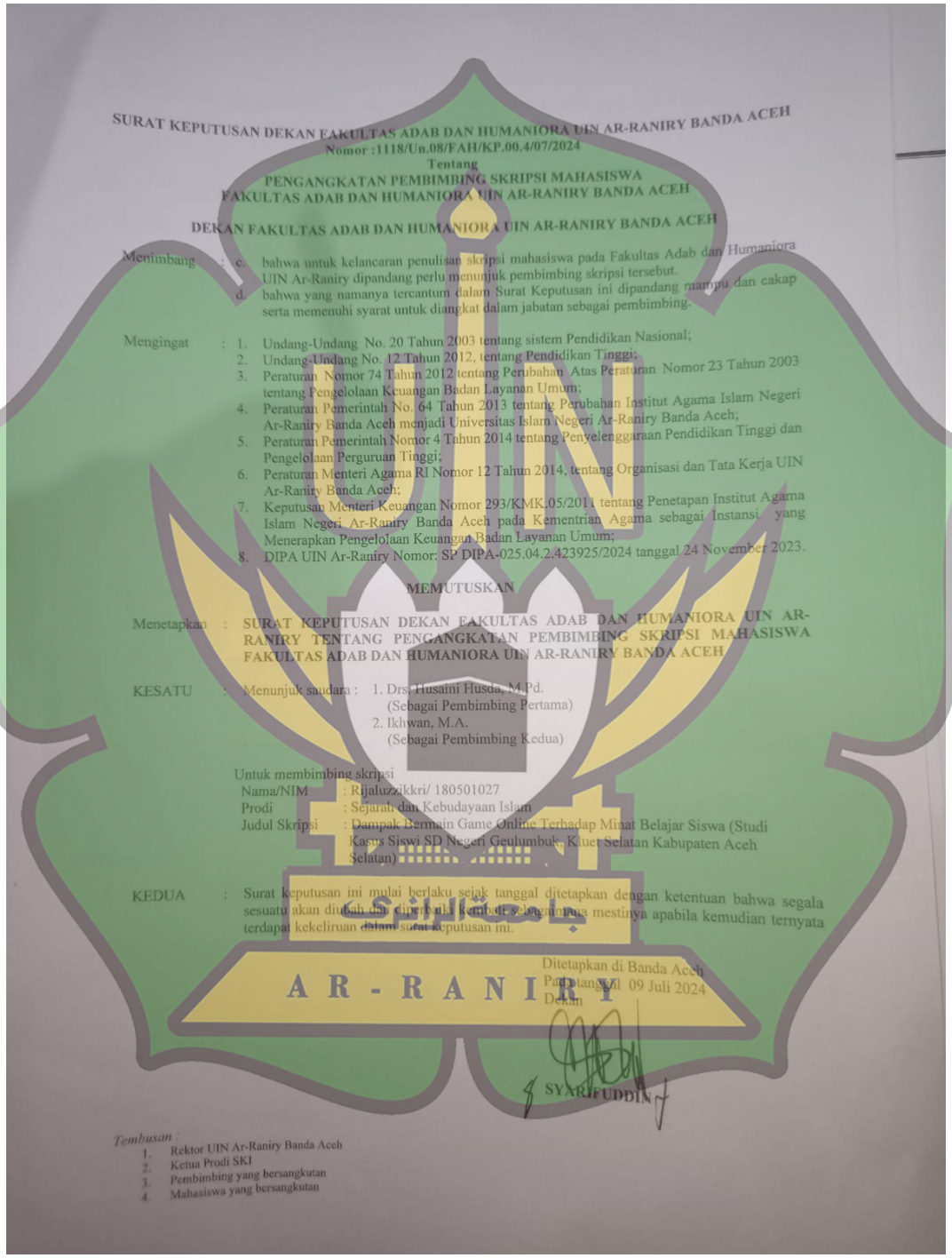
Syardiansah, 2016, 'Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen', *Manajemen Dan Keuangan*.

T Agus, 'Hakikat Pendidikan Di Sekolah Dasar', 2020 *Jurnal Pendidikan*.

Teuku Romy Syahputra, 2017, '*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja* (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)'.

Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, and Titi Andriyani, 2018 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online', *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2.2 .

Lampiran 1: Surat Keterangan Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor :1118/Un.08/FAH/KP.00.4/07/2024
Tentang
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
c. bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut.
d. bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Nomor 23 Tahun 2003 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
4. Peraturan Pemerintah No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementrian Agama sebagai Instansi yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
8. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: SP DIPA-025.04.2.423925/2024 tanggal 24 November 2023.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

KESATU : Menunjuk saudara :
1. Drs. Husaini Husda, M.Pd.
(Sebagai Pembimbing Pertama)
2. Ikhwan, M.A.
(Sebagai Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing skripsi
Nama/NIM : Rijaluzzikkri/ 180501027
Prodi : Sejarah dan Kebudayaan Islam
Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Kasus Siswi SD Negeri Geulumbuk, Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan)

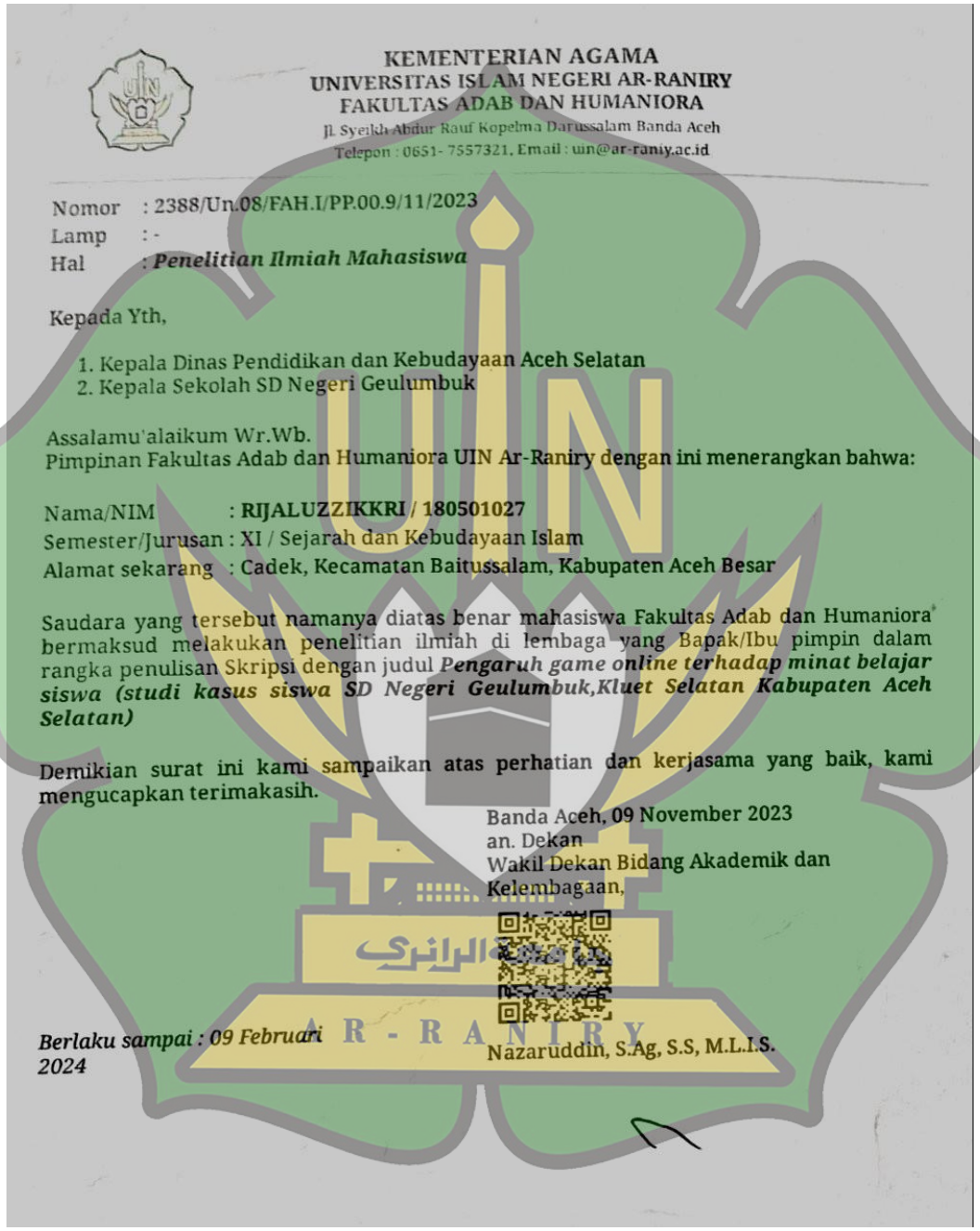
KEDUA : Surat keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 09 Juli 2024
Dekan

