

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK SISWA DI
MTsN 2 KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

ZULFIKAR

NIM: 220201014

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Agama Islam



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
2026 M/1448 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA DI MTsN 2 KOTA BANDA ACEH

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh:

ZULFIKAR

NIM. 220201014

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

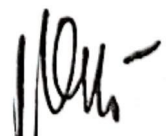
Disetujui Oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing

Ketua Program Studi


Musradinur, M.S.I
NIP. 196809152018011001


Dr. Harzuki, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 198401012009011015

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI SETELAH SIDANG

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA DI MTsN 2 KOTA
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 9 Juli 2026 M

24 Muharram 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Musradinur, M.S.I.
NIP. 196809152018011001

Mawaddah, S.Pd.I., M.A.
NIP. 198204012025212008

Penguji I,

Penguji II,

Suriana, S.Pd.I., M.A.
NIP. 198301142015032001

Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197402052009011004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Zulfikar
NIM : 220201014
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di MTsN
2 Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 6 Agustus 2026
Yang Menyatakan,



Zulfikar
NIM. 220201014

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK SISWA DI MTsN 2 KOTA BANDA ACEH

Zulfikar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan remaja yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mempengaruhi perilaku dan akhlak siswa dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas bermain *game online* yang berlebihan berpotensi mempengaruhi kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesabaran, serta tutur kata siswa, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Kondisi tersebut menjadi perhatian penting karena akhlak merupakan bagian utama dalam pembentukan karakter peserta didik di madrasah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap akhlak siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh serta mendeskripsikan upaya guru dalam mengatasi dampak *game online* terhadap akhlak siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak terhadap akhlak siswa, terutama pada aspek kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesabaran, dan tutur kata. Sebagian siswa menunjukkan perilaku berbohong, menunda ibadah, tidur larut malam, mudah marah ketika kalah bermain, serta menggunakan bahasa kasar saat bermain *game online*. Penelitian ini juga menemukan bahwa guru melakukan berbagai upaya dalam mengatasi dampak tersebut melalui pembinaan karakter, pengawasan penggunaan telepon genggam, pembiasaan kegiatan keagamaan, pendekatan personal kepada siswa, serta kerja sama dengan orang tua. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya sinergi antara sekolah, keluarga, dan lingkungan sosial dalam mengawasi penggunaan *game online* serta memperkuat pendidikan akhlak siswa di era digital.

Kata Kunci: *Game online*, Akhlak Siswa, Peran Guru, Pendidikan Karakter

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Penulis senantiasa memanjatkan puji dan syukur kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh”**, yang disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa cahaya ke alam semesta ini.

Skripsi ini telah dibuat dengan sebaik mungkin dan tidak terlepas dari bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Almh Ibunda Zainabon dan Ayahanda Muhammad Yacob. Telah merawat, menjaga, membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan. Beribu ucapan terimakasih yang tak bisa penulis membalasnya atas jasa ibu dan ayah selama ini dan kasih sayang serta doa yang tak pernah terputus dan penulis tak pernah berhenti untuk bersyukur atas kehadiran ibu dan ayah. Terimakasih juga kepada

kedua saudari penulis Mori Yanti, Fitri Yanti, Maiya Lucito, dan Asmaul Husna yang telah memberikan semangat kepada penulis dan yang telah memberikan motivasi agar menjadi lulus sebagai Sarjana. Skripsi ini penulis persembahkan kepada Ayahanda, Ibunda, dan Saudara kandung tercinta. Terimakasih atas doa dan dukungannya, karena telah menjadi penyemangat hidup dan proses penulis.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan program perkuliahan dari awal hingga akhir.
3. Bapak Musradinur, M.S.I Selaku dosen Pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan dalam mengerjakan skripsi.
4. Ibu Suriana, S.Pd.I., M.A. Selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah banyak membantu penulis dan memberikan arahan mengenai perkuliahan dari awal sampai akhir.
5. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam bapak Dr. Marzuki, M.S.I yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan program perkuliahan dari awal sampai akhir.
6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya dosen di Prodi PAI yang telah membimbing di ruang perkuliahan
7. Staf akademik yang telah membantu perkuliahan hingga melaksanakan penelitian akhir untuk menyelesaikan perkuliahan

8. Perpustakaan yang telah memberikan kesempatan untuk menggali informasi lewat buku-bukunya yang mana dapat menambah wawasan penulis
9. MTsN 2 Kota Banda Aceh yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di MTsN 2 Kota Banda Aceh dan telah banyak membantu dalam memberikan informasi dan data yang lengkap guna menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini, terimakasih atas semangatnya dan rasa persaudaraan kekeluargaan walaupun tidak ada ikatan darah.

Walaupun dalam menulis skripsi ini penulis sudah berusaha sebaik mungkin, akan tetap tidak luput dari kesalahan karena penulis membutuhkan komentar serta kritik dan saran dari pembaca, agar mendapatkan kesempurnaan karya ilmiah ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat dan membantu penulis untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi, *Aamiin Yaraal'alamiin*.

Banda Aceh, 9 Juli 2026

Penulis,

Zulfikar

NIM: 220201014

DAFTAR ISI

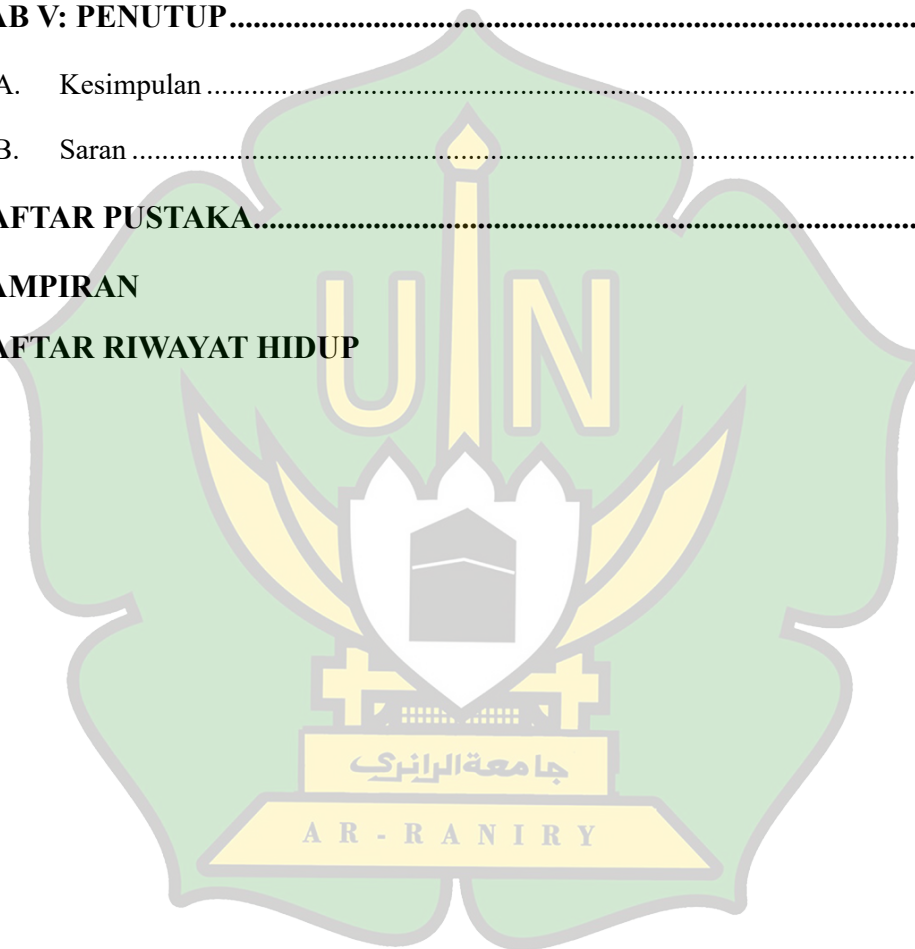
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Kajian Terdahulu.....	9
BAB II: LANDASAN TEORI	13
A. Dampak <i>Game online</i>	13
B. Akhlak Siswa	19
C. Guru	50
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	87
A. Jenis Penelitian.....	87
B. Subjek Penelitian.....	88
C. Lokasi Penelitian.....	88
D. Teknik Pengumpulan Data	89

