

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA
PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 SEUNAGAN
KABUPATEN NAGAN RAYA**

ZEKA KURNIAWAN



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025**

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA
PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 SEUNAGAN
KABUPATEN NAGAN RAYA**



ZEKA KURNIAWAN

NIM: 231003026

**Tesis Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Magister dalam Program Studi
Pendidikan Agama Islam**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**DAMPAK KECANUDAN *GAME ONLINE* TERHADAP
HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK SMA
NEGERI 1 SEUNAGAN KABUPATEN NAGAN RAYA**

ZEKA KURNIAWAN

NIM: 231003026

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada
Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh untuk diujikan
dalam ujian Tesis

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Hasan Basri, MA

Pembimbing II



Dr. Zulfatmi, M.Ag

LEMBAR PENGESAHAN

DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 SEUNAGAN KABUPATEN NAGAN RAYA

ZEKA KURNIAWAN

NIM: 231003026

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tesis
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry
Banda Aceh

Tanggal: 20 Agustus 2025 M
26 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Jamaluddin Idris, M.Ed
Penguji,

Salma Hayati, M.Ed
Penguji,

Dr. Saiful, M.Ag
Penguji,

Dr. Muhibuddin Hanafiah, M.Ag
Penguji,

Dr. Zulfatmi, M.Ag.

Dr. Hasan Basri, MA

Banda Aceh, 26 Agustus 2025

Pascasarjana
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Ditandatangani,



Mulyani, MA., Ph.D.
NIM: 19770219 199803 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zeka Kurniawan
Tempat Tanggal Lahir : Blang Panyang, 10 Desember 1996
Nomor Induk Mahasiswa : 231003026
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banda Aceh, 08 Agustus 2025
Saya yang menyatakan,




Zeka Kurniawan
NIM. 231003026

PEDOMAN TRANSLITERASI

Untuk memudahkan dalam penulisan tesis, ada beberapa aturan yang menjadi pegangan Peneliti di mana Peneliti menggunakan transliterasi dengan mengikuti format yang berlaku pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, sebagaimana tercantum dalam buku panduan penulisan tesis dan disertasi tahun 2019. Transliterasi berguna untuk mengalihkan huruf, bukan bunyi, sehingga yang ditulis dalam huruf latin dapat diketahui bentuk asalnya dalam tulisan Arab. Dengan demikian diharapkan kerancuan makna dapat terhindarkan, fonem konsonan bahasa Arab di dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, di dalam tulisan transliterasi sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian dengan huruf dan tanda, sebagaimana berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Th	Te dan Ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawahnya)

خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	DH	De dan Ha
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	SY	Es dan Ye
ص	Sad	Ş	Es (dengan titik di bawahnya)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawahnya)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Za'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawahnya)
ع	'Ain	‘-	Koma terbalik di atasnya
غ	Ghain	GH	Ge dan Ha
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه/ة	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	ء-	Apostrof

ي	Ya'	Y	Ye
---	-----	---	----

2. Konsonan yang dilambangkan dengan *W* dan *Y*

Wad'	وضع
'Iwad	عوض
Dalw	دلو
Yad	يد
ḥiyal	حيل
ṭahī	طهي

3. Mād dilambangkan dengan *ā*, *ī*, dan *ū*. Contoh:

Ūlā	أولى
Ṣūrah	صورة
Dhū	ذو
Īmān	إيمان
Fī	في
Kitāb	كتاب
Siḥāb	سحاب
Jumān	جمان

4. Diftong dilambangkan dengan *aw* dan *ay*. Contoh:

Awj	أوج
Nawn	نوم
Law	لو
Aysar	أيسر

Syaykh	شيخ
‘Aynay	عيني

5. Alif (ا) dan waw (و) ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

Fa‘alū	فعلوا
Ulā’ika	ألك
Ūqiyah	أوقية

6. Penulisan *alif maqṣūrah* (ي) yang diawali dengan baris fathā (َ) ditulis dengan lambang â. Contoh:

Hattā	حتى
Maḍā	مضى
Kubrā	كبرى
Muṣṭafā	مصطفى

7. Penulisan *alif manqūṣah* (ِ) yang diawali dengan baris kasrah () ditulis dengan î, bukan îy. Contoh:

Raḍī al-Dīn	رضي الدين
al-Miṣrī	المصري

8. Penulisan ʾ(tā’ marbūṭah)

Bentuk penulisan ʾ(tā’ marbūṭah) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

- a. Apabila ة(tā marbūṭah) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan ه(hā'). Contoh:

Ṣalāh	صلاة
-------	------

- b. Apabila ة(tā marbūṭah) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (*sifat mauṣūf*), dilambangkan ه(hā'). Contoh:

al-Risālah al-Bahīyah	الرسالة البهية
-----------------------	----------------

- c. Apabila ة(tā marbūṭah) ditulis sebagai *muḍāf* dan *muḍāf ilayh*, dilambangkan dengan “t”. Contoh:

Wizārat al-Tarbiyah	وزارة التربية
---------------------	---------------

9. Penulisan ه(hamzah)

Penulisan Hamzah terdapat dalam dua bentuk, yaitu:

- a. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan “a”. Contoh:

Asad	أسد
------	-----

- b. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan “ ’ ”. Contoh:

Mas'alah	مسألة
----------	-------

10. Penulisan ه(hamzah) *waṣal* dilambangkan dengan “a”.

Contoh:

Riḥlat Ibn Jubayr	رحلة ابن جبير
-------------------	---------------

al-Istidrāk	الإِستِدْرَاك
Kutub Iqtanat'hā	كُتُب أَقْتَنَتَهَا

11. Penulisan *syaddah* atau *tasydīd*

Penulisan *syaddah* bagi konsonan waw (و) dilambangkan dengan “ww” (dua huruf w). Adapun bagi konsonan yâ’ (ي) dilambangkan dengan “yy” (dua huruf y). Contoh:

Quwwah	قُوَّة
‘Aduww	عَدُوّ
Syawwāl	سَوَّال
Jaww	جَوّ
al-Miṣriyyah	المِصْرِيَّة
Ayyām	أَيَّام
Quṣayy	قِصَيّ
al-Kasysyāf	الكِشَاف

12. Penulisan alif lâam (لا)

Penulisan لا dilambangkan dengan “al-” baik pada laṣamsiyyah maupun laḡamariyyah. Contoh:

al-kitāb al-thānī	الكتاب الثاني
al-ittihād	الإِتِّحَاد
al-aṣl	الأَصْل
al-āthār	الأَثَار

Abū al-Wafā'	ابو الوفاء
Maktabat al-Nahḍah al-Miṣriyyah	مكتبة النهضة المصرية
bi al-tamām Wa al-kamāl	بالتمام والكمال
Abū al-Layth al-Samarqandī	ابو الليث السمرقندي

Kecuali ketika huruf ل berjumpa dengan huruf د di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis “lil”. Contoh:

Lil-Syarbaynī	للشربيني
---------------	----------

13. Penggunaan “'” untuk membedakan antara - (dal) dan (tā) yang beriringan dengan huruf ه (hā) dengan huruf ذ (dh) dan ث (th). Contoh:

Ad'ham	أدهم
Akramat'hā	أكرمته

14. Tulisan Allāh dan beberapa kombinasinya

Allāh	الله
Billāh	بالله
Lillāh	لله
Bismillāh	بسم الله

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran dan ketabahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam penulis limpahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membawa perubahan yang sangat nyata di atas permukaan bumi. Dengan izin Allah SWT beserta dukungan dari orang tua dan berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul **Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Hasil Belajar PAI pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya.**

Dengan segenap kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Dr. Hasan Basri, MA. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam membimbing penulis. Tidak lupa juga kepada Ibu Dr. Zulfatmi, M.Ag selaku Ketua Prodi dan juga Dosen Pembimbing II, atas bimbingan dan arahnya kepada penulis dalam penyusunan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi S2 Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh, atas ilmu dan inspirasi yang telah diberikan. Selanjutnya, penulis menyampaikan apresiasi kepada Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, atas kebijakan dan komitmen beliau dalam menciptakan iklim akademik yang mendukung mahasiswa sebagai bagian dari “energi kebangsaan dan sinergi membangun negeri”.

Kepada Direktur Pascasarjana Prof. Eka Srimulyani, M.A., Ph.D., beserta jajaran, penulis menyampaikan terima kasih atas pengelolaan administrasi yang professional. Selanjutnya ucapan terima kasih yang tak terhingga Ibu Raudhah Fariza, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Seunagan. Tidak lupa juga kepada Ibu Sri Sukainatunnizar, S.Pd.I selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Seunagan yang telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melaksnaakan penelitian di kelasnya. Semoga seluruh bentuk bantuan dan kontribusi yang diberikan oleh seluruh warga SMA Negeri 1 Seunagan mendapat balasan keberkahan dan pahala yang melimpah dari Allah SWT.

Dalam penulisan tesis ini, penulis sangat menyadari bahwa isinya masih jauh dari kesempurnaan. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar tesis ini dapat lebih baik lagi. Semoga tesis ini dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri dan pembaca sekalian.

Banda Aceh, 08 Agustus 2025
Penulis,



Zeka Kurniawan
NIM.2310003026

ABSTRAK

Judul Tesis : Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Hasil Belajar PAI pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya
Nama Penulis/NIM : Zeka Kurniawan/231003026
Pembimbing I : Dr. Hasan Basri, MA
Pembimbing II : Dr. Zulfatmi, M.Ag
Kata Kunci : Kecanduan, *Game online*, Hasil Belajar

Kecanduan *game online* merupakan suatu bentuk ketergantungan terhadap *game online*. Kecanduan *game online* ini mendatangkan berbagai macam dampak negatif seperti kesehatan, sosial dan kepribadian yang pada akhirnya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Seunagan dan untuk menganalisis hasil belajar PAI peserta didik SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya yang kecanduan *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru PAI, orang tua dan peserta didik yang kecanduan *game online*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dampak kecanduan *game online* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Seunagan adalah dampak kesehatan seperti gangguan penglihatan, pola makan dan pola tidur. Dampak sosial seperti kurangnya interaksi sosial dengan orang sekitar. Dampak kepribadian adalah melalaikan tanggung jawab dan emosi yang tidak stabil. Dampak kecanduan *game online* terhadap hasil belajar PAI peserta didik juga negatif. Hal tersebut dapat ditandai dengan rendahnya hasil belajar PAI yang diraih oleh peserta didik yang kecanduan *game online*.