SYARIFUDDIN

Tembusan :
1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Ketua Prodi SKI
3. Pembimbing yang bersangkutan
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : 2388/Un.08/FAH.I/PP.00.9/11/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Aceh Selatan
2. Kepala Sekolah SD Negeri Geulumbuk

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RIJALUZZIKKRI / 180501027**
Semester/Jurusan : XI / Sejarah dan Kebudayaan Islam
Alamat sekarang : Cadek, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa (studi kasus siswa SD Negeri Geulumbuk,Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan)***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

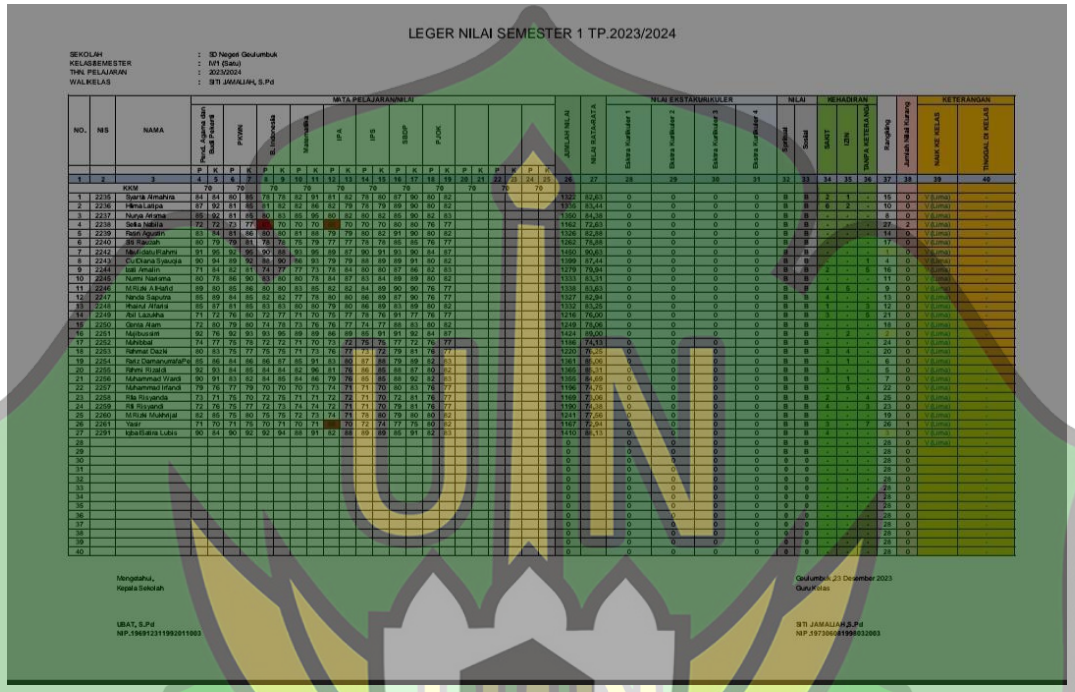
Banda Aceh, 09 November 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Nazaruddin, S.Ag, S.S, M.L.I.S.

Berlaku sampai : 09 Februari 2024

Lampiran 3 : Nilai Raport Siswa

Semester 1



LEGER NILAI SEMESTER 1 TP.2023/2024

SEKOLAH : SD Negeri Geulumbuk
KELAS/SEMESTER : IVI (Satu)
THN. PELAJARAN : 2023/2024
WALIKELAS : SITI JAMALIAH, S.Pd

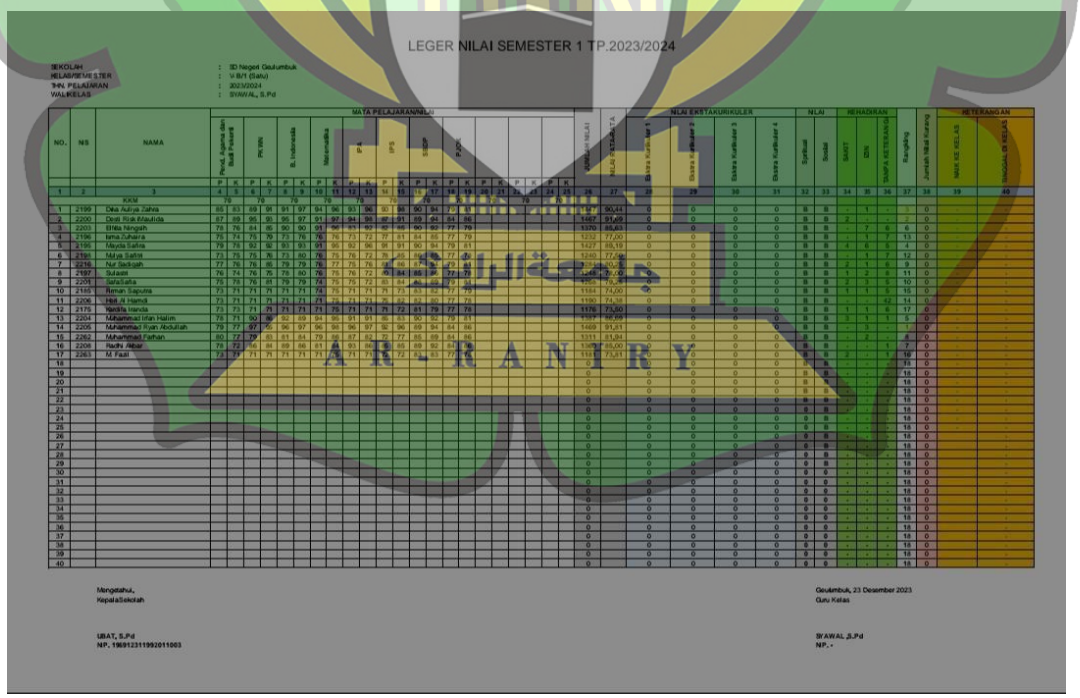
NO.	NIS	NAMA	MATA PELAJARAN/NILAI																				JUMLAH NILAI	NILAI RATA-RATA	NILAI EKSTAKURIKULER				NILAI		KEHADIRAN			Rangking	KETERANGAN	
			Pend. Agama dan Budi Pekerti		PKWN		B. Indonesia		Matematika		IPA		IPS		SBDP		PJOK								Ekstra Kurikuler 1	Ekstra Kurikuler 2	Ekstra Kurikuler 3	Ekstra Kurikuler 4	Sikap	Sosial	SAKIT	IZIN	TANPA KETERANGAN		Jumlah Nilai Nurang	NAIK KE KELAS	TINGGAL DI KELAS
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		KKM		70		70		70		70		70		70		70		70		70		70															
1	2235	Syania Almahira	84	84	80	85	78	78	82	91	81	82	78	80	87	90	80	82							1325	82,81	0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0	V (Lima)	-
2	2236	Hima Latipa	87	92	81	85	81	82	82	86	82	79	75	79	89	90	80	82							1356	83,44	0	0	0	0	B	B	6	2	-	10	0	V (Lima)	-
3	2237	Nuna Amalia	85	92	81	85	80	83	85	95	80	82	80	82	85	90	82	83							1350	84,38	0	0	0	0	B	B	-	-	-	8	0	V (Lima)	-
4	2238	Selka Nabila	72	72	73	77	60	70	70	70	60	70	70	70	80	80	76	77							1162	72,63	0	0	0	0	B	B	-	-	-	27	2	V (Lima)	-
5	2239	Rasti Agustin	83	84	81	86	80	80	81	85	79	79	80	82	91	90	80	82							1326	82,88	0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0	V (Lima)	-
6	2240	Siti Rasyah	80	79	81	75	76	75	79	77	77	75	76	85	85	76	77								1262	78,88	0	0	0	0	B	B	-	-	-	17	0	V (Lima)	-
7	2242	Muf'datu Rahmi	91	95	92	95	90	88	93	95	89	87	90	91	93	90	84	87							1450	90,63	0	0	0	0	B	B	-	-	-	1	0	V (Lima)	-
8	2243	Cut Chana Syauqia	90	94	89	92	88	90	90	93	79	79	88	89	89	91	90	82							1399	87,44	0	0	0	0	B	B	-	-	-	4	0	V (Lima)	-
9	2244	Isti Amalin	71	84	82	81	74	77	77	73	76	84	80	80	87	86	82	83							1279	79,94	0	0	0	0	B	B	2	-	5	16	0	V (Lima)	-
10	2245	Nurni Nasrma	80	78	86	90	83	80	80	78	84	87	83	84	89	89	80	82							1333	83,31	0	0	0	0	B	B	-	-	-	11	0	V (Lima)	-
11	2246	Mirjuki Al-Hafid	89	80	85	86	80	80	83	85	82	82	84	89	90	90	76	77							1338	83,63	0	0	0	0	B	B	4	5	-	9	0	V (Lima)	-
12	2247	Nindia Saputra	85	89	84	85	82	82	77	78	80	80	86	89	87	90	76	77							1327	82,94	0	0	0	0	B	B	4	-	-	13	0	V (Lima)	-
13	2248	Rasul Alfarsi	85	87	81	85	83	83	80	80	79	80	86	89	83	89	80	82							1332	83,25	0	0	0	0	B	B	1	-	3	12	0	V (Lima)	-
14	2249	Siti Latuliha	71	72	76	80	72	77	71	70	75	77	76	91	77	76	77								1216	76,00	0	0	0	0	B	B	3	-	-	21	0	V (Lima)	-
15	2250	Genia Alam	72	80	79	80	74	78	73	76	76	77	74	77	88	83	80	82							1249	78,06	0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0	V (Lima)	-
16	2251	Majbusam	92	76	92	93	93	95	89	86	89	85	91	91	92	84	87								1424	89,00	0	0	0	0	B	B	-	2	-	2	0	V (Lima)	-
17	2252	Muhibbal	74	77	75	75	72	72	71	70	73	72	75	75	77	72	76	77							1186	74,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	24	0	V (Lima)	-
18	2253	Rahmat Dazli	80	83	75	77	75	75	71	73	76	72	73	72	79	81	76	77							1220	76,25	0	0	0	0	B	B	3	4	-	20	0	V (Lima)	-
19	2254	Rafz Damanmalaffe	85	86	84	86	86	87	85	91	83	80	87	86	79	89	82	83							1361	85,06	0	0	0	0	B	B	-	1	-	6	0	V (Lima)	-
20	2255	Nihmi Rizaldi	92	93	84	85	84	84	82	86	81	76	86	85	88	87	80	82							1365	85,31	0	0	0	0	B	B	-	-	-	5	0	V (Lima)	-
21	2256	Muhammad Wardi	90	91	83	82	84	85	84	86	79	79	85	85	88	92	82	83							1355	84,69	0	0	0	0	B	B	-	1	-	7	0	V (Lima)	-
22	2257	Muhammad Irfandi	79	76	77	79	70	70	70	73	74	71	71	70	80	83	76	77							1196	74,75	0	0	0	0	B	B	-	5	2	22	0	V (Lima)	-
23	2258	Rita Riyanda	73	71	75	70	72	71	71	72	72	71	70	72	81	76	77								1169	73,06	0	0	0	0	B	B	2	-	4	25	0	V (Lima)	-
24	2259	Rifi Riyandi	72	76	75	77	72	73	74	74	72	71	71	70	79	81	76	77							1190	74,38	0	0	0	0	B	B	4	-	3	23	0	V (Lima)	-
25	2260	Mirjuki Mukhlisil	82	85	75	80	76	76	72	73	74	71	71	70	80	79	80	82							1241	77,56	0	0	0	0	B	B	-	-	-	19	0	V (Lima)	-
26	2261	Yasi	71	70	71	75	70	71	70	71	70	72	74	77	75	80	72								1167	72,94	0	0	0	0	B	B	3	-	7	26	1	V (Lima)	-
27	2291	Iqba Bastra Lubis	90	84	90	92	92	94	88	91	82	86	89	89	85	91	82	83							1410	88,13	0	0	0	0	B	B	4	-	3	0	0	V (Lima)	-
28																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		
29																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		
30																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
31																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
32																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
33																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
34																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
35																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
36																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
37																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
38																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
39																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		
40																									0		0	0	0	0	S	0	-	-	-	28	0		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