E. Instrument Penelitian	90
F. Teknik Analisis Data	92
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	94
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	94
B. Hasil Penelitian	98
BAB V: PENUTUP.....	127
A. Kesimpulan	127
B. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



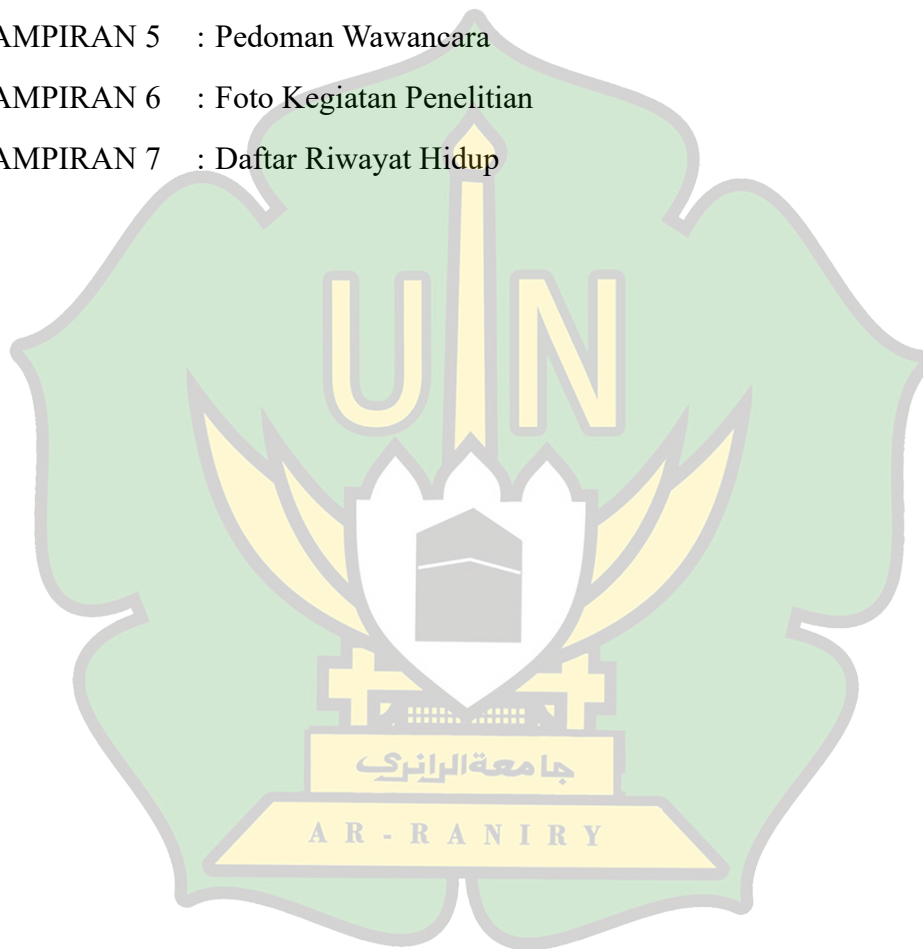
DAFTAR TABEL

Table 1 Pedoman Wawancara Siswa	91
Table 2 Pedoman Wawancara Wali Kelas	92
Table 3 Jumlah Guru	96
Table 4 Jumlah Siswa & Siswi.....	96
Table 5 Sarana dan Prasarana.....	97



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing
- LAMPIRAN 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas
- LAMPIRAN 3 : Surat Izin Penelitian dari KEMENAG
- LAMPIRAN 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- LAMPIRAN 5 : Pedoman Wawancara
- LAMPIRAN 6 : Foto Kegiatan Penelitian
- LAMPIRAN 7 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi membawa dampak besar bagi kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan sosial remaja. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah munculnya berbagai platform *game online* yang dapat diakses melalui ponsel pintar dan komputer dengan koneksi internet. *Game online* kini telah menjadi fenomena sosial yang meluas di kalangan pelajar Indonesia, termasuk siswa madrasah yang berada pada masa remaja awal.¹

Pada dasarnya, *game online* memiliki sisi positif, seperti melatih konsentrasi, kreativitas, dan kemampuan *problem solving*. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tanpa kontrol justru dapat menimbulkan efek negatif terhadap perkembangan moral dan spiritual peserta didik. Dalam konteks pendidikan Islam, perubahan perilaku akibat kecanduan *game online* menjadi perhatian serius, karena berpotensi melemahkan nilai-nilai akhlakul karimah yang menjadi inti dari pendidikan madrasah.²

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 menunjukkan bahwa lebih dari 65% pelajar Indonesia aktif bermain *game online* setiap hari, dengan rata-rata waktu bermain 2–4 jam per

¹ Hidayat Mayhell, Miftah Sa'diyah, dan Nurul Izzah Alfaien, "Pengaruh Bermain *Game online* terhadap Akhlak," *Instruktur: Jurnal Pendidikan Islam* (2024): h. 12–13.

² Normala Hidayati, *Pengaruh Kesenangan Game online terhadap Akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang* (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020), h. 25–27.

hari. Angka ini meningkat signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, dan sebagian besar pemain aktif berasal dari jenjang SMP/MTs.³

Siswa madrasah seharusnya mendapat pembinaan akhlak lebih intensif melalui pelajaran agama, ternyata tidak sepenuhnya terbebas dari pengaruh negatif media digital. Perubahan perilaku seperti kecenderungan berbicara kasar, meniru karakter dalam permainan, dan mengabaikan kewajiban belajar sering kali menjadi cerminan dari pengaruh lingkungan digital yang kurang terkontrol.⁴

Menurut Amin, kecanduan *game online* dapat berdampak negatif terhadap akhlak dan perilaku sosial siswa, seperti malas belajar, berbicara kasar, menunda ibadah, dan kurangnya rasa hormat terhadap guru serta orang tua. Fenomena ini diperkuat oleh Fashihullisan yang meneliti siswa MTs Darul Ma'arif di Kabupaten Bima, dimana siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* lebih dari tiga jam per hari menunjukkan penurunan kedisiplinan dan kepedulian sosial yang signifikan.⁵

Fenomena ini juga menunjukkan pergeseran orientasi nilai di kalangan remaja muslim. Berdasarkan penelitian Sari tahun 2020 mengungkapkan bahwa media digital sering kali menjadi sarana internalisasi nilai-nilai budaya luar yang tidak sesuai dengan ajaran Islam, seperti kekerasan verbal, perilaku konsumtif, dan gaya hidup hedonistik. Akibatnya, pembentukan akhlak mulia yang seharusnya

³ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), *Survei Penetrasi dan Perilaku Internet Indonesia 2024* (Jakarta: APJII, 2024), h. 34–36, <https://apjii.or.id>

⁴ Rudi Dedi Suderman dan Irhamudin, “Analisis Dampak *Game online* terhadap Moral Siswa di MTs Manba’ul Ulum,” *Berkala Ilmiah Pendidikan* (2024): h. 5–7.