ABSTRACT

Thesis Title : The Impact of Online Game Addiction on Islamic Religious Education Learning Outcomes of the Students at SMA 1 Seunagan, Nagan Raya Regency
Name/Student Number : Zeka Kurniawan/231003026
Supervisor I : Dr. Hasan Basri, MA
Supervisor II : Dr. Zulfatmi, M.Ag
Keywords : Addiction, Online Game, Learning Outcome

Online game addiction is a form of dependency on online game. This online game addiction brings various negative impacts, including health, social, and personality, which ultimately impact student's learning outcome. The purpose of this study was to determine the impact of online game addiction and to analyze the Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes of students at SMA 1 Seunagan, Nagan Raya Regency, who are addicted to online games. This research was a descriptive qualitative study. It was conducted at SMA Negeri 1 Seunagan, Nagan Raya Regency. The data sources included the principal, the Islamic Religious Education (PAI) teachers, the parents, and the students addicted to online games. The data collection techniques used included observation, interview, questionnaire, and documentation. The research found that the online game addiction impacted students at SMA Negeri 1 Seunagan, including health issues such as impaired vision, eating habit, and sleep pattern. Social impacts included the lack of social interaction with others. Personality impacts included the neglect of responsibilities and the emotional instability. The impact of online game addiction on students' Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes was also negative. This was indicated by the low PAI learning outcomes achieved by students addicted to online games.

مستخلص البحث

موضوع الرسالة : تأثير الإدمان باللعبة على الإنترنت على نتائج التعلم في مادة التربية

الدينية الإسلامية لدى الطلاب SMA Negeri 1 Seunagan

الاسم/ رقم القيد : زيكأ كرنياوان / 231003026

المشرف الأول : دكتور حسن بصري، الماجستير

المشرف الثاني : دكتورة ذوالفتمي، الماجستير

الكلمة المفتاحية : الإدمان، اللعبة على الإنترنت، نتائج التعلم

كان الإدمان باللعبة على الإنترنت هو شكل من أشكال الاعتماد عليها. لهذا الإدمان آثار سلبية متعددة، منها الصحية والاجتماعية والشخصية وعلاوة على ذلك سيؤثر على نتائج التعلم لدى الطلاب. أما الأهداف من هذه الدراسة فهي التعرف على تأثير إدمان اللعبة على الإنترنت عند طلاب مدرسة SMA Negeri 1 Seunagan وتحليل نتائج التعلم في مادة التربية الدينية الإسلامية لدى طلاب المدمنين باللعبة على الإنترنت بمدرسة SMA Negeri 1 Seunagan.

منهج البحث المستخدم هو بحث وصفي. وأُجريت هذه الدراسة بمدرسة SMA Negeri 1 Seunagan مقاطعة Nagan Raya. واختارت الباحثة كمصادر البيانات في هذه الدراسة هم مدير المدرسة، ومعلمي مادة التربية الدينية الإسلامية وبعض من ولي الأمر والطلاب المدمنين باللعبة على الإنترنت. أما طريقة جمع البيانات المستخدمة فهي الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والتوثيق.

ونتائج البحث يدل على أن تأثير إدمان اللعبة على الإنترنت عند الطلاب بمدرسة SMA Negeri 1 Seunagan أثر على صحتهم مثل ضعف البصر واضطرابات أنماط الأكل وأنماط النوم. وتشمل الآثار الاجتماعية مثل نقص التفاعل الاجتماعي مع الآخرين. ومن الآثار الشخصية هي إهمال المسؤوليات وعدم الاستقرار العاطفي. ويؤثر إدمان اللعبة على الإنترنت على نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية اثار سلبية أيضا. ويتجلى ذلك في انخفاض نتائج التعلم لدى الطلاب المدمنين باللعبة على الإنترنت في هذه المادة.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PADOMAN TRANSLITERASI	v
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Penelitian	11
1.5. Kajian Terdahulu	11
1.6. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN HASIL BELAJAR PAI

2.1. Kecanduan <i>Game online</i>	18
2.1.1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	18
2.1.2. Perkembangan <i>Game online</i>	21
2.1.3. Jenis-jenis <i>Game online</i>	23
2.1.4. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	27

2.1.5. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game online</i>	28
2.1.6. Kriteria Kecanduan <i>Game online</i>	31
2.2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)	34
2.2.1. Pengertian Hasil Belajar PAI	32
2.2.2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	39
2.2.3. Sumber Pendidikan Agama Islam	40
2.2.4. Metode Pembelajaran PAI	43
2.2.5. Faktor-Faktor Hasil Belajar	42
2.2.6. Fungsi Hasil Belajar	48
2.3. Fatwa MPU Aceh Tentang Game Online	49
2.3.1. Profil Lembaga MPU Aceh	49
2.3.2. Tupoksi Lembaga MPU Aceh	50
2.3.2. Struktur Organisasi MPU Aceh	51
2.3.4. Fatwa MPU Terhadap <i>Game online</i>	53