UBAT, S.Pd
NIP.196912311992011003

Geulumbuk, 23 Desember 2023
Guru Kelas

SITI JAMALIAH, S.Pd
NIP.197306061998032003



LEGER NILAI SEMESTER 1 TP.2023/2024

SEKOLAH : SD Negeri Geulumbuk
KELAS/SEMESTER : V-B/1 (Satu)
THN. PELAJARAN : 2023/2024
WALIKELAS : SYAWAL, S.Pd

NO.	NIS	NAMA	MATA PELAJARAN/NILAI																				JUMLAH NILAI	NILAI RATA-RATA	NILAI EKSTAKURIKULER				NILAI		KEHADIRAN			Rangking	KETERANGAN	
			Pend. Agama dan Budi Pekerti		PKWN		B. Indonesia		Matematika		IPA		IPS		SBDP		PJOK								Ekstra Kurikuler 1	Ekstra Kurikuler 2	Ekstra Kurikuler 3	Ekstra Kurikuler 4	Sikap	Sosial	SAKIT	IZIN	TANPA KETERANGAN		Jumlah Nilai Nurang	NAIK KE KELAS	TINGGAL DI KELAS
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		KKM		70		70		70		70		70		70		70		70		70		70															
1	2199	Dika Aulya Zahra	85	83	89	91	91	97	94	96	93	96	90	95	90	94	70	81							1457	90,44	0	0	0	0	B	B	-	-	-	-	0	-	-
2	2200	Dedi Rizki Maulida	87	89	85	90	85	87	91	97	84	95	87	94	85	94	86	92							1492	91,49	0	0	0	0	B	B	-	2	-	-	0	-	-
3	2203	Elfita Ningsih	78	76	84	85	90	90	95	96	91	92	85	90	80	92	77	79							1370	85,63	0	0	0	0	B	B	-	7	6	6	0	-	-
4	2196	Isma Zuhaira	76	74	76	79	73	76	76	76	73	72	72	77	81	84	85	77	79						1233	77,00	0	0	0	0	B	B	-	7	1	13	0	-	-
5	2195	Mayda Safira	76	78	82	82	81	83	90	91	77	77	82	86	86	91	80	84	79	81					1427	88,19	0	0	0	0	B	B	1	6	-	4	0	-	-
6	2194	Mutya Safrin	73	75	75	76	73	80	76	76	75	76	72	78	85	88	84	77	80						1240	77,50	0	0	0	0	B	B	-	1	7	12	0	-	-
7	2216	Nur Sadiyah	77	79	76	78	79	79	76	79	76	77	75	76	84	87	82	84	84	86					1424	89,00	0	0	0	0	B	B	2	-	2	2	0	-	-
8	2197	Sulaini	76	74	76	75	78	80	76	75	76	72	80	84	86	90	77	79							1248	78,00	0	0	0	0	B	B	1	2	8	11	0	-	-
9	2201	Safa'Safira	75	75	76	81	79	79	76	75	75	72	83	84	84	89	79	83							1265	79,06	0	0	0	0	B	B	2	1	5	10	0	-	-
10	2185	Rehan Saputra	73	71	71	71	71	71	76	75	71	71	71	71	83	85	77	79							1184	74,00	0	0	0	0	B	B	-	-	-	16	0	-	-
11	2206	Heil Al Hamdi	73	71	71	71	73	71	71	73	73	73	75	82	82	80	77	78							1190	74,38	0	0	0	0	B	B	-	-	12	14	0	-	-
12	2175	Rasita Ismda	71	71	71	71	71	71	71	75	71	71	71	71	72	81	79	77	78						1176	73,50	0	0	0	0	B	B	1	1	6	17	0	-	-
13	2204	Muhammad Irfan Hakim	75	71	90	86	82	89	94	95	91	91	85	83	90	86	78	81							1377	86,06	0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0	-	-
14	2205	Muhammad Ryan Abdullah	79	77	97	90	96	97	96	98	96	97	92	96	89	94	84	86							1469	91,81	0	0	0	0	B	B	-	3	-	1	0	-	-
15	2262	Muhammad Farhan	80	72	79	81	81	84	79	89	87	82	72	77	85	89	84	86							1311	81,94	0	0	0	0	B	B	-	-	-	8	0	-	-
16	2208	Nadhi Akbar	79	75	76	81	89	86	81	84	80	82	85	85	89	92	81	86							1376	86,00	0	0	0	0	B	B	-	-	-	9	0	-	-
17	2263	M. Fadil	73	77	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	72	83	77	76							1181	73,81	0	0	0	0	B	B	2	1	10	20	0	-	-
18																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
19																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
20																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
21																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
22																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
23																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
24																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
25																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
26																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
27																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
28																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
29																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
30																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
31																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
32																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
33																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
34																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
35																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
36																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
37																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
38																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
39																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		
40																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0		

Mengetahui,
KepalaSekolah

UBAT, S.Pd
NIP. 196912311992011003

Geulumbuk, 23 Desember 2023
Guru Kelas

SYAWAL S.Pd
NIP. -

LEGER NILAI SEMESTER 1 TP.2023/2024

SEKOLAH : SD Negeri Geulumbuk
KELAS/SEMESTER : V1 (Satu)
THN. PELAJARAN : 2023/2024
WALIKELAS : CUT DARWATI, S.Pd