⁵ Nur Amliana, Muhammad Rizik, dan Rika Maharani, “Pengaruh Kesenangan *Game online* terhadap Akhlak Siswa di MTs Nurul Hasanah,” *Mikraf: Jurnal Pendidikan Islam* (2025): h. 18–21.

menjadi misi utama madrasah terhambat oleh pengaruh lingkungan digital yang tidak sehat.⁶

Menurut Wibowo bahwa sifat kompetitif dalam *game online* mendorong munculnya emosi negatif seperti amarah, iri hati, dan dendam ketika pemain mengalami kekalahan. Dalam jangka panjang, hal ini dapat membentuk karakter yang temperamental dan sulit dikendalikan. Di sisi lain, pada penelitian Rahman tahun 2020 menemukan adanya korelasi antara intensitas bermain *game online* dan menurunnya kedisiplinan belajar siswa SMP, yang pada akhirnya berdampak pada prestasi akademik mereka.⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada analisis akibat atau dampak negatif yang ditimbulkan dari aktivitas bermain *game online* terhadap siswa, seperti penurunan prestasi belajar, gangguan perilaku, dan perubahan interaksi sosial. Namun, penelitian ini berupaya mengambil pendekatan yang lebih komprehensif dengan menelaah faktor-faktor yang menyebabkan siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh gemar bermain *game online*. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap akhlak siswa serta langkah-langkah dan upaya strategis yang dapat dilakukan oleh pihak madrasah dalam meminimalisir dampak negatifnya,⁸ sehingga diharapkan

⁶ Fathurrahman Alauddin dan Wahyu Wasehudin, "Pengaruh Media Sosial dan *Game online* terhadap Akhlak Siswa," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): h. 88–90, <https://pdfs.semanticscholar.org>

⁷ Syarif Ramadhan, *Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits* (Kendari: Universitas Muhammadiyah Kendari, 2024), h. 40–42.

⁸ Veni Yulia Adeningsih, Sutarto, dan Muhammad Idris, *Fenomena Bermain Game online di Kalangan Siswa MTs dan Implikasinya terhadap Pembelajaran PAI* (Curup: IAIN Curup, 2025), h. 28–30.

dapat memberikan kontribusi dalam pembinaan karakter dan moral peserta didik di era digital.

Khusus di lingkungan MTsN 2 Kota Banda Aceh berdasarkan observasi awal ditemukan adanya dampak *game online* yang semakin terasa karena kemudahan akses internet serta meningkatnya kepemilikan *smartphone* di kalangan siswa. Guru-guru mulai melaporkan adanya perubahan perilaku, seperti kurangnya perhatian saat pembelajaran, keterlambatan masuk kelas, hingga munculnya kebiasaan berbicara dengan bahasa yang kurang sopan. Hal ini menjadi tanda bahwa perkembangan teknologi digital telah menembus ruang pendidikan Islam dan membawa tantangan baru bagi pembinaan akhlak siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti melihat besarnya dampak *game online* terhadap akhlak siswa, maka peneliti tertarik untuk meneliti “*Dampak Game online terhadap Akhlak Siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan dua rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap akhlak siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi dampak *game online* terhadap akhlak siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui dampak *game online* terhadap akhlak siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh
2. Untuk Mengetahui upaya guru dalam mengatasi dampak *game online* terhadap akhlak siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, baik seperti manfaat teoritis maupun manfaaat praktis adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan hadir dalam penelitian ini yaitu:

- a. Menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan Islam, khususnya dalam memahami pengaruh media digital dan perilaku bermain *game online* terhadap pembentukan akhlak siswa madrasah.
- b. Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara teknologi, perilaku digital, dan pembentukan moral atau karakter remaja di era modern.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan juga hadir dalam penelitian ini yaitu:

a. Bagi Pihak Madrasah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dalam merancang program pembinaan akhlak, bimbingan konseling, serta kebijakan

pengawasan penggunaan perangkat digital dan internet di lingkungan madrasah.

b. Bagi Orang Tua Siswa

Memberikan wawasan bagi orang tua untuk lebih bijak dalam mengawasi dan mengarahkan anak dalam penggunaan perangkat digital, serta menumbuhkan kebiasaan positif dalam mengisi waktu luang.

c. Bagi Siswa

Mendorong kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab, serta memahami dampak moral yang dapat timbul dari kecanduan *game online*.

E. Definisi Operasional

1. Dampak *Game online*

Dampak adalah akibat yang ditimbulkan oleh suatu tindakan, peristiwa, atau fenomena terhadap individu maupun masyarakat. Dampak dapat bersifat positif ketika menghasilkan perubahan yang bermanfaat, namun juga bisa negatif apabila menyebabkan kerugian atau gangguan pada keseimbangan sosial dan psikologis. Dalam konteks ilmu sosial, konsep dampak digunakan untuk menilai sejauh mana suatu peristiwa memengaruhi perilaku dan struktur sosial manusia.

Game online merupakan permainan digital yang dijalankan melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung dengan pengguna lain di seluruh dunia. Permainan ini dapat diakses melalui komputer, konsol, atau perangkat seluler, dan memiliki berbagai *genre* seperti aksi, strategi, maupun petualangan. *Game online* kini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi

juga berkembang menjadi bagian dari industri kreatif dan olahraga elektronik (*e-sports*) yang melibatkan kompetisi profesional dan ekonomi digital.

Game online memiliki dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya. Dampak positifnya antara lain meningkatkan kemampuan berpikir strategis, refleksi, serta kerja sama tim, dan dapat menjadi sarana untuk mengurangi stres. Namun, dampak negatifnya muncul ketika penggunaan berlebihan menimbulkan kecanduan, gangguan tidur, penurunan prestasi belajar, serta isolasi sosial. Badan Kesehatan Dunia (WHO) telah menetapkan *gaming disorder* sebagai gangguan perilaku resmi, sehingga pengendalian waktu bermain dan kesadaran diri menjadi hal penting agar *game online* memberikan manfaat tanpa menimbulkan efek buruk.

Game online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game online* yang memungkinkan pemain untuk terhubung dan bermain bersama siapa pun di seluruh dunia. Melalui jaringan internet, para pemain dapat berinteraksi tidak hanya dengan teman dari satu daerah atau sesama orang Indonesia, tetapi juga dengan orang-orang dari berbagai negara. Misalnya, seorang pemain dari Surabaya bisa bermain bersama temannya di Jakarta, atau bahkan bertanding dengan pemain dari Korea, Amerika, dan negara lainnya dalam waktu yang sama.

2. Akhlak Siswa

Akhlak siswa adalah perilaku dan sikap terpuji yang mencerminkan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kesabaran, serta sopan santun terhadap guru, teman, dan lingkungan. Adapun tiga nilai utama yang harus ditanamkan dalam diri setiap siswa yaitu kejujuran,

disiplin, dan tanggung jawab. Dengan bersikap jujur, siswa terbiasa berkata benar dan dapat dipercaya oleh guru maupun teman-temannya. Sikap disiplin membantu siswa mengatur waktu antara belajar, beribadah, dan bermain sehingga tidak melupakan kewajiban utamanya sebagai pelajar. Tanggung jawab tercermin saat siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga amanah, dan berani mengakui kesalahan tanpa mencari alasan. Ketiga nilai ini membentuk dasar karakter yang kuat dan menjadikan siswa pribadi yang teratur, tekun, serta dapat diandalkan.

Selain itu, kesabaran dan tutur kata yang baik juga sangat penting dalam kehidupan siswa sehari-hari. Dengan bersikap sabar, siswa belajar mengendalikan emosi ketika menghadapi kesulitan belajar, tekanan dari lingkungan, atau kekalahan dalam permainan. Sementara tutur kata yang sopan mencerminkan kepribadian yang menghormati orang lain, baik dalam interaksi langsung maupun di dunia digital. Ketika siswa mampu memadukan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, sabar, dan tutur kata yang baik, mereka akan tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia, bijak dalam menggunakan teknologi, serta mampu membawa pengaruh positif bagi lingkungan sekitar.

Adapun akhlak siswa yang peneliti maksud dalam penelitian ini yaitu nilai-nilai jujur, disiplin, tanggung jawab, sabar, dan tutur kata. Dalam kehidupan siswa masa kini, terutama di tengah maraknya penggunaan *game online*, penerapan akhlak mulia menjadi sangat penting. Siswa perlu menumbuhkan sikap jujur, baik dalam berbicara maupun bertindak, agar terhindar dari kebiasaan menipu atau curang, termasuk dalam permainan dan kegiatan belajar.