BAB III PROSEDUR DAN METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	56
3.2. Kehadiran Peneliti di Lapangan	57
3.3. Lokasi Penelitian	57
3.4. Subjek Penelitian	58
3.4.1. Populasi	59
3.4.1. Sampel	59
3.5. Teknik Pengumpulan Data	61
3.5.1. Wawancara	61
3.5.2. Kuesioner	62
3.5.3. Observasi	64
3.5.4. Dokumentasi	64

3.6. Instrumen Pengumpulan Data	65
3.6.1. Lembar Wawancara	65
3.6.2. Lembar Kuesioner	66
3.6.3. Lembar Observasi	66
3.6.4. Dokumentasi	66
3.7. Analisis Data	67
3.7.1. Reduksi Data	67
3.7.2. Penyajian Data	68
3.7.3. Penarikan Kesimpulan	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	70
4.1.1. Profil SMA Negeri 1 Seunagan	70
4.1.2. Visi, Misi, Tujuan, dan Moto.....	71
4.1.3. Sejarah Singkat SMA Negeri 1 Seunagan	82
4.1.4. Perkembangan SMA Negeri 1 Seunagan	84
4.1.5. Kepala Sekolah Dari Masa ke Masa	85
4.1.6. Data Guru dan Tenaga Kependidikan.....	86
4.1.7. Data Peserta Didik	89
4.1.8. Kegiatan Ekstra Kurikuler	91
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian	92
4.3. Analisis Hasil Penelitian	111

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	115
5.2. Saran	116

Daftar Pustaka.....	118
----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1. Skala Likert	54
TABEL 3.2. Responden Wawancara	56
TABEL 4.1. Profil Sekolah	70
TABEL 4.2. Daftar Kepala Sekolah Yang Pernah Menjabat.....	86
TABEL 4.3. Data Guru dan Tenaga Kependidikan	87
TABEL 4.4. Data Peserta Didik SMA Negeri 1 Seunagan.....	90
TABEL 4.5. Jenis Kegiatan Ekstra Kurikuler.....	91
TABEL 4.6. Rekapitulasi Jawaban Kuesioner.....	92
TABEL 4.7. Tingkatan Kecanduan <i>Game Online</i>	94
TABEL 4.8. Data Nilai Hasil Belajar PAI.....	109



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Surat Keterangan Pembimbing

LAMPIRAN 2: Surat Izin Penelitian

LAMPIRAN 3 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan

Provinsi Aceh Cabang Nagan Raya

LAMPIRAN 4: Surat Telah Melakukan Penelitian

LAMPIRAN 5: Foto Saat Melakukan Wawancara Dengan Guru

LAMPIRAN 6: Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

LAMPIRAN 7: Pedoman Wawancara dengan Guru PAI

LAMPIRAN 8: Pedoman Wawancara Orang Tua Peserta Didik

LAMPIRAN 9: Daftar Pertanyaan Kuesioner

LAMPIRAN 10: Daftar Ceklis Observasi

LAMPIRAN 11: Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game online merupakan sebuah bentuk hiburan yang sangat diminati oleh berbagai kalangan usia, baik usia anak-anak hingga dewasa. Permainan *game online* ini dapat membuat pemainnya merasakan adrenalin yang sangat berbeda dengan permainan-permainan yang bersifat tradisional. Pada akhirnya para pemainnya tersebut merasa ketergantungan atau tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut. Kondisi demikian seringkali dialami oleh kalangan anak-anak dan remaja. Hal tersebut dikarenakan mereka belum bisa mengontrol diri mereka atas keinginannya untuk bermain *game online*. Pada akhirnya hal tersebut dapat membuat mereka mengalami kecanduan *game online*.

Perkembangan teknologi pada era digital ini sangat pesat yang memberikan dampak atau pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.¹ Keberadaan teknologi seakan-akan sudah menjadi salah satu kebutuhan dasar manusia dalam kehidupan setelah kebutuhan sandang, pangan dan papan. Kehadiran teknologi juga mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sehingga dunia ini dinamai dengan sebutan *the big village*, yaitu sebuah desa

¹ Dewi Salma Prawiradilaga, ed., *Mozaik Teknologi Pendidikan E Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), h. 15.

besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.²

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih, mendorong manusia untuk menciptakan berbagai macam produk-produk teknologi terbaru yang memudahkan segala aktivitas manusia. Produk-produk teknologi tersebut telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, tak terkecuali dalam kegiatan komunikasi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya.³ Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, ponsel pintar dan internet. Diantara produk teknologi informasi yang sangat digemari dan dimiliki oleh banyak individu tidak terkecuali bagi peserta didik yaitu ponsel pintar dan internet.⁴ Hal tersebut tercermin dari laporan yang dikeluarkan oleh sebuah lembaga bernama Lembaga Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang mengatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai telah mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga mengeluarkan survei yang berkaitan dengan penggunaan internet Indonesia 2024 menyentuh angka 79,5% dan mengalami peningkatan dari tahun 2023 sebesar 1,4%. Jika dilihat berdasarkan jenis kelamin, maka kontribusi penggunaan internet Indonesia terbanyak bersumber dari laki-laki 50,7% dan Perempuan 49,1%.

² Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), h. 107.

³ Nisrinafatin, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1, No. 2, 2020, h. 115.

⁴ Eka Yanuarti. "Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaat Media Whatshap Selama Pandemi", *At-Ta'lim*, Vol. 19, No. 2, Desember 2020. h. 352.