NO.	NIS	NAMA	MATA PELAJARAN/NILAI																				JUMLAH NILAI	NILAI RATA-RATA	NILAI EKSTAKURIKULER				NILAI		KEHADIRAN			Rangking	Jumlah Nilai Kurang	KETERANGAN	
			Pend. Agama dan Budi Pekerti		PKWH		B. Indonesia		Matematika		IPA		IPS		SBDP		PJOK								Ekstra Kurikuler 1	Ekstra Kurikuler 2	Ekstra Kurikuler 3	Ekstra Kurikuler 4	Spiritual	Sosial	SAKIT	IZIN	TANPA KETERANGAN			NAIK KE KELAS	TINGGAL DI KELAS
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		KKM	70		70		70		70		70		70		70		70		70		70																
1	2148	Sahidar	75	75	72	75	68	72	68	73	75	80	71	75	80	80	78	80							1109	74,84	0	0	0	0	B	B	-	-	-	20	2	-	-
2	2203	Sona Bella	80	80	80	85	76	76	77	76	90	90	77	81	86	84	82	84							1307	81,69	0	0	0	0	B	B	-	-	-	11	0	-	-
3	2210	Ami Kelisa	82	81	82	83	76	78	74	76	87	88	81	86	85	85	80	82							1306	81,63	0	0	0	0	B	B	-	-	-	12	0	-	-
4	2211	Diga Ayunda	79	83	82	84	87	91	84	87	93	93	84	89	84	92	82	84							1378	86,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	4	0	-	-
5	2212	Maulija	82	80	77	80	74	75	73	76	77	82	74	76	82	81	78	80							1249	78,06	0	0	0	0	B	B	-	-	-	17	0	-	-
6	2213	Rizi Israfulfida	86	76	77	88	84	93	83	93	86	88	86	92	90	92	80	82							1378	86,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	5	0	-	-
7	2214	Nahma Salwa	78	80	75	80	77	77	73	77	77	83	75	79	83	82	78	80							1264	79,38	0	0	0	0	B	B	-	-	2	16	0	-	-
8	2215	Safika Lativa	84	81	77	90	81	87	70	79	89	90	81	88	82	85	82	84							1333	83,31	0	0	0	0	B	B	-	-	-	8	0	-	-
9	2217	JilyaWilda	79	84	79	97	82	82	79	83	80	88	83	80	86	84	80	82							1328	83,00	0	0	0	0	B	B	-	-	-	9	0	-	-
10	2218	Avoja Firdani	77	78	76	85	82	90	77	80	77	83	80	94	81	79	80	82							1299	81,19	0	0	0	0	B	B	-	3	-	13	0	-	-
11	2219	Jendul Wahdi	82	76	81	82	84	82	81	85	85	85	82	76	82	83	84	85							1316	82,25	0	0	0	0	B	B	-	-	-	10	0	-	-
12	2220	Muhammad Iswandi	75	80	85	97	87	96	89	95	90	95	86	90	85	90	91	90	82						1410	88,13	0	0	0	0	B	B	-	-	1	1	0	-	-
13	2221	Muhammad Irfan	78	70	74	74	78	78	71	74	86	80	78	79	81	80	78	80							1236	77,25	0	0	0	0	B	B	-	-	2	18	0	-	-
14	2222	Maliksusaleh	83	85	85	79	82	94	84	89	87	87	80	89	83	85	80	82							1354	84,63	0	0	0	0	B	B	-	2	-	6	0	-	-
15	2223	Mhd Budin	86	81	81	79	80	73	76	77	77	85	87	75	80	79	82	84							1284	80,25	0	0	0	0	B	B	-	-	3	15	0	-	-
16	2224	Muhammad Zikis	78	89	87	94	83	95	87	99	96	89	93	96	93	94	84	86							1451	90,69	0	0	0	0	B	B	2	-	2	1	0	-	-
17	2225	Muhammad Wahdi	76	86	76	81	97	89	81	86	90	92	88	84	86	87	80	82							1351	84,44	0	0	0	0	B	B	-	-	2	7	0	-	-
18	2226	Ridho Akbar	87	86	86	77	80	76	71	74	87	80	85	78	80	77	84	85							1293	80,81	0	0	0	0	B	B	-	-	-	14	0	-	-
19	2227	Sulvan Lukhul Akbar	83	86	93	90	88	89	90	91	84	89	92	93	88	89	82	84							1411	88,19	0	0	0	0	B	B	-	-	-	2	0	-	-
20	2228	Yuni	78	77	77	76	73	73	71	72	77	78	76	88	78	78	78	80							1230	76,88	0	0	0	0	B	B	-	-	2	19	0	-	-
21																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
22																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
23																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
24																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
25																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
26																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
27																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
28																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
29																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
30																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
31																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
32																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
33																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
34																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
35																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
36																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
37																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
38																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
39																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-
40																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0	-	-

Mengetahui,
Kepala Sekolah

UBAT, S.Pd
NIP.196912311992011003

Geulumbuk 23 Desember 2023
Guru Kelas

CUT DARWATI, S.Pd
NIP.196610251991102001

LEGER NILAI

SEKOLAH : SD Negeri Geulumbuk
KELAS/SEMESTER : V1 (Satu)
THN. PELAJARAN : 2023/2024
WALIKELAS : ABDUL WAHAB, S.Pd

NO.	NIS	NAMA	MATA PELAJARAN/NILAI																				JUMLAH NILAI	NILAI RATA-RATA	NILAI EKSTAKURIKULER				NILAI		KEHADIRAN			Rangking	Jumlah Nilai Kurang	KETERANGAN	
			Pend. Agama dan Budi Pekerti		PKWH		B. Indonesia		Matematika		IPA		IPS		SBDP		PJOK								Ekstra Kurikuler 1	Ekstra Kurikuler 2	Ekstra Kurikuler 3	Ekstra Kurikuler 4	Spiritual	Sosial	SAKIT	IZIN	TANPA KETERANGAN			NAIK KE KELAS	TINGGAL DI KELAS
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		KKM	73		73		73		73		73		73		73		73		73		73																
1	2177	Ahmad Ahsaniyah	83	89	82	89	80	81	78	80	79	82	77	83	80	85	78	79							1305	81,56	0	0	0	0	B	B	-	-	1	17	0	-	-
2	2172	Aisyah Zahrani	76	81	78	86	81	82	79	81	80	83	74	79	85	86	78	79							1301	81,31	0	0	0	0	B	B	-	-	-	19	0	-	-
3	2188	AnitaMedia	73	74	74	75	76	79	75	76	72	79	73	75	79	79	78	78							1228	76,75	0	0	0	0	B	B	-	-	5	29	0	-	-
4	2181	Atta Hafizh	82	85	82	90	83	85	80	81	81	82	80	81	85	86	78	79							1331	83,19	0	0	0	0	B	B	5	-	5	5	0	-	-
5	2189	Radian Al-Hafizh	87	93	87	90	82	86	80	82	82	83	87	90	81	85	90	90							1375	85,94	0	0	0	0	B	B	-	-	2	2	0	-	-
6	2161	Rahfi Anahmanda	79	78	76	78	80	80	76	79	80	81	75	83	80	85	75	79							1269	79,31	0	0	0	0	B	B	2	-	-	25	0	-	-
7	2176	Hikasiu Pranda	81	83	85	88	81	82	80	81	81	82	81	86	80	85	86	89							1328	83,00	0	0	0	0	B	B	-	-	-	8	0	-	-
8	2182	Randi	77	81	75	80	80	81	79	80	80	81	77	84	82	85	85	87							1295	80,94	0	0	0	0	B	B	3	-	4	21	0	-	-
9	2112	Marsha Sari	76	81	80	87	79	80	78	79	80	81	84	86	79	80	78	79							1287	80,44	0	0	0	0	B	B	6	5	6	22	0	-	-
10	2166	MarsandaSalwa	85	86	87	91	84	90	82	84	84	86	91	94	85	90	78	79							1380	86,25	0	0	0	0	B	B	-	-	-	1	0	-	-
11	2171	Mirza Syauqi Dinda	80	83	77	84	80	83	76	80	81	83	79	81	84	85	90	90							1316	82,25	0	0	0	0	B	B	-	-	5	10	0	-	-
12	2179	Muhammad Afiyan	83	86	85	90	81	82	80	81	81	82	80	83	85	85	87	87							1340	83,75	0	0	0	0	B	B	-	-	4	6	0	-	-
13	2133	Muhammad Fahri	75	80	81	81	80	82	80	83	80	81	74	80	82	85	90	90							1310	81,88	0	0	0	0	B	B	1	-	-	16	0	-	-
14	2184	M.Isra Reza Hamdi	74	76	75	76	80	81	79	80	79	81	77	83	80	81	78	79							1258	78,63	0	0	0	0	B	B	-	-	-	25	0	-	-
15	2292	Miftahul Ilmi	78	81	76	82	79	80	76	79	79	80	79	81	80	85	86	89							1300	81,25	0	0	0	0	B	B	1	-	-	20	0	-	-
16	2191	Nayla Arifa Rahayu	90	93	78	82	80	81	80	81	81	82	80	82	83	85	78	79							1315	82,19	0	0	0	0	B	B	-	-	-	14	0	-	-
17	2158	Nazaruddin	74	80	74	81	80	81	79	80	81	82	80	82	83	85	78	79							1279	79,94	0	0	0	0	B	B	-	-	-	23	0	-	-
18	2186	Nini Rahayu Hanifah	80	83	79	80	81	82	80	81	81	83	80	81	83	85	85	87							1316	82,25	0	0	0	0	B	B	-	-	-	13	0	-	-
19	2167	Rama Dhanna	80	78	86	90	84	85	80	81	81	83	85	80	84	86	78	79							1328	83,00	0	0	0	0	B	B	-	-	-	7	0	-	-
20	2170	Rama Diana	84	84	78	81	82	83	80	81	80	82	78	83	84	85	86	89							1318	82,38	0	0	0	0	B	B	-	-	1	11	0	-	-
21	2121	Rehfa Maulidi	75	79	85	90	80	85	79	80	80	81	85	88	82	85	85	87							1325	82,81	0	0	0	0	B	B	-	-	3	8	0	-	-
22	2163	Reka Safira	75	76	85	86	81	82	80	81	81	82	80	84	84	86	75	79							1308	81,75	0	0	0	0	B	B	-	2	-	16	0	-	-
23	2190	Rehan Aryahdi	87	82	78	86	80	81	80	81	80	83	80	84	82	85	85	87							1321	82,56	0	0	0	0	B	B	-	-	-	9	0	-	-
24	2164	Selma Wida	74	77	74	80	81	82	80	81	81	82	80	80	84	86	90	90							1302	81,38	0	0	0	0	B	B	1	-	1	18	0	-	-
25	2169	Sri Nurdevi	76	76	73	77	80	81	81	81	80	81	74	81	83	85	78	79							1266	79,13	0	0	0	0	B	B	-	-	2	27	0	-	-
26	2149	Syifa Alfiya	74	77	74	75	79	80	79	80	79	81	74	76	81	85	85	87							1268	79,25	0	0	0	0	B	B	2	-	2	26	0	-	-
27	2178	Teguh Darmawan	79	85	87	91	80	82	80	81	82	83	87	92	83	86	86	89							1363	84,56	0	0	0	0	B	B	-	-	2	3	0	-	-
28	2173	Zaskia Aetia Ananda	77	82	85	87	81	82	79	80	81	82	86	91	82	85	78	79							1317	82,31	0	0	0	0	B	B	-	-	-	12	0	-	-
29	27307	Cut Asyura	79	80	79	81	80	81	79	80	79	81	75	80	80	81	78	79							1275	79,69	0	0	0	0	B	B	21	-	4	24	0	-	-
30																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
31																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
32																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
33																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
34																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
35																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
36																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
37																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
38																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
39																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-
40																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	30	0	-	-