F. Kajian Terdahulu

Tujuan dari kajian pustaka adalah untuk menjelaskan bagaimana teori-teori berkaitan dengan masalah yang dihadapi peneliti, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk membandingkan, mempermudah, atau bahkan membantu proses penelitian. Sebagai bahan kajian Pustaka, peneliti telah menemukan beberapa penelitian lain yang memiliki masalah yang sama dan terkait dengan penelitian saat ini. Berikut adalah beberapa dari temuan penelitian tersebut:

Pertama, penelitian oleh Rahmah Sari pada tahun 2023 dalam penelitiannya berjudul “Fenomena Kecanduan *Game online* dan Pengaruhnya terhadap Pembinaan Akhlak Siswa MTs Negeri 3 Bireuen”. Penelitian ini mengkaji bagaimana fenomena kecanduan *game online* memengaruhi program pembinaan akhlak yang dilakukan guru di MTsN 3 Bireuen. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan guru BK, wali kelas, dan siswa yang aktif bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru BK dan guru agama berperan penting dalam menanamkan kembali nilai-nilai akhlak melalui kegiatan keagamaan dan bimbingan pribadi. Dampak negatif *game online* dapat ditekan dengan pola pembinaan yang berkesinambungan.⁹ Persamaannya dengan penelitian saya adalah berfokus pada akhlak siswa madrasah serta menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaannya terletak pada orientasi penelitian, penelitian ini

⁹ Rahmah Sari, “Fenomena Kecanduan *Game online* dan Pengaruhnya terhadap Pembinaan Akhlak Siswa MTs Negeri 3 Bireuen” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe, 2023).

lebih menyoroti peran guru dan strategi pembinaan, sedangkan saya menitikberatkan pada dampak perilaku langsung siswa akibat bermain *game online*.

Kedua, penelitian oleh Cut Intan pada tahun 2022 dalam penelitiannya berjudul “Perilaku Sosial Siswa Pecandu *Game online* di MTs Muhammadiyah Banda Aceh”. Penelitian ini meneliti fenomena sosial di kalangan siswa MTs Muhammadiyah yang mengalami kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif etnografi, dengan observasi langsung di lingkungan sekolah dan wawancara terhadap siswa yang aktif bermain game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pecandu *game online* cenderung menarik diri dari kegiatan sosial sekolah, menurun rasa hormat terhadap guru, dan sering menggunakan bahasa kasar. Namun, sebagian kecil siswa juga menunjukkan kemampuan kerja sama dalam konteks permainan online yang bisa diarahkan secara positif.¹⁰ Persamaannya dengan penelitian saya terdapat pada fenomena yang diteliti yaitu dampak *game online*. Namun, perbedaan utamanya adalah pada variable, penelitian ini berfokus pada perilaku sosial dan interaksi antarsiswa, sedangkan penelitian saya menyoroti akhlak secara lebih menyeluruh, termasuk aspek hubungan dengan Allah dan sesama.

Ketiga, penelitian oleh Ahmad Rizky pada tahun 2021 dalam penelitiannya “Dampak *Game online* terhadap Akhlak Siswa di MTs Swasta Al-Washliyah Medan”. Penelitian ini meneliti secara mendalam bagaimana kebiasaan bermain *game online* berpengaruh pada perilaku moral dan sopan santun siswa di

¹⁰ Cut Intan, “Perilaku Sosial Siswa Pecandu *Game online* di MTs Muhammadiyah Banda Aceh” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022).

lingkungan sekolah Islam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologis, dengan teknik wawancara mendalam terhadap guru BK, siswa, dan wali kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* menurunkan tingkat kedisiplinan dan sopan santun siswa, serta menimbulkan sikap malas beribadah. Namun, pembiasaan kegiatan keagamaan di sekolah terbukti membantu mengembalikan karakter positif siswa.¹¹ Penelitian ini hampir identik dengan saya dari sisi variabel dan konteks lembaga. Persamaannya terletak pada fokus terhadap akhlak siswa madrasah dan pendekatan kualitatif deskriptif. Perbedaannya terdapat pada lingkungan sosial dan budaya, penelitian ini dilakukan di Medan dengan karakter sosial yang lebih urban, sementara penelitian saya di Banda Aceh memiliki lingkungan religius yang lebih kuat.

Keempat, penelitian oleh Nurul Aini pada tahun 2020 dalam penelitiannya berjudul “Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lhokseumawe”. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan wawancara terhadap guru, siswa, dan orang tua. Fokusnya adalah perubahan dalam pelaksanaan ibadah, adab terhadap guru, dan kedisiplinan siswa akibat bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berdampak negatif terhadap pelaksanaan ibadah siswa dan kedisiplinan belajar, namun masih bisa dikendalikan melalui bimbingan intensif guru agama dan peran orang tua di rumah.¹² Persamaannya dengan penelitian saya sangat jelas, karena

¹¹ Ahmad Rizky, “Dampak *Game online* terhadap Akhlak Siswa di MTs Swasta Al-Washliyah Medan” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021).

¹² Nurul Aini, “Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lhokseumawe” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020).

sama-sama meneliti dampak *game online* terhadap perilaku moral siswa madrasah. Namun, perbedaannya terletak pada objek penelitian, penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Lhokseumawe, bukan di MTsN 2 Kota Banda Aceh. Selain itu, variabel yang digunakan adalah perilaku keagamaan, bukan akhlak secara keseluruhan.

Kelima, penelitian oleh Muhammad Nurdin pada tahun 2019 dalam penelitiannya berjudul “Pengaruh *Game online* terhadap Prestasi dan Akhlak Belajar Siswa di MTs Negeri Makassar”. Penelitian ini meneliti hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar dan akhlak siswa MTs Negeri Makassar. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif studi kasus, dengan wawancara terhadap guru, siswa, dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menghabiskan waktu lebih dari tiga jam per hari bermain *game online* mengalami penurunan prestasi dan kedisiplinan. Namun, siswa yang mampu membatasi waktu bermain tidak mengalami gangguan signifikan terhadap perilaku akhlaknya.¹³ Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya karena sama-sama meneliti akhlak siswa MTs dan menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaannya adalah penelitian ini menambahkan variabel prestasi belajar sebagai indikator tambahan, sedangkan saya hanya fokus pada akhlak siswa.

¹³ Muhammad Nurdin, “Pengaruh *Game online* terhadap Prestasi dan Akhlak Belajar Siswa di MTs Negeri Makassar” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019).

BAB II LANDASAN TEORI

A. Dampak *Game online*

1. Pengertian *Game online*

Game online merupakan permainan digital yang dimainkan menggunakan jaringan internet sehingga memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain secara langsung dalam waktu yang sama. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat *game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer, terutama di kalangan remaja.¹⁴ Melalui internet, *game online* tidak hanya dimainkan secara individu tetapi juga dapat dimainkan secara multiplayer sehingga menciptakan interaksi sosial dalam dunia virtual.

Menurut Griffiths, *game online* memiliki berbagai karakteristik yang membuatnya menarik bagi pemain, seperti adanya sistem level, tantangan, kompetisi, serta sistem penghargaan yang membuat pemain merasa termotivasi untuk terus bermain.¹⁵ Faktor-faktor tersebut menjadikan *game online* mampu memberikan pengalaman yang imersif sehingga pemain dapat menghabiskan waktu yang cukup lama dalam aktivitas bermain.

Game online juga berkembang menjadi berbagai jenis, seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *First Person Shooter* (FPS),

¹⁴ Erwin Novrialdy, "Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 149–150.