Sementara itu, apabila dilihat dari segi umur, maka pengguna yang sering menjelajah di dunia maya (Internet) ini mayoritas adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Selanjutnya generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%. Kemudian adalah Gen X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran kurang dari 2023) sebanyak 9,17%, baby boomers (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58% dan pre boomer (kelahiran 1945) sebanyak 0,24%.⁵

Dalam internet ada banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya adalah permainan *game online*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet. *Game online* sendiri terdiri berbagai macam jenis mulai dari *game online* yang bertemakan peperangan, balapan, olahraga dan lainnya. *Game online* dapat dimainkan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu sehingga nantinya ada yang akan menjadi pemenang dan ada yang akan menerima kekalahan.⁶

Game online sekarang ini bukan hanya sekedar hobi akan tetapi sudah menjadi gaya hidup tidak terkecuali bagi peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang dikeluarkan oleh BPS pada tahun 2023 yang mencatatkan anak usia 0-18 sangat mendominasi

⁵Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII), Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 221 Juta Orang, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>, (diakses 13 Maret 2025).

⁶Surbakti Krista, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01, April 2017, h. 30.

pasar *game online* dengan persentase 46,2%. Lebih lanjut lagi, jumlah unduhan *game online* di Indonesia tercatat mencapai 4,45 miliar kali.⁷ Sungguh sangat besar jumlah unduhan game tersebut. Berbanding terbalik dengan jumlah penduduk di Indonesia yang menurut data tahun 2024 yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) hanya berjumlah 281,6 juta jiwa.⁸ Berdasarkan data tersebut menandakan bahwa setiap anak memiliki lebih dari satu *game online* yang dimainkan.

Kondisi tersebut merupakan kondisi yang sangat memprihatinkan mengingat mayoritas penggunanya adalah anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan baik fisik maupun kognitif. Senada dengan hal tersebut, Leny Marlinda dalam karya ilmiahnya juga mengutip pendapat seorang ahli Psikologi yang berasal dari Swiss hidup antara 1896-1980 menyatakan bahwa:

“seorang anak akan mengalami tahapan perkembangan kognitif tertentu yang nantinya akan sangat memengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi dengan lingkungan. Tahapan perkembangan kognitif yang beliau maksud adalah Tahapan Sensorimotor (usia 18-24 bulan), Tahapan Praoperasional (usia

⁷ Sucipto, “BPS Mencatat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar *Game Online*”, *Sindo News*, Sabtu 08 Juni 2024, <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173>, (diakses 26 Mei 2025).

⁸Badan Pusat Statistik (BPS), “Jumlah Penduduk Indonesia pertengahan Tahun 2024”, <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun-ribu-jiwa-.html>, (diakses 26 Mei 2025).

2-7 Tahun), tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional Formal (usia 12 ke atas)”.⁹

Semua tahapan tersebut merupakan tahapan perkembangan kognitif yang harus dilewati oleh anak-anak tanpa mengalami gangguan atau hambatan.

Dibalik gemerlapnya popularitas *game online* yang sangat besar ini seringkali menimbulkan masalah serius, yaitu kecanduan. Kecanduan ini merupakan suatu gangguan yang bersifat kronis dan memiliki keinginan berulang-ulang untuk melakukan aktifitas tertentu. Pada awalnya kata kecanduan dipakai untuk mengidentifikasi rusaknya perilaku diri sendiri terkait dengan ketergantungan pada obat-obatan illegal.¹⁰ Kemudian penggunaan sudah semakin luas tidak hanya pada sebatas pada kasus-kasus penyalahgunaan narkoba saja bahkan juga perilaku-perilaku menyimpang lainnya juga menggunakan istilah kecanduan termasuk kecanduan *game online*. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila menghabiskan durasi waktu bermain lebih dari 5 jam dalam sehari untuk bermain *game online*.¹¹

Fenomena kecanduan *game online* ini sangat meresahkan kalangan para orang tua yang memiliki anak-anak usia perkembangan kognitif. Kekhawatiran tersebut bukan tanpa alasan mengingat dampak yang ditimbulkan sangatlah berbahaya. Salah

⁹ Leny Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif dan Problematikanya Pada Anak Sekolah Dasar”, *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13, No. 1, April 2020, h.121.

¹⁰ Adiningtiyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”, *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 10, Maret 2017, h. 31.

¹¹ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 29.

satu contoh kasus dampak kecanduan *game online* adalah seorang peserta didik yang berasal dari kabupaten Magetan, Jawa Timur melakukan bolos sekolah selama empat bulan gara-gara kecanduan *game online*. Berdasarkan penuturan keluarganya peserta didik tersebut hampir setiap hari memainkan *game online* bahkan baru tidur jam 05.00 pagi dan bangunnya jam 16.00 sore. Begitulah rutinitasnya setiap hari berdasarkan penuturan keluarganya.¹²

Kejadian yang penulis utarakan di atas merupakan contoh kecil yang muncul ke permukaan. Mirip seperti puncak gunung es yang sedikit muncul ke permukaan sedangkan kaki gunung es tidak pernah diketahui keberadaannya. Begitupun fenomena kecanduan *game online* ini tidak diketahui seberapa parah peserta didik ini mengalami kecanduan *game online*.¹³ Masalah kecanduan ini pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah, karena waktu yang dihabiskan untuk aktivitas bermain *game online* lebih banyak bila dibandingkan dengan waktu belajar dan mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru. Seharusnya, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* tersebut dapat dimanfaatkan untuk belajar dan mengerjakan tugas agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dari sudut pandang Pendidikan Agama Islam (PAI), kecanduan *game online* dapat menjadi tantangan serius dalam pembentukan

¹² Rachmawati, “5 Kasus Kecanduan *Game Online*, Bolos Sekolah 4 Bulan Hingga Bunuh Sopir Taksi Untuk Uang, *Kompas.com*, <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>, (diakses 26 Mei 2025).