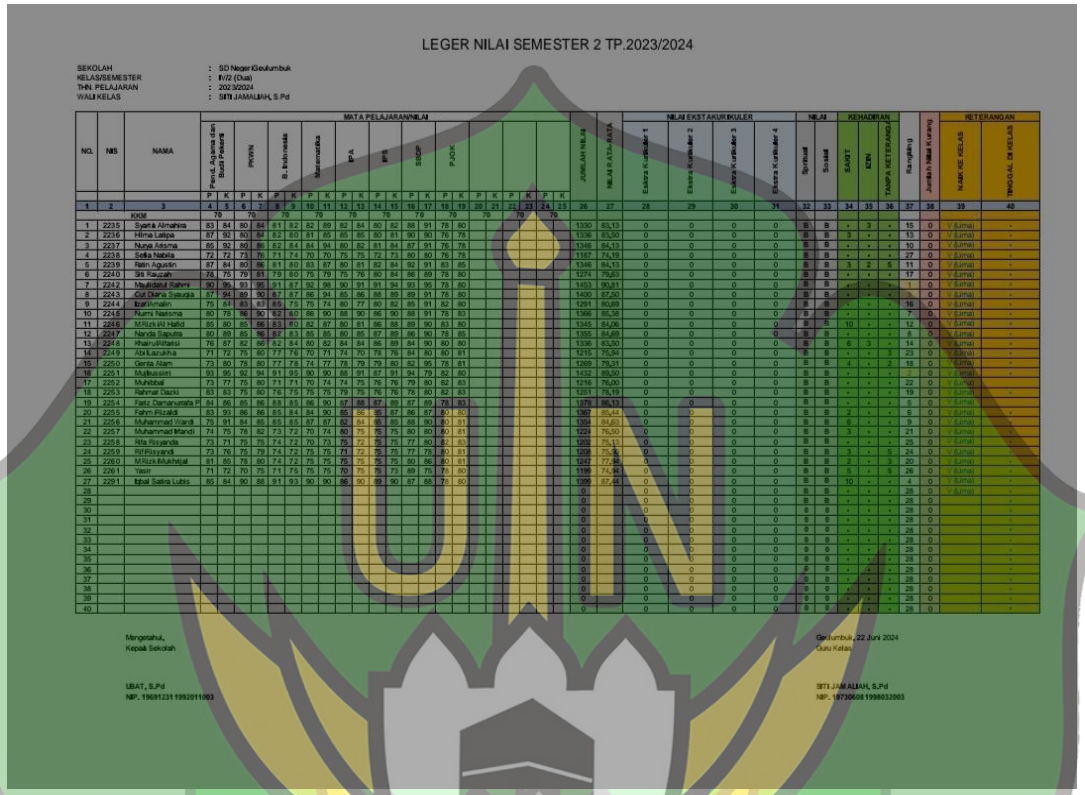
Mengetahui,
Kepala Sekolah

UBAT, S.Pd
NIP.196912311992011003

Geulumbuk 23 Desember 2023
Guru Kelas

ABDUL WAHAB, S.Pd
NIP.196704101994101001

Semester 2



LEGER NILAI SEMESTER 2 TP.2023/2024

SEKOLAH : SD Negeri Geulumbuk
KELAS/SEMESTER : IV/2 (Dua)
THN. PELAJARAN : 2023/2024
WALI KELAS : SITI JAMALIAH, S.Pd