¹⁵ Mark David Griffiths, "Internet and Video Game Addiction," dalam *Adolescent Addiction*, disunting oleh Cecilia A. Essau (Amsterdam: Elsevier, 2008), h. 231–233,

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), serta berbagai permainan strategi dan simulasi.¹⁶ Jenis-jenis permainan tersebut memiliki mekanisme permainan yang berbeda namun memiliki kesamaan dalam hal interaksi sosial dan kompetisi antar pemain.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Game online berkembang menjadi berbagai jenis berdasarkan mekanisme permainan, tujuan, serta cara interaksi antar pemain. Setiap jenis game memiliki karakteristik yang berbeda namun tetap memiliki kesamaan dalam hal interaksi sosial dan kompetisi antar pemain.

a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) merupakan jenis permainan yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan banyak pemain lain dalam dunia virtual yang luas secara bersamaan. Dalam permainan ini, pemain biasanya membuat karakter (*avatar*), menyelesaikan misi, meningkatkan level, serta bekerja sama atau bersaing dengan pemain lain. Contoh game jenis ini antara lain *World of Warcraft*, *Ragnarok Online*, dan *Genshin Impact*. Jenis game ini biasanya memiliki dunia permainan yang luas dan berlangsung secara terus-menerus

¹⁶ Kristiani Surbakti, "Pengaruh *Game online* terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): h. 30–32.

(*persistent world*), sehingga pemain dapat bermain dalam jangka waktu yang panjang.¹⁷

b. *First Person Shooter (FPS)*

First Person Shooter (FPS) adalah jenis game yang menampilkan sudut pandang orang pertama, sehingga pemain melihat permainan melalui sudut pandang karakter yang dimainkan. Dalam permainan ini, pemain biasanya menggunakan senjata untuk mengalahkan lawan. Game jenis ini menuntut kecepatan, ketepatan, dan strategi. Contoh game FPS antara lain *Call of Duty*, *Counter Strike*, dan *Valorant*.¹⁸

c. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan jenis game yang dimainkan oleh dua tim yang saling berkompetisi untuk menghancurkan markas lawan. Setiap pemain mengendalikan satu karakter dengan kemampuan tertentu dan bekerja sama dengan anggota tim lainnya. Contoh game MOBA yang populer antara lain *Mobile Legends*, *Dota 2*, dan *League of Legends*. Game ini menekankan kerja sama tim, strategi, serta komunikasi antar pemain.¹⁹

¹⁷ Andrew Meredith, Zahir Hussain, dan Mark David Griffiths, "Online Gaming: A Scoping Study of Massively Multiplayer Online Role Playing Games," *Electronic Commerce Research* 9, no. 1 (2009): h. 3–26

¹⁸ Katalin Nagygyörgy, Róbert Urbán, Judit Farkas, dan Zsolt Demetrovics, "Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players," *International Journal of Human-Computer Interaction* 29, no. 3 (2013): h. 192–200, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2012.702636>

¹⁹ Manuel Mora-Cantallops dan Miguel Ángel Sicilia, "MOBA Games: A Literature Review," *Entertainment Computing* 26 (2018): h. 128–138, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952117300149>

d. *Real-Time Strategy (RTS)*

Real-Time Strategy (RTS) merupakan permainan strategi yang dimainkan secara langsung (*real time*). Pemain harus mengatur sumber daya, membangun markas, dan mengatur pasukan untuk mengalahkan lawan. Contoh game jenis ini antara lain *Clash of Clans*, *Age of Empires*, dan *Starcraft*. Jenis permainan ini menuntut kemampuan berpikir strategis dan pengambilan keputusan secara cepat.²⁰

e. *Simulation Game*

Simulation Game merupakan permainan yang meniru kehidupan nyata atau aktivitas tertentu. Pemain dapat menjalankan berbagai aktivitas seperti mengelola kota, kehidupan sosial, atau bisnis. Contoh game simulasi antara lain *The Sims*, *SimCity*, dan *Minecraft*. Game jenis ini biasanya lebih santai namun tetap membutuhkan kreativitas dan strategi.²¹

f. *Battle Royale*

Battle Royale merupakan jenis *game online* yang mempertemukan banyak pemain dalam satu arena dan bertarung hingga tersisa satu pemain atau satu tim sebagai pemenang. Contoh *game battle royale* antara lain

²⁰ Hee Joon Han, Hyun Jeong Jeong, Seung Jae Jo, dan Hye Jin Son, "Relationship between the Experience of Online Game Genre and High Risk of Internet Gaming disorder," *Epidemiology and Health* 42 (2020): h. 4–6.

²¹ Eren Mancı, Çağla Güdücü, Emre Günay, dan Gökhan Güvendi, "The Relationship between Esports Game Genres and Cognitive Performance," *Entertainment Computing* (2024): h. 2–5, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952124000089>

PUBG, Free Fire, dan Fortnite. Game ini menekankan strategi bertahan hidup dan kemampuan bertarung.²²

3. Dampak Negatif *Game online*

Di sisi lain, penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Salah satu dampak yang paling sering ditemukan adalah kecanduan *game online*. Kecanduan ini terjadi ketika seseorang tidak mampu mengontrol waktu bermain sehingga aktivitas tersebut mulai mengganggu kehidupan sehari-hari.²³

Menurut Kuss dan Griffiths, kecanduan *game online* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk kesehatan mental, hubungan sosial, serta prestasi akademik.²⁴ Siswa yang mengalami kecanduan *game online* cenderung menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain sehingga mengurangi waktu belajar, berinteraksi dengan keluarga, serta melakukan aktivitas sosial lainnya.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan tidur, kelelahan fisik, serta penurunan konsentrasi dalam

²² Andreas Brandtner, Stephan Antons, Matthias Liebherr, dan Matthias Brand, "How Different Gaming Genres Can Be Described by Required Skills and Motives for Playing," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* (2022): h. 3–6.

²³ Arnold Jeroen Van Rooij, Teun M. Schoenmakers, Dike M. Vermulst, Regina J. J. M. van den Eijnden, dan Rutger C. M. E. Engels, "Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers," *Addiction* 106, no. 1 (2011): h. 206–208.

²⁴ Daria Joanna Kuss dan Mark David Griffiths, "Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research," *Journal of Behavioral Addictions* 1, no. 1 (2012): h. 6–10.

belajar.²⁵ Selain itu, intensitas bermain yang tinggi juga dapat mempengaruhi motivasi belajar sehingga prestasi akademik siswa menjadi menurun.

Dari sisi sosial, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung dengan orang lain. Siswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual dibandingkan dengan kehidupan nyata.²⁶

Beberapa penelitian juga menemukan bahwa kecanduan *game online* dapat berkaitan dengan berbagai masalah psikologis seperti stres, kecemasan, serta perilaku agresif. Hal ini dapat terjadi karena pemain mengalami frustrasi ketika kalah dalam permainan atau ketika terlalu terlibat secara emosional dalam permainan tersebut.²⁷

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Dampak *Game online*

Dampak *game online* terhadap siswa tidak terjadi secara langsung, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama adalah intensitas bermain. Semakin lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game, semakin besar kemungkinan munculnya dampak negatif.²⁸

²⁵ Nur Aziz, Muhammad A. Khan, dan Muhammad A. Khan, "Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health," *Electronics* 10, no. 9 (2021): h. 5–7.

²⁶ Ahmad Aspandi dan Ahmad Syarifudin, "The Impact of Online Game Addiction on Children's Social Interaction and Academic Performance," *Journal of General Education and Humanities* (2026): h. 4–7.

²⁷ Pasquale Limone, Barbara Ragni, dan Giusi Antonia Toto, "The Epidemiology and Effects of Video Game Addiction: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Acta Psychologica* (2023): h. 8–11,

²⁸ Andi Yuliani Purnama, Erna R. M. Lema, Billy M. Karouw, Hidayah Saadah, Samuel E. Rafael, dan Ah Yusuf, "Social Effects of Online Game Addiction in Adolescents: A Systematic

Selain itu, faktor keluarga juga memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana *game online* mempengaruhi perilaku anak. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap penggunaan teknologi dapat meningkatkan risiko kecanduan *game online* pada anak.²⁹

Faktor lingkungan sosial seperti teman sebaya juga dapat mempengaruhi kebiasaan bermain game. Anak yang berada dalam lingkungan pertemanan yang gemar bermain game cenderung lebih sering bermain dibandingkan dengan anak yang tidak berada dalam lingkungan tersebut.³⁰

B. Akhlak Siswa

1. Pengertian Akhlak Siswa

Akhlak merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan Islam karena berkaitan dengan perilaku dan karakter seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Secara etimologis, kata akhlak berasal dari bahasa Arab **الأَخْلَاقُ** yang merupakan bentuk jamak dari kata **خُلُقٌ** yang berarti perangai, tabiat, atau karakter yang tertanam dalam diri seseorang.³¹ Dalam konteks pendidikan, akhlak menjadi pedoman yang mengarahkan individu untuk berperilaku baik sesuai dengan nilai-nilai moral dan ajaran agama.