¹³ Faridah BD, ed., “Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 39 Padang”, *Jurnal Ilmu Kesehatan*, Vol. 4, No. 2, 2020, h.130.

karakter dan akhlak peserta didik. Waktu yang seharusnya digunakan untuk mendalami nilai-nilai agama, membaca al-Qur'an, atau melaksanakan ibadah, justru tersita oleh aktivitas bermain *game*.¹⁴ Hal ini berpotensi mengikis spiritualitas dan tanggung jawab mereka sebagai seorang muslim. Aspek-aspek seperti disiplin, pengendalian diri (nafsu), dan prioritas dalam kehidupan yang diajarkan dalam PAI menjadi terabaikan.¹⁵ Kecanduan juga dapat menghambat interaksi sosial yang sehat dan silaturahmi, yang sangat ditekankan dalam ajaran Islam. Selain itu juga, permainan *game online* ini hanya berfokus kepada pada penghargaan yang bersifat instan dan sesaat. sehingga jika dimainkan secara terus menerus dan dalam jangka waktu yang lama dikhawatirkan akan dapat mengganggu motivasi instrinsik yang ada pada diri peserta didik terhadap proses pembelajaran. Selain itu, dapat juga mengakibatkan penurunan konsentrasi, meningkatnya potensi stres, dan rusaknya pola istirahat. Pada akhirnya hal yang disebutkan tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik sendiri.¹⁶

Disisi lain, ada juga yang mengatakan bahwa *game online* sendiri memiliki dampak positif bagi kesehatan, kepribadian, bahkan

¹⁴ Muhammad Habibi, "Kristalisasi Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Tradisi Melaut di Kecamatan Teunom, Aceh Jaya" *Jurnal Fitrah*, Vol.6, No 2, 2024. h.235.

¹⁵ Mutiah Laeliah dan Fachrurroji, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siti" *Indonesian Journal of Education and Social Science*, Vol. 2, No 1, 2023, h.3.

¹⁶ Irmawati dan Firdaus W Suhaeb, "Dampak Bermain *Game Online* pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar", *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, Vol. 4, No. 2, 2017, h. 95.

juga pendidikan. Diantara dampak positifnya adalah membantu mengasah otak untuk berpikir cepat dan tangkas, membantu mengurangi stress berlebih, serta dapat membantu melatih koordinasi antara tangan, mata, dan otak. Namun demikian, dampak positif tersebut dapat diperoleh apabila terdapat keseimbangan antara waktu belajar dan bermain *game online*.¹⁷ Senada dengan hal tersebut, artikel dari CNBC Indonesia mengungkapkan sebuah hasil studi menemukan bahwa anak-anak yang bermain video game lebih sering menunjukkan peningkatan IQ rata-rata 2,5 poin. Studi yang diterbitkan dalam Scientific Reports ini melibatkan 9.855 anak berusia 9-10 tahun. Peningkatan IQ tersebut didasarkan pada tugas yang mengukur pemahaman membaca, pemrosesan visual-spasial, memori, pemikiran fleksibel, dan pengendalian diri.¹⁸ Pendapat tersebut secara umum sangat kontradiktif dan menantang pandangan konvensional yang sering mengasosiasikan *game online* dengan efek negatif pada perkembangan kognitif anak yang beredar di tengah-tengah masyarakat selama ini. Walau demikian, pendapat tersebut kiranya dapat dipertimbangkan sebagai sebuah sudut pandang yang berbeda yang menambah khasanah keilmuan dan keragaman dalam memahami suatu gejala yang ada di tengah masyarakat.

Fenomena terkait dengan kecanduan *game online* tersebut tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja. Melainkan sudah merata

¹⁷ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game...*, h. 39.

¹⁸ Linda Hasibuan, "Studi Temukan Efek Tak Terduga Main Video Game Pada IQ Anak, *cncbndonesia.com*, [https://www.cncbndonesia.com/lifestyle/20250804161124-33-654941/studi-temukan-efek-tak-terduga-main-video game-pada-iq-anak](https://www.cncbndonesia.com/lifestyle/20250804161124-33-654941/studi-temukan-efek-tak-terduga-main-video-game-pada-iq-anak), (diakses 06 Agustus 2025).