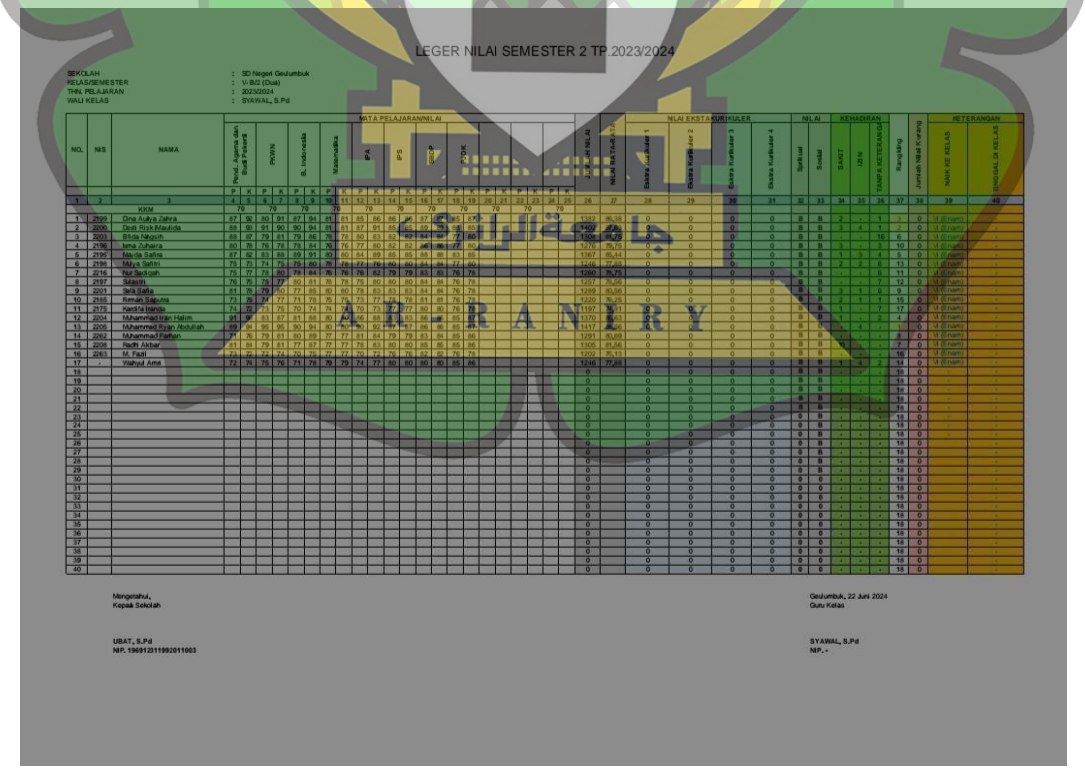
NO.	NIS	NAMA	MATA PELAJARAN/NILAI																						JUMLAH NILAI	NILAI RATA-RATA	NILAI EKSTRAKURIKULER				NILAI		KEHADIRAN			Rangking	Jumlah Nilai Kurang	KETERANGAN	
			Pend. Agama dan Budi Pekerti		PKWN		B. Indonesia		Matematika		IPA		IPS		SBDP		PJOK										Ekstra Kurikuler 1	Ekstra Kurikuler 2	Ekstra Kurikuler 3	Ekstra Kurikuler 4	Spiritual	Sosial	SAKIT	IZIN	TANPA KETERANGAN			NAIK KE KELAS	SWGDAL DI KELAS
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		KKM	70		70		70		70		70		70		70		70		70		70		70																
1	2235	Syarfa Almahira	83	84	80	84	81	82	82	89	82	84	80	82	88	91	78	80							1330	83,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	15	0	V (Lima)	-
2	2236	Hilma Latipa	87	92	80	84	83	80	81	85	85	85	80	81	90	90	76	78							1336	83,50	0	0	0	0	B	B	3	-	-	13	0	V (Lima)	-
3	2237	Nurya Arisma	86	92	80	86	82	84	84	94	80	82	81	84	87	91	76	78							1346	84,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	10	0	V (Lima)	-
4	2238	Sella Nabila	72	72	73	76	71	74	70	70	75	75	72	73	80	80	76	78							1187	74,19	0	0	0	0	B	B	-	-	-	27	0	V (Lima)	-
5	2239	Rafin Agustin	87	84	80	86	81	80	83	87	80	81	82	84	92	91	83	85							1346	84,13	0	0	0	0	B	B	3	2	5	11	0	V (Lima)	-
6	2240	Siti Rauzah	78	75	79	81	79	80	75	79	75	76	80	84	86	89	78	80							1274	79,63	0	0	0	0	B	B	-	-	-	17	0	V (Lima)	-
7	2242	Maulidatul Rahmi	90	95	93	95	91	87	92	98	90	91	91	94	93	95	78	80							1453	90,81	0	0	0	0	B	B	-	-	-	1	0	V (Lima)	-
8	2243	Dwi Diana Syauqia	87	94	89	90	87	87	86	94	85	86	88	89	89	91	78	80							1400	87,50	0	0	0	0	B	B	-	-	-	14	0	V (Lima)	-
9	2244	Ibrahimalin	75	84	83	93	85	75	75	74	80	77	80	82	85	91	82	80							1291	80,69	0	0	0	0	B	B	-	-	-	16	0	V (Lima)	-
10	2245	Nurmi Natisma	80	78	86	90	82	80	86	90	88	90	86	90	88	91	78	83							1366	85,38	0	0	0	0	B	B	-	-	-	7	0	V (Lima)	-
11	2246	M.Rizki Hafid	85	80	85	86	83	80	82	87	80	81	86	88	89	90	83	80							1345	84,06	0	0	0	0	B	B	10	-	-	12	0	V (Lima)	-
12	2247	Nanda Saputra	80	89	85	90	82	83	85	85	80	85	87	89	86	90	78	85							1355	84,69	0	0	0	0	B	B	-	-	-	8	0	V (Lima)	-
13	2248	KhairulMiftasi	76	87	82	86	82	84	80	82	84	84	86	89	84	90	80	80							1336	83,50	0	0	0	0	B	B	6	3	-	14	0	V (Lima)	-
14	2249	Abi Lazuikha	71	72	75	80	77	76	70	71	74	70	78	76	84	80	80	81							1215	75,94	0	0	0	0	B	B	-	-	3	23	0	V (Lima)	-
15	2250	Genta Alam	73	80	76	80	77	78	74	77	78	79	79	80	82	95	78	81							1269	79,31	0	0	0	0	B	B	4	-	2	18	0	V (Lima)	-
16	2251	Mutiyasini	93	95	92	94	91	95	90	90	88	91	87	91	94	79	82	80							1432	89,50	0	0	0	0	B	B	-	-	-	2	0	V (Lima)	-
17	2252	Muhibbal	73	77	75	80	71	71	70	74	74	75	76	76	79	80	82	83							1216	76,00	0	0	0	0	B	B	-	-	-	22	0	V (Lima)	-
18	2253	Rahmat Dazki	83	83	75	80	76	75	75	75	79	75	76	76	78	80	82	83							1233	76,19	0	0	0	0	B	B	-	-	-	19	0	V (Lima)	-
19	2254	Fadiz Damanurrafa P	84	86	85	86	83	85	86	90	87	85	87	89	87	89	78	83							1378	86,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	4	0	V (Lima)	-
20	2255	Fahri Rizaldi	83	93	86	86	85	84	84	90	85	86	85	87	86	87	80	80							1367	85,44	0	0	0	0	B	B	2	-	-	6	0	V (Lima)	-
21	2256	Muhammad Wandi	75	91	84	85	85	85	87	87	82	84	85	85	88	90	80	81							1354	84,63	0	0	0	0	B	B	6	-	-	9	0	V (Lima)	-
22	2257	Muhammad Wandi	74	75	76	82	73	72	70	74	80	75	75	75	80	80	80	81							1221	76,50	0	0	0	0	B	B	3	-	-	21	0	V (Lima)	-
23	2258	Rita Risyanda	73	71	75	75	74	72	70	73	75	72	75	75	77	80	83	83							1202	75,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	25	0	V (Lima)	-
24	2259	RifRisyandi	73	76	75	79	74	72	75	75	71	72	75	75	77	78	80	81							1208	75,50	0	0	0	0	B	B	3	-	5	24	0	V (Lima)	-
25	2260	M.Riza Alkahfal	81	80	78	80	74	72	75	75	75	75	75	75	80	86	80	81							1247	77,94	0	0	0	0	B	B	2	-	3	20	0	V (Lima)	-
26	2261	Yasir	71	72	70	75	71	75	75	75	70	75	75	73	89	75	75	80							1199	74,94	0	0	0	0	B	B	5	-	5	26	0	V (Lima)	-
27	2291	Iqbal Satria Lubis	85	84	90	88	91	93	90	90	86	90	89	90	87	88	78	80							1399	87,44	0	0	0	0	B	B	10	-	-	4	0	V (Lima)	-
28																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0	V (Lima)	-
29																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
30																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
31																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
32																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
33																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
34																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
35																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
36																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
37																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
38																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
39																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-
40																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	28	0		-

Mengetahui,
Kepala Sekolah

UBAT, S.Pd
NIP. 196912311992011003

Geulumbuk, 22 Juni 2024
Guru Kelas

SITI JAMALIAH, S.Pd
NIP. 197306081998032003



LEGER NILAI SEMESTER 2 TP.2023/2024

SEKOLAH : SD Negeri Geulumbuk
KELAS/SEMESTER : V-B/2 (Dua)
THN. PELAJARAN : 2023/2024
WALI KELAS : SYAWAL, S.Pd