Review,” *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan* 10, no. 1 (2021): h. 649–652. <https://www.sjik.org/index.php/sjik/article/view/764>

²⁹ Jiayi Zhu, Yanhong Zhang, Mark David Griffiths, dan Min Zhang, “Early Adolescent Internet Game Addiction in Context: How Parents, School, and Peers Impact Youth,” *Computers in Human Behavior* 41 (2015): h. 144–147.

³⁰ Lara Milani, Daniela La Torre, dan Matteo Di Blasio, “Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates,” *International Journal of Mental Health and Addiction* 16 (2018): h. 888–892.

³¹ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h. 2–4.

Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an yang menegaskan pentingnya akhlak yang baik, yaitu:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

"Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung."

(QS. Al-Qalam: 4)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Rasulullah SAW dijadikan sebagai teladan utama dalam pembentukan akhlak manusia. Oleh karena itu, pendidikan Islam sangat menekankan pembentukan akhlak sebagai tujuan utama dalam proses pendidikan.

Menurut Imam الغزالي, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang darinya timbul perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pertimbangan pikiran terlebih dahulu.³² Artinya, akhlak bukan hanya sekadar tindakan yang dilakukan sesekali, tetapi merupakan karakter yang telah melekat dalam diri seseorang sehingga secara spontan tercermin dalam perilakunya.

Hal ini juga diperkuat dengan hadist Rasulullah SAW yang menunjukkan pentingnya akhlak dalam Islam, yaitu:

...إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

"...Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia."

(HR. Ahmad)

³² Abu Hamid Muhammad bin Muhammad الغزالي, *Ihya' Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2005), h. 56–57.

Selain itu, Ibnu Miskawaih mendefinisikan akhlak sebagai keadaan jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan tanpa memerlukan pemikiran yang panjang.³³ Definisi ini menegaskan bahwa akhlak berkaitan erat dengan kebiasaan yang terbentuk melalui proses pendidikan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan, akhlak siswa dapat diartikan sebagai perilaku atau sikap yang dimiliki oleh peserta didik yang mencerminkan nilai-nilai moral, etika, serta ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun masyarakat.³⁴ Oleh karena itu, pembentukan akhlak siswa menjadi salah satu tujuan utama pendidikan, khususnya dalam pendidikan Islam.

Hal ini juga dijelaskan dalam Al-Qur'an bahwa pendidikan akhlak sangat penting dalam kehidupan manusia, sebagaimana firman Allah SWT:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

"Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah." (QS. Al-Ahzab: 21)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah SAW merupakan teladan dalam pembentukan akhlak yang harus dicontoh oleh setiap umat Islam, termasuk dalam dunia pendidikan.

³³ Abu Ali Ahmad bin Muhammad bin Ya'qub Ibnu Miskawaih, *Tahdzib al-Akhlaq wa Tathir al-A'raq* (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1985), h. 41–43.

³⁴ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 74–76.

2. Macam-Macam Akhlak

Secara umum, akhlak dalam ajaran Islam dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu akhlak مَحْمُودَةٌ dan akhlak مَذْمُومَةٌ.

a. Akhlak Mahmudah (مَحْمُودَةٌ)

Akhlak mahmudah adalah perilaku atau sifat yang baik dan sesuai dengan ajaran Islam serta nilai-nilai moral yang berlaku dalam masyarakat. Akhlak ini mencerminkan kepribadian yang baik dan menjadi tujuan utama dalam pembentukan karakter seseorang.³⁵

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT yang mendorong manusia untuk memiliki akhlak yang baik:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

"Sesungguhnya Allah menyuruh berlaku adil, berbuat kebajikan, dan memberikan bantuan kepada kerabat. Dia (juga) melarang perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan. Dia memberi pelajaran kepadamu agar kamu selalu ingat." (QS. An-Nahl: 90)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Islam sangat menekankan pentingnya akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh akhlak mahmudah antara lain adalah jujur (الصِّدْقُ), amanah, sabar, rendah hati (التَّوَّاضُعُ), menghormati orang tua dan guru, serta tolong-

³⁵ Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 11–13.

menolong sesama manusia. Sikap-sikap tersebut sangat penting dimiliki oleh siswa karena dapat membentuk karakter yang positif dan mendukung proses pembelajaran di sekolah.³⁶

Hal ini juga diperkuat dengan hadist Rasulullah SAW:

...إِنَّ أَكْمَلَ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا...

"...Orang mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya..." (HR. Abu Dawud dan Tirmidzi)

b. Akhlak Madzmumah (مَذْمُومَةٌ)

Akhlak madzmumah adalah perilaku atau sifat yang buruk dan bertentangan dengan ajaran agama serta norma sosial yang berlaku. Perilaku ini dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain serta menghambat perkembangan moral seseorang.³⁷

Allah SWT juga melarang perilaku akhlak tercela dalam Al-Qur'an:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

"Dan janganlah memalingkan wajahmu dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi ini dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri." (QS. Luqman: 18)

³⁶ Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), h. 356–358.

³⁷ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h. 89–92.

Beberapa contoh akhlak madzmumah antara lain adalah berbohong, sombong, iri hati, malas, dan tidak menghormati orang lain. Dalam lingkungan pendidikan, perilaku tersebut dapat berdampak negatif terhadap proses belajar serta hubungan sosial antara siswa dan guru maupun sesama teman.³⁸

Oleh karena itu, pendidikan akhlak memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada siswa agar mereka mampu membedakan antara perilaku yang baik dan yang buruk serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Nilai-Nilai Akhlak yang Menjadi Fokus Penelitian

Akhlak merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter peserta didik karena menjadi landasan dalam berpikir, bersikap, dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam. Dalam perspektif pendidikan Islam, keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari aspek penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga dari keberhasilan membentuk peserta didik yang memiliki akhlak mulia. Oleh karena itu, pembinaan akhlak harus dilakukan secara berkesinambungan melalui pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat sehingga nilai-nilai akhlak dapat tertanam dalam diri peserta didik dan tercermin dalam kehidupan sehari-hari.³⁹

³⁸ Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 115–118.

³⁹ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 11–18.

Akhlak yang baik akan mendorong seseorang untuk senantiasa melakukan perbuatan yang sesuai dengan norma agama, sedangkan akhlak yang buruk akan mengarahkan seseorang kepada perilaku yang bertentangan dengan ajaran Islam. Pada masa remaja, pembentukan akhlak menjadi sangat penting karena pada fase ini peserta didik sedang mengalami perkembangan fisik, emosional, sosial, dan moral yang cukup pesat. Kondisi tersebut menyebabkan remaja lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan, baik lingkungan keluarga, teman sebaya, maupun perkembangan teknologi informasi seperti media sosial dan game online. Apabila tidak diimbangi dengan pembinaan akhlak yang baik, maka perkembangan teknologi tersebut berpotensi memberikan pengaruh negatif terhadap perilaku peserta didik.⁴⁰

Dalam penelitian ini, akhlak siswa tidak dibahas secara keseluruhan, melainkan dibatasi pada lima nilai akhlak yang menjadi fokus penelitian, yaitu jujur, disiplin, sabar, tanggung jawab, dan tutur kata. Kelima nilai tersebut dipilih karena merupakan aspek akhlak yang paling sering terlihat dalam kehidupan sehari-hari siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga. Selain itu, kelima nilai tersebut memiliki hubungan yang erat dengan perilaku penggunaan game online sehingga dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui dampak game online terhadap akhlak siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh.