hampir di setiap daerah tidak terkecuali wilayah Kabupaten Nagan Raya. Untuk melihat fenomena tersebut, penulis dalam hal ini melaksanakan observasi langsung ke daerah Kabupaten Nagan Raya tepatnya di SMA Negeri 1 Seunagan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis dengan guru dan siswa di SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya, ditemukan bahwa rata-rata peserta didik merupakan pemain aktif dari *game online* atau sekarang ini disebut sebagai *Gamer*. Aktivitas bermain *game online* ini mereka lakukan di berbagai tempat, baik di warung, rumah dan sebagainya. Untuk jenis *game online* yang sering dimainkan adalah *game* yang bertemakan petualangan, olahraga dan peperangan. Lebih tepatnya seperti, *Freefire* dan *Mobile legends*.¹⁹ Durasi waktu yang dihabiskan oleh peserta didik Ketika bermain *game online* ini sangat beragam. Namun jika dirata-ratakan ada yang dari 1-2 jam, 2-3 jam dan bahkan ada sampai lebih dari 5 jam dalam sehari. Kegiatan bermain *game online* tersebut dilakukan pada waktu siang bahkan juga pada malam hari.

Kondisi yang penulis deskripsikan di atas merupakan sebuah fakta yang terjadi sekarang ini. Pada kondisi tersebut merupakan sebuah kondisi yang sangat mengkhawatirkan bagi seorang peserta didik yang masih mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Berdasarkan apa yang telah penulis kemukakan di atas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap

¹⁹ Hasil Observasi di SMA 1 Seunagan, Pada tanggal 31 Januari 2025

Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, secara umum persoalan penelitian ini akan memfokuskan pada bagaimana dengan Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Agar penelitian ini berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka dari itu untuk fokus penelitian antara lain sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya?
- 1.2.2. Bagaimana Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Seunagan Yang Kecanduan *Game Online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah mencoba untuk mendeskripsikan jawaban dari beberapa fokus penelitian yang ada di atas, antara lain:

- 1.3.1. Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Seunagan

- 1.3.2.** Untuk menganalisis hasil belajar PAI peserta didik SMA Negeri 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya yang kecanduan *game online*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif berupa gambaran terkait dengan Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik SMAN 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis selain untuk memenuhi kewajiban menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam dan juga berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terutama orang-orang yang berhubungan dengan dunia pendidikan.

1.5. Kajian Terdahulu

Penelitian atau kajian ilmiah terkait dengan dampak kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar ini sebenarnya telah ada dan sudah pernah dilakukan sebelumnya. Namun, berdasarkan hasil penelusuran informasi perpustakaan yang dapat dijangkau, pembahasan terkait dengan dampak kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Seunagan sejauh ini belum pernah dilakukan. Sehingga dalam kajian pustaka ini akan dideskripsikan beberapa penelitian/artikel sebelumnya yang relevan.

Pertama sebuah artikel yang berjudul “Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak” oleh Saskia Putri Subandi, dkk.²⁰ Merujuk pada artikel tersebut, kecanduan *game online* memiliki dampak terhadap pendidikan anak. Diantara dampak dampak yang mereka temukan adalah dampak kesehatan seperti mata dan psikis anak. Dampak lain yang mereka temukan adalah menurunnya kualitas konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai akibat dari seringnya bermain *game online*. Selain itu, mereka juga mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online*. Diantara faktor tersebut adalah Lingkungan, Psikologis, Teknologi dan Bencana.

Kedua, sebuah artikel yang berjudul “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong” oleh Puji Meutia, dkk.²¹ Berdasarkan artikel tersebut, ditemukan bahwa adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*. Diantara dampak negatif tersebut adalah kurangnya fokus/konsentserasi peserta didik ketika menerima materi dari guru, seringnya bangun kesiangn sehingga peserta didik sering datang terlambat dan menurunnya minat belajar peserta didik yang pada akhirnya akan berdampak terhadap hasil belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik.

Ketiga, artikel yang berjudul “Dampak Permainan *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” oleh Aji Prasetyo,

²⁰ Saskia Putri Subandi, ed., “Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Pendidikan Anak”, *Al-Kamal: Jurnal Kajian Islam*, Vol. 2, No. 1, 2022. h.80.

²¹ Puji Meutia, ed., “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong”, *Genta Mulia*, Vol. 9, No.1, Januari 2020, h.29.

dkk.²² Berdasarkan hasil penelitiannya, mereka mengungkapkan bahwa *game online* berdampak bagi siswa yang apabila di lanjutkan akan mempengaruhi prestasi belajar semakin berkurang. faktor pendukungnya adalah lingkungan sekitarnya yang kurang baik. Solusi yang mereka tawarkan adalah orang tua harus lebih memperhatikan anak khususnya pada saat belajar dan mengontrol proses belajar siswa. Bagi guru bisa berkomunikasi dengan orang tua saat anaknya bermasalah, dan untuk penelitian selanjutnya semoga penelitian ini bermanfaat bagi para peneliti.

Keempat, Artikel yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Sikap Siswa Belajar Pendidikan Agama Islam) oleh Muhammad Iqbal. Menurutnya, seseorang yang mengalami ketergantungan *game online* akan mengalami desakan untuk terus-menerus untuk terlibat dalam bermain *game online* secara terus-menerus sehingga dapat menyebabkan masalah dalam interaksi sosial dan kesehatan bahkan juga sampai melupakan tugas sekolahnya.²³ Orang yang memiliki ketergantungan dengan *game online* akan mengalami perubahan sikap, mungkin sebagai pemain tidak akan merasakan perubahan ini namun lingkungan disekitar mengumpulkan tugas, datang terlambat mengikuti jam pelajaran, tidak mendengarkan materi yang sedang dijelaskan karena yang terpikirkan adalah *gamenya*.