NO.	NIS	NAMA	MATA PELAJARAN/NILAI																						JUMLAH NILAI	NILAI RATA-RATA	NILAI EKSTRAKURIKULER				NILAI		KEHADIRAN			Rangking	Jumlah Nilai Kurang	KETERANGAN	
			Pend. Agama dan Budi Pekerti		PKWN		B. Indonesia		Matematika		IPA		IPS		SBDP		PJOK										Ekstra Kurikuler 1	Ekstra Kurikuler 2	Ekstra Kurikuler 3	Ekstra Kurikuler 4	Spiritual	Sosial	SAKIT	IZIN	TANPA KETERANGAN			NAIK KE KELAS	SWGDAL DI KELAS
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		KKM	70		70		70		70		70		70		70		70		70		70		70																
1	2199	Dina Aulya Zahra	87	92	80	91	87	94	81	81	85	86	86	87	87	95	87	90							1382	86,38	0	0	0	0	B	B	2	-	1	3	0	V (Lima)	-
2	2200	Dzat Rizki Maulida	88	89	91	90	90	94	81	81	87	91	84	85	89	95	87	90							1402	87,63	0	0	0	0	B	B	3	4	1	2	0	V (Lima)	-
3	2203	Elida Nikeish	81	87	78	81	79	86	76	76	80	83	82	84	90	72	80	80							1306	81,63	0	0	0	0	B	B	-	-	16	6	0	V (Lima)	-
4	2196	Isma Zuhaira	80	76	76	76	78	84	76	76	77	80	82	82	86	87	80	80							1276	79,75	0	0	0	0	B	B	3	-	-	10	0	V (Lima)	-
5	2195	Nayla Safira	87	92	83	86	89	91	80	80	84	89	85	85	88	88	83	85							1367	85,44	0	0	0	0	B	B	1	3	4	5	0	V (Lima)	-
6	2198	Maya Safitri	75	75	71	75	80	76	76	76	79	80	84	84	77	80	84	84							1216	76,00	0	0	0	0	B	B	2	6	13	0	0	V (Lima)	-
7	2216	Nur Sa'diyah	75	77	79	80	79	84	76	76	76	82	79	79	83	83	76	76							1260	78,75	0	0	0	0	B	B	-	-	6	11	0	V (Lima)	-
8	2197	Silasih	76	76	77	80	81	76	76	76	80	80	80	84	84	76	76	76							1257	78,56	0	0	0	0	B	B	-	-	-	12	0	V (Lima)	-
9	2201	Tarfa Safira	81	76	79	80	77	85	80	80	76	79	83	83	83	84	76	76							1289	80,56	0	0	0	0	B	B	3	1	6	9	0	V (Lima)	-
10	2185	Rimah Saputra	73	76	77	77	71	78	75	75	73	77	77	78	81	81	76	76							1220	76,25	0	0	0	0	B	B	2	3	1	15	0	V (Lima)	-
11	2175	Kanita Nanda	74	76	71	76	74	74	74	74	70	73	77	77	80	80	76	76							1197	74,81	0	0	0	0	B	B	-	-	-	17	0	V (Lima)	-
12	2204	Muhammad Iran Halim	91	97	83	87	81	88	80	80	86	88	83	86	86	85	80	80							1170	83,63	0	0	0	0	B	B	1	-	3	4	0	V (Lima)	-
13	2205	Muhammad Rizqi Abdullah	89	94	85	95	90	94	80	80	90	92	87	87	86	86	85	85							1417	88,56	0	0	0	0	B	B	-	4	-	10	0	V (Lima)	-
14	2262	Muhammad Farhan	77	76	79	81	80	85	77	77	84	79	79	83	80	86	80	80							1272	80,69	0	0	0	0	B	B	-	-	8	21	0	V (Lima)	-
15	2206	Radhi Akbar	81	84	79	81	77	87	77	77	77	76	83	80	80	85	86	85							1305	81,56	0	0	0	0	B	B	-	-	7	7	0	V (Lima)	-
16	2263	M. Fadil	72	76	72	74	73	78	72	72	72	75	76	82	82	76	76	76							1203	75,19	0	0	0	0	B	B	-	-	-	16	0	V (Lima)	-
17	-	Wahyul Amri	72	76	75	76	71	76	76	76	74	77	80	80	80	80	80	80							1246	77,88	0	0	0	0	B	B	1	4	-	13	0	V (Lima)	-
18																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
19																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
20																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
21																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
22																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
23																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
24																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
25																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
26																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
27																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
28																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
29																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
30																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
31																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
32																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
33																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
34																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
35																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
36																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
37																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
38																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
39																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-
40																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	18	0		-

Mengetahui,
Kepala Sekolah

UBAT, S.Pd
NIP. 196912311992011003

Geulumbuk, 22 Juni 2024
Guru Kelas

SYAWAL, S.Pd
NIP. -

LEGER NILAI SEMESTER 2 TP.2023/2024

SEKOLAH : SD Negeri Geulumbuk
KELAS/SEMESTER : VI/2 (Dua)
THN. PELAJARAN : 2023/2024
WALIKELAS : CUT DARWATI,S.Pd

NO.	NIS	NAMA	MATA PELAJARAN/NILAI																						JUMLAH NILAI	NILAI RATA-RATA	NILAI EKSTAKURIKULER				NILAI		KEHADIRAN			Rangking	KETERANGAN	
			Pend. Agama dan Budi Pekerti		PKN		B. Indonesia		Matematika		IPA		IPS		SBDP		PJOK										Ekstra Kurikuler 1	Ekstra Kurikuler 2	Ekstra Kurikuler 3	Ekstra Kurikuler 4	Spiritual	Sosial	SAKIT	IZIN	TANPA KETERANGAN		Jumlah Nilai Kurang	NAIK KE KELAS	TINGGAL DI KELAS
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
KKM			70		70		70		70		70		70		70		70		70				75		70													
1	2148	Ishidar	75	75	73	73	72	76	70	70	75	77	70	70	76	80	76	76							1196	74,13	0	0	0	0	B	B	-	-	-	20	0	V (Naik)	-
2	2202	Sona Bella	80	80	81	86	79	84	75	77	78	80	80	83	81	85	82	83							1294	80,88	0	0	0	0	B	B	-	2	-	13	0	V (Naik)	-
3	2210	Ami Kafisa	82	81	85	85	81	86	81	84	81	84	83	87	82	83									1342	83,88	0	0	0	0	B	B	-	-	-	7	0	V (Naik)	-
4	2211	Olga Ayunda	83	82	85	90	85	86	82	88	88	86	86	90	85	87	85	86							1374	85,88	0	0	0	0	B	B	-	-	-	4	0	V (Naik)	-
5	2212	Mulija	80	79	76	76	77	80	75	78	78	81	75	78	83	85	77	80							1260	78,75	0	0	0	0	B	B	-	3	-	18	0	V (Naik)	-
6	2213	Rini Isiatu Wida	83	82	81	85	84	83	80	79	78	87	82	86	80	85	85	86							1328	83,00	0	0	0	0	B	B	-	2	-	9	0	V (Naik)	-
7	2214	Rihima Salwa	80	80	79	81	76	79	77	80	76	80	81	86	80	86	77	80							1278	79,88	0	0	0	0	B	B	-	-	-	16	0	V (Naik)	-
8	2215	Sahla Lativa	78	78	83	84	81	84	82	80	79	87	82	82	83	88	85	86							1334	83,38	0	0	0	0	B	B	2	-	-	8	0	V (Naik)	-
9	2217	Jinya Wilda	82	79	85	90	85	86	82	84	77	83	85	91	83	87	82	83							1344	84,00	0	0	0	0	B	B	2	2	-	5	0	V (Naik)	-
10	2218	Ariqa Rislani	80	78	79	81	80	79	76	80	75	78	80	86	78	80	77	80							1287	78,19	0	0	0	0	B	B	-	-	8	17	0	V (Naik)	-
11	2219	Jamilul Wahdi	78	82	81	90	82	92	79	83	78	82	83	84	79	80	85	87							1305	81,06	0	0	0	0	B	B	-	-	2	10	0	V (Naik)	-
12	2220	Muhammad Iswandi	82	83	87	89	89	90	88	94	92	84	83	89	84	89	85	86							1394	87,13	0	0	0	0	B	B	-	2	-	3	0	V (Naik)	-
13	2221	Muhammad Irfan	76	75	76	80	76	78	76	79	75	75	76	76	77	79	83	85							1244	77,75	0	0	0	0	B	B	-	-	5	19	0	V (Naik)	-
14	2222	Miftahulkheir	78	79	76	79	77	82	77	87	77	81	85	91	79	82	77	80							1327	80,44	0	0	0	0	B	B	1	6	3	15	0	V (Naik)	-
15	2223	Mhd Budin	83	84	77	79	71	81	76	80	79	83	86	90	77	81	82	83							1299	81,19	0	0	0	0	B	B	-	-	6	12	0	V (Naik)	-
16	2224	Muhammad Zika	86	85	90	93	95	96	92	97	85	87	90	94	88	96	85	87							1444	90,25	0	0	0	0	B	B	-	-	-	2	0	V (Naik)	-
17	2226	Muhammad Mahdi	73	76	82	85	87	88	80	90	82	83	85	87	83	89	83	85							1343	83,94	0	0	0	0	B	B	8	4	-	6	0	V (Naik)	-
18	2226	Ridho Jabar	75	73	78	86	78	83	75	89	77	80	82	85	77	82	83	85							1288	80,50	0	0	0	0	B	B	10	2	-	14	0	V (Naik)	-
19	2227	Suhadi Lukhul Akbar	87	87	96	95	97	97	96	99	90	90	90	97	89	96	88	87							1479	92,38	0	0	0	0	B	B	-	-	-	1	0	V (Naik)	-
20	2228	Yuni	77	77	79	79	84	86	83	92	80	81	73	79	82	83	83	86							1302	81,38	0	0	0	0	B	B	-	-	-	11	0	V (Naik)	-
21																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
22																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
23																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
24																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
25																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
26																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
27																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
28																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
29																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
30																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
31																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
32																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
33																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
34																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
35																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
36																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
37																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
38																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
39																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-
40																									0		0	0	0	0	B	B	-	-	-	21	0		-