Pemilihan lima indikator tersebut juga didasarkan pada hasil observasi awal peneliti yang menunjukkan bahwa penggunaan game online tidak hanya

⁴⁰ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 74–79.

memengaruhi aktivitas belajar siswa, tetapi juga memengaruhi perilaku sehari-hari. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan untuk kurang jujur kepada orang tua mengenai penggunaan uang dan waktu bermain, kurang disiplin dalam mengatur waktu belajar, kurang sabar ketika menghadapi kekalahan dalam permainan, mengabaikan tanggung jawab sebagai pelajar, serta menggunakan tutur kata yang kurang sopan ketika berinteraksi dengan teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan akhlak peserta didik apabila tidak disertai dengan pengawasan dan pembinaan yang baik dari orang tua maupun guru.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memfokuskan pembahasan pada lima nilai akhlak, yaitu jujur, disiplin, sabar, tanggung jawab, dan tutur kata. Kelima nilai tersebut dipandang sebagai indikator yang relevan untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi dasar dalam menganalisis dampak game online terhadap akhlak siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh.

a. Jujur (الصِّدْقُ) A R - R A N I R Y

Jujur (الصِّدْقُ) merupakan salah satu akhlak mahmudah yang memiliki kedudukan sangat penting dalam ajaran Islam. Secara etimologis, kata الصِّدْقُ berasal dari bahasa Arab صِدْقًا – يَصْدُقُ – صَدَقَ yang berarti benar, nyata, atau sesuai dengan kenyataan. Dalam terminologi Islam, jujur diartikan sebagai sikap yang mencerminkan kesesuaian antara hati, ucapan, dan perbuatan sehingga seseorang tidak mengatakan sesuatu yang bertentangan dengan

fakta maupun melakukan tindakan yang mengandung unsur kebohongan. Sikap jujur menjadi landasan utama dalam membangun kepercayaan, baik dalam hubungan dengan Allah Swt. maupun dengan sesama manusia. Oleh karena itu, kejujuran merupakan salah satu karakter yang harus dimiliki oleh setiap muslim, khususnya peserta didik, karena menjadi dasar terbentuknya pribadi yang amanah, bertanggung jawab, dan berintegritas.⁴¹

Menurut Imam الغزالي, kejujuran merupakan sifat yang menunjukkan keselarasan antara apa yang diyakini dalam hati, diucapkan melalui lisan, dan diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Seseorang tidak dapat dikatakan jujur apabila hanya berkata benar, tetapi perbuatannya bertentangan dengan apa yang diucapkannya. Dengan demikian, kejujuran tidak hanya berkaitan dengan ucapan, melainkan juga mencakup kejujuran dalam niat, tekad, perbuatan, serta komitmen dalam menjalankan amanah.⁴² Pendapat tersebut menunjukkan bahwa kejujuran merupakan akhlak yang menyeluruh dan menjadi fondasi bagi lahirnya akhlak-akhlak terpuji lainnya.

Ibnu Miskawaih menjelaskan bahwa kejujuran merupakan salah satu bentuk keutamaan jiwa (فَضِيلَةٌ) yang lahir dari kebiasaan melakukan kebaikan secara terus-menerus. Menurutnya, seseorang yang membiasakan diri berkata benar akan memiliki karakter yang kuat sehingga mampu menghindari berbagai bentuk kebohongan, penipuan, maupun

⁴¹ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 125–130.

⁴² Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad الغزالي, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2005), h. 88–94.

pengkhianatan terhadap amanah yang diberikan kepadanya. Oleh sebab itu, pembiasaan bersikap jujur harus dimulai sejak usia dini melalui pendidikan dalam keluarga dan diperkuat melalui pendidikan di sekolah agar menjadi karakter yang melekat dalam diri peserta didik.⁴³

Kejujuran mendapat perhatian yang sangat besar dalam Al-Qur'an. Allah Swt. berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

"Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan hendaklah kamu bersama orang-orang yang benar." (QS. At-Taubah: 119).

Ayat tersebut memerintahkan orang-orang yang beriman agar senantiasa bertakwa kepada Allah Swt. dan berada bersama orang-orang yang jujur. Menurut Quraish Shihab, perintah tersebut menunjukkan bahwa kejujuran merupakan salah satu ciri orang yang bertakwa sehingga setiap muslim dituntut untuk menjadikan kejujuran sebagai bagian dari kepribadiannya. Dalam dunia pendidikan, ayat ini mengandung pesan agar peserta didik membiasakan diri berkata benar kepada guru, orang tua, maupun teman serta menghindari segala bentuk kebohongan yang dapat merusak kepercayaan orang lain.⁴⁴

⁴³ Abu Ali Ahmad ibn Muhammad ibn Ya'qub Ibn Miskawaih, *Tahdzib al-Akhlaq wa Tathir al-A'raq* (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1985), h. 41–46.

⁴⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 5 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 256–259.

Selain itu, Allah Swt. juga berfirman:

... هَذَا يَوْمُ يَنْفَعُ الصَّادِقِينَ صِدْقُهُمْ لَهُمْ جَنَّاتٌ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ...

"...Pada hari ini bermanfaat bagi orang-orang yang jujur kejujuran mereka. Bagi mereka surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai..." (QS. Al-Ma'idah: 119).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kejujuran tidak hanya memberikan manfaat dalam kehidupan dunia berupa kepercayaan dan penghormatan dari orang lain, tetapi juga menjadi sebab seseorang memperoleh balasan berupa surga pada hari kiamat. Hal ini menunjukkan bahwa sikap jujur memiliki nilai ibadah dan menjadi salah satu amal yang sangat dicintai oleh Allah SWT.⁴⁵

Allah Swt. juga berfirman:

إِنَّمَا يَفْتَرِي الْكَذِبَ الَّذِينَ لَا يُؤْمِنُونَ بِآيَاتِ اللَّهِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْكَافِرُونَ

"Sesungguhnya yang mengada-adakan kebohongan hanyalah orang-orang yang tidak beriman kepada ayat-ayat Allah, dan mereka itulah para pendusta." (QS. An-Nahl: 105).

Ayat tersebut memberikan peringatan bahwa kebohongan merupakan perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai keimanan. Oleh karena itu, setiap peserta didik harus menjadikan kejujuran sebagai kebiasaan dalam

⁴⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 3 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 278–281.

kehidupan sehari-hari agar terhindar dari perilaku yang dapat merusak akhlak dan kepribadiannya.

Pentingnya kejujuran juga ditegaskan oleh Rasulullah SAW melalui sabdanya:

إِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي إِلَى الْبِرِّ، وَإِنَّ الْبِرَّ يَهْدِي إِلَى الْجَنَّةِ، وَإِنَّ الرَّجُلَ لَيَصْدُقُ حَتَّى يَكُونَ صِدِّيقًا،
وَإِنَّ الْكَذِبَ يَهْدِي إِلَى الْفُجُورِ، وَإِنَّ الْفُجُورَ يَهْدِي إِلَى النَّارِ، وَإِنَّ الرَّجُلَ لَيَكْذِبُ حَتَّى يُكْتَبَ عِنْدَ اللَّهِ
كَذَّابًا

"Sesungguhnya kejujuran membawa kepada kebaikan, dan kebaikan membawa ke surga. Seseorang senantiasa berlaku jujur hingga dicatat di sisi Allah sebagai seorang yang sangat jujur. Sebaliknya, kebohongan membawa kepada kejahatan dan kejahatan membawa ke neraka." (HR. Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa kejujuran merupakan pintu menuju berbagai bentuk kebaikan, sedangkan kebohongan menjadi awal munculnya berbagai bentuk kemaksiatan. Seseorang yang terbiasa bersikap jujur akan memperoleh kepercayaan dari masyarakat, sedangkan orang yang terbiasa berbohong akan kehilangan kehormatan dan kepercayaan dari orang lain.