²²Aji Prasetyo, “Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Educatio* Vol. 9, No. 1, 2023, h. 333.

²³M. Iqbal, “Dampak *Game Online* Terhadap Sikap Siswa Belajar Pendidikan Agama Islam”, *el-Moona Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 2, 2021, h. 121.

Kelima, artikel yang berjudul "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya".²⁴ Oleh Eryzal Novrialdi. Dalam artikel ini, didapatkan temuan bahwa kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu.

Keenam, Artikel yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi di SMP Negeri 39 Padang". Oleh Faridah. BD, dkk. Berdasarkan artikel tersebut ditemukan kesimpulan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar Belajar Siswa/Siswi di SMP Negeri 39 Padang. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan data uji statistik p value yang diperoleh nilai p-value sebesar 0,290 ($p\text{-value} > 0,05$).²⁵ Dengan demikian, prestasi belajar sendiri tidak semata-mata dipengaruhi oleh *game online* saja. Akan tetapi ada banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Ketujuh, artikel dengan judul "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* terhadap Siswa Sekolah Dasar" oleh Nada Kurnada dan Rossi Iskandar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah mereka lakukan menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna *game online* pada kalangan siswa sekolah dasar merupakan pecandu *game online* dan mempengaruhi hasil belajar siswa yang meliputi ranah

²⁴ Eryzal Novrialdi, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2, 2019, h.168.

²⁵ Faridah.BD, e.d., "Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 39 Padang", *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, Vol. 4 No. 2, Oktober 2020, h.139.

kognitif, afektif dan psikomotorik. Kesimpulan pada penelitian ini *game online* tidak akan berdampak buruk jika digunakan sesuai porsinya, akan tetapi akan berdampak buruk dan berpengaruh terhadap hasil belajar jika digunakan secara berlebihan.²⁶

Kedelapan, Rahmad Dede Suderman, dkk, “Analisis Dampak *Game online* Terhadap Moral Siswa Di Mts Manba’ul Ulum Gaya Baru. Dalam penelitiannya tersebut ditemukan bahwa anak-anak yang mengalami kecanduan bermain *game online* mengalami disorientasi (lupa waktu), lalai belajar, lupa shalat atau ibadah, membangkang terhadap perintah orang tua, dan lain sebagainya. Saat diizinkan bermain, banyak anak sekolah yang senang bermain game internet. Pada awalnya, bermain game internet hanya terbatas pada saat Anda membutuhkan hiburan. Namun, siswa mungkin menjadi kecanduan *game online* seiring berjalannya waktu. Meskipun permainan ini membuat siswa merasa lesu dalam belajar, mereka harus berkonsentrasi pada pelajarannya. Prestasi belajar siswa tentu akan terpuruk akibat hal ini. Beberapa siswa bahkan terlalu asyik dengan memenangkan permainan atau dengan lawannya sehingga mereka mengatakan hal-hal yang menyakitkan karena kalah memainkannya frustrasi atau berkata yang kurang

²⁶ Nada Kurnada dan Rossi Iskandar, “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Basicedu*, Vol 5 No 6, Tahun 2021, h.56.

sopan. *Game online* di zaman sekarang terbukti mampu mengubah perilaku siswa.²⁷

Kesembilan, Nurfadillah,dkk, "Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar." dalam penelitiannya tersebut mengungkapkan bahwa bahwa jenis-jenis *game online* yang dimainkan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam adalah *game Mobile legends*, *PUBG*, *Freefire* dan *Football*. Seluruh mahasiswa prodi PAI yang menjadi responden dalam penelitian ini sepakat apabila dampak negatif yang paling terasa dari bermain game ialah terganggunya konsentrasi belajar sehingga turut berpengaruh terhadap hasil belajarnya.²⁸

1.6. Sistematika Pembahasan

Dalam rangka memudahkan dalam pembahasan penelitian ini, maka sistematika pembahasan disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian terdahulu, sistematika pembahasan. Hal tersebut bertujuan untuk membuat penelitian agar konsisten dan sistematis. Bab II Kecanduan *game online* dan hasil belajar PAI membahas tentang pengertian kecanduan *game online*, perkembangan *game online*, jenis *game online*, dampak kecanduan *game online*, faktor penyebab kecanduan *game online*, kriteria kecanduan *game online*, pengertian hasil

²⁷ Rahmad Dede Suderman, e.d., "Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Moral Siswa di MTS Manba'ul Ulum Gaya Baru 2", *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, Juli 2024, h. 251.

²⁸ Nurfadillah, e.d., "Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Makassar", *FAI UIM*, Vol. 6, No. 2, April 2025, h. 178.

belajar PAI, Tujuan PAI, sumber PAI, metode pembelajaran PAI, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, fungsi hasil belajar, profil lembaga MPU Aceh, dan larangan *game online* oleh MPU. Bab III prosedur dan metode penelitian, yang membahas tentang metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, dan analisis data. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan analisis hasil penelitian. Bab V membahas tentang kesimpulan dan saran.