Mengetahui,
KepalaSekolah

UBAT, S.Pd
NIP. 196912311992011003

Geulumbuk, 22 Juni 2024
GuruKelas

CUT DARWATI, S.Pd
NIP.196610251991107001

DAFTAR PENILAIN AKHIR SEMESTER
SD NEGERI GEULUMBUK
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

NOMOR URT	NISN	US	NAMA SISWA	L/P	NAMA ORANG TUA WALI	NILAI MATA PELAJARAN: AGAMA	BI	MTK	IPA	PFKN	IPS	MULOK	PJOK	SBDP	JML	RATA-RATA	LULUS/ TIDAK LULUS
1	0115352918	21-134-001-5	AHMAD AFRIZAL SYAH	L	AFRIZAL	83,30	80,11	78,41	79,30	82,17	77,24	87,03	78,13	82,15	720,89	80,10	LULUS
2	0127292533	21-134-002-4	AISYAH ZAHRANI	P	SYAHRIL	78,41	81,24	79,24	80,41	82,39	74,20	85,41	85,22	81,16	727,67	80,85	LULUS
3	0113345566	21-134-003-3	ARAFA MAULIA	P	DARWIS	79,39	76,41	75,22	78,40	74,34	73,10	80,27	78,24	79,19	694,75	77,19	LULUS
4	0121331884	21-134-004-2	ARFA HAFIZH	L	MASMUJIR	82,26	83,14	80,22	81,24	83,26	80,10	85,15	85,31	80,18	739,76	82,20	LULUS
5	0127305717	21-134-005-1	CUT ASYURA	P	MAWARDI	79,42	80,18	79,19	79,23	80,26	78,40	80,26	78,27	80,19	714,40	79,38	LULUS
6	0117667652	21-134-006-9	FADLAN AL HAFIZH	L	ARMIADI	87,30	82,17	80,41	82,43	87,24	87,32	84,17	90,24	81,21	762,19	84,69	LULUS
7	0124518068	21-134-007-8	FAKHRIL ARRAHMANDA	L	ZULKARNAINI	79,22	80,16	78,23	80,17	78,22	75,23	85,19	78,27	80,24	715,22	79,25	LULUS
8	0119216121	21-134-008-7	HIDAYATUL RIANDA	P	SAIFUL	81,33	81,16	80,25	81,40	80,24	81,25	86,25	88,43	83,16	743,47	82,61	LULUS
9	0123803573	21-134-009-6	IRFANDI	L	HAFTA	83,17	81,30	79,39	78,22	82,18	79,20	82,24	79,13	80,16	724,81	80,53	LULUS
10	0122060857	21-134-010-5	M. ISRA REZKI HAMDI	L	BUDI ARISANDI	74,28	80,31	79,22	79,10	75,18	77,18	82,20	78,29	80,26	706,00	78,44	LULUS
11	0095832876	21-134-011-4	MARISKA SARI	P	MUZZUKI	76,33	78,32	80,16	80,26	84,26	82,26	78,22	79,24	718,16	79,80	LULUS	
12	0111358546	21-134-012-3	MARSYANDA SALWA	P	MUKESIN	85,41	84,24	82,21	84,17	87,32	91,24	87,30	78,13	85,41	769,20	85,47	LULUS
13	3127655289	21-134-013-2	MIFTAHUL SYIFA	P	SALEH AMIN	79,21	79,17	78,32	79,30	78,23	79,18	83,21	86,32	80,24	721,19	80,13	LULUS
14	0129062721	21-134-014-1	MUHAMMAD ALFIYAN	L	HERMAN A	83,23	81,24	80,22	82,17	85,29	83,40	82,41	85,24	83,39	746,69	82,97	LULUS
15	0130546378	21-134-015-9	MUHAMMAD FATHIR	L	AGUS [illegible]	82,[illegible]	80,24	80,22	80,39	84,18	74,22	86,16	90,40	82,23	733,34	81,48	LULUS
16	0128741078	21-134-016-8	MUTIYA SYIFAUL DINDA	P	MHD. [illegible]	80,24	81,24	80,18	80,22	77,23	79,41	84,39	90,24	82,27	735,46	81,72	LULUS
17	0127341961	21-134-017-7	NAIWA ARDA RAHAYU	P	SUGIANTO	80,18	80,22	80,24	81,40	78,23	80,27	85,22	78,23	83,39	737,38	81,93	LULUS
18	0105423805	21-134-018-6	NAZARUDDIN	L	MAWARDI D	74,39	80,18	79,18	81,40	74,25	80,22	86,23	78,24	83,24	717,33	79,70	LULUS
19	0129786182	21-134-019-5	NONI PERRIANI HARAHAP	P	NAULI HARAHAP	80,18	81,24	80,22	81,39	79,16	80,24	85,23	85,21	83,32	736,19	81,80	LULUS
20	0116510381	21-134-020-4	RAFILLA MAUZAH	P	ARMAN	78,32	80,24	79,22	80,39	83,22	85,18	85,16	85,24	82,25	741,22	82,36	LULUS
21	0114050917	21-134-021-3	RAISA SAFIRA	P	RASUDDIN	78,24	81,16	80,18	81,23	85,40	85,23	85,39	79,22	84,32	739,37	82,15	LULUS
22	0122350613	21-134-022-2	RAMA DHANNA	P	M. AGUSNI	80,20	84,24	80,22	81,39	86,32	85,31	87,18	78,18	84,26	747,30	83,03	LULUS
23	0116932865	21-134-023-1	RAMA DIANA	P	MAWARDI	84,29	82,32	80,25	80,20	76,18	78,31	86,23	86,40	80,26	734,44	81,60	LULUS
24	0124627361	21-134-024-9	REHAN ARSYAHDI	L	ADI SYAHPUTRA	87,24	80,22	80,40	80,39	78,33	80,29	83,32	85,24	82,18	737,61	81,96	LULUS

NOMOR URT	NISN	US	NAMA SISWA	L/P	NAMA ORANG TUA WALI	NILAI MATA PELAJARAN: AGAMA	BI	MTK	IPA	PFKN	IPS	MULOK	PJOK	SBDP	JML	RATA-RATA	LULUS/ TIDAK LULUS
25	0123443827	21-134-025-8	SARINA WIRDA	P	SUHEDI	74,31	81,22	80,29	81,20	74,24	80,18	85,27	90,26	84,23	731,20	81,24	LULUS
26	0122990729	21-134-026-7	SRI NURDEWI	P	AZHARUDDIN	76,17	80,18	81,39	80,22	73,10	74,24	85,16	78,30	83,40	712,16	79,13	LULUS
27	0114536374	21-134-027-6	SYIFA AL PIJA	P	JUNAIDI	74,24	79,32	79,22	79,23	74,41	74,21	82,18	85,20	81,30	709,31	78,81	LULUS
28	0114307705	21-134-028-5	TEGUH DARMAWAN	L	SAMSARI	79,18	80,24	80,24	82,32	87,30	87,20	83,18	86,13	83,10	748,89	83,21	LULUS
29	0122461019	21-134-029-4	ZIRATUL ASTRIA ANANDA	P	DARMIDIN	77,12	81,24	79,22	81,32	85,41	86,23	84,30	78,21	82,16	735,21	81,69	LULUS

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri Geulumbuk,

(Ubat,S.Pd)
NIP. 196912311992011003

UIN AR-RANIRY

Lampiran : Foto Kegiatan Penelitian











جامعة الرانري
AR-RANIRY



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Rijaluzzikkri
Nim	180501027
Fakultas	: Adab dan Humaniora
Program Studi	: Sejarah Kebudayaan Islam
Tempat/Tgl lahir	: Krueng Kluet, 30 Maret 2000
Alamat	: Desa Simpang Empat, Kec. Kluet Utara, Kab. Aceh Selatan
Telp/Hp	082260876002
Email	: rijaluzzikkri30@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: 1. SDN Geulumbuk
	2. MTSS Kluet Utara
	3. SMAN 1 Kluet Utara
	4. Universitas Islam Negeri Ar-raniry
Data Orang Tua	
Nama Ayah	: Ubat, S.Pd
Nama Ibu	: Nurfaizah
Pekerjaan Ayah	: PNS
Pekerjaan Ibu	: IRT
Alamat	: Desa Simpang Empat, Kec. Kluet Utara, Kab. Aceh Selatan

Aceh Selatan, 4 Juli 2024
Peneliti

Rijaluzikkri
NIM. 180501027

جامعة الرانري
AR - RANIRY