Dalam hadis yang lain Rasulullah SAW bersabda:

...عَلَيْكُمْ بِالصِّدْقِ، فَإِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي إِلَى الْبِرِّ...

"...Hendaklah kalian berlaku jujur karena kejujuran membawa kepada kebajikan..." (HR. Muslim).

Hadis tersebut memberikan motivasi kepada setiap muslim agar senantiasa menjaga kejujuran dalam segala keadaan. Kejujuran tidak boleh dipengaruhi oleh keadaan yang menguntungkan ataupun merugikan diri sendiri. Sikap jujur harus menjadi karakter yang melekat sehingga tercermin dalam seluruh aktivitas kehidupan, termasuk dalam lingkungan pendidikan.

Dalam konteks penelitian ini, kejujuran berkaitan dengan perilaku siswa dalam berkata dan bertindak sesuai dengan kenyataan. Indikator kejujuran meliputi kejujuran kepada guru, orang tua, dan teman, kejujuran dalam menggunakan uang yang diberikan orang tua, kejujuran dalam memanfaatkan kuota internet, serta keberanian mengakui kesalahan apabila melanggar aturan sekolah maupun aturan keluarga. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa sebagian siswa menggunakan alasan mengerjakan tugas sekolah untuk meminta uang atau kuota internet kepada orang tua, padahal digunakan untuk bermain game online. Bahkan terdapat siswa yang menyembunyikan kebiasaan bermain game karena khawatir dimarahi oleh orang tuanya. Perilaku tersebut menunjukkan adanya penurunan nilai kejujuran yang dipengaruhi oleh penggunaan game online secara berlebihan.

Oleh karena itu, pembinaan sikap jujur harus dilakukan secara berkesinambungan melalui kerja sama antara keluarga dan sekolah. Orang tua perlu memberikan teladan dalam berkata benar serta membangun komunikasi yang terbuka dengan anak. Guru juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai kejujuran melalui pembelajaran, pemberian

nasihat, serta pembiasaan perilaku jujur dalam setiap kegiatan di sekolah. Dengan adanya pembinaan yang berkelanjutan, diharapkan peserta didik mampu menjadikan kejujuran sebagai karakter yang melekat dalam dirinya sehingga tidak mudah terpengaruh oleh dampak negatif penggunaan game online.

b. Disiplin

Disiplin merupakan salah satu akhlak terpuji yang sangat penting dimiliki oleh setiap peserta didik. Secara umum, disiplin diartikan sebagai sikap taat dan patuh terhadap aturan, tata tertib, serta ketentuan yang telah disepakati dengan penuh kesadaran tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Dalam perspektif Islam, disiplin tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap peraturan yang dibuat oleh manusia, tetapi juga mencerminkan ketaatan seorang hamba dalam melaksanakan perintah Allah Swt. dan menjauhi segala larangan-Nya. Oleh karena itu, sikap disiplin menjadi salah satu indikator keberhasilan seseorang dalam mengendalikan diri serta menjalankan kewajiban dengan penuh tanggung jawab.⁴⁶

Menurut Abuddin Nata, disiplin merupakan perilaku yang menunjukkan kepatuhan seseorang terhadap nilai, norma, dan aturan yang berlaku sehingga mampu membentuk karakter yang tertib, bertanggung jawab, dan konsisten dalam menjalankan kewajibannya. Sikap disiplin tidak muncul secara instan, tetapi dibentuk melalui proses pembiasaan,

⁴⁶ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 135–140.

keteladanan, serta pengawasan yang dilakukan secara terus-menerus. Dalam dunia pendidikan, disiplin menjadi salah satu karakter penting karena berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar serta pembentukan kepribadian peserta didik.⁴⁷

Allah Swt. berfirman:

وَالْعَصْرِ ۝ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

"Demi masa. Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati dalam kebenaran dan saling menasihati dalam kesabaran." (QS. Al-'Ashr: 1–3).

Surah Al-'Ashr mengajarkan pentingnya menghargai waktu sebagai amanah dari Allah Swt. Waktu yang dimiliki manusia harus dimanfaatkan untuk melakukan berbagai aktivitas yang bermanfaat, termasuk belajar, beribadah, dan melaksanakan kewajiban sebagai pelajar. Peserta didik yang disiplin akan mampu mengatur waktunya dengan baik sehingga dapat menyeimbangkan antara kegiatan belajar, ibadah, istirahat, dan hiburan. Sebaliknya, siswa yang tidak mampu mengelola waktu cenderung mengabaikan kewajibannya dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk

⁴⁷ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 141–144.

kegiatan yang kurang bermanfaat, termasuk bermain game online secara berlebihan.⁴⁸

Allah Swt. juga berfirman:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَأَنَّهُمْ بُنْيَانٌ مَرْصُورٌ

"Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berjuang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh." (QS. Ash-Shaff: 4).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah Swt. menyukai keteraturan, ketertiban, dan kedisiplinan. Nilai disiplin yang terkandung dalam ayat ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mematuhi tata tertib sekolah, datang tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai jadwal, serta mampu mengendalikan diri agar tidak mengabaikan kewajiban karena aktivitas lain.

Rasulullah SAW bersabda:

...نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

"...Dua nikmat yang banyak manusia tertipu padanya, yaitu kesehatan dan waktu luang." (HR. al-Bukhari).

Hadis tersebut mengajarkan bahwa waktu merupakan nikmat yang sangat berharga dan harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Seseorang yang disiplin akan menggunakan waktu luangnya untuk melakukan aktivitas

⁴⁸ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 15 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 583–588.

yang bermanfaat, sedangkan orang yang tidak disiplin cenderung menyia-nyiaikan waktu sehingga menyesal di kemudian hari. Bagi peserta didik, pemanfaatan waktu secara disiplin akan memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar, sedangkan penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online dapat mengurangi waktu belajar, beribadah, dan berinteraksi dengan keluarga.

Dalam konteks penelitian ini, disiplin diartikan sebagai kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah, kemampuan mengatur waktu belajar dan bermain, serta kesadaran dalam melaksanakan kewajiban sebagai peserta didik. Indikator disiplin meliputi datang ke sekolah tepat waktu, mengikuti proses pembelajaran dengan tertib, mengerjakan tugas sesuai batas waktu yang ditentukan, mematuhi tata tertib sekolah, serta mampu mengendalikan waktu bermain game online agar tidak mengganggu kegiatan belajar maupun ibadah. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian siswa menunjukkan penurunan kedisiplinan akibat terlalu sering bermain game online, seperti terlambat datang ke sekolah, menunda mengerjakan tugas, serta mengurangi waktu belajar karena lebih memilih bermain game. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat memengaruhi pembentukan karakter disiplin pada peserta didik.

Oleh karena itu, pembentukan sikap disiplin harus dilakukan melalui kerja sama antara orang tua dan guru dengan memberikan keteladanan, pembiasaan, serta pengawasan terhadap penggunaan waktu peserta didik. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu memanfaatkan waktu secara

bijaksana, melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar, dan menghindari perilaku yang dapat menghambat perkembangan akhlaknya.

c. Sabar (الصَّبْرُ)

Sabar merupakan salah satu akhlak mahmudah yang memiliki kedudukan yang sangat mulia dalam ajaran Islam. Secara bahasa, kata الصَّبْرُ berarti menahan, mengendalikan, atau membatasi diri. Adapun secara istilah, sabar adalah kemampuan seseorang untuk menahan diri dari segala sesuatu yang tidak diridhai Allah Swt., baik dalam menghadapi musibah, menjalankan ketaatan, maupun menghindari perbuatan maksiat. Sikap sabar mencerminkan kekuatan iman, kematangan emosional, dan kemampuan seseorang dalam mengendalikan hawa nafsu sehingga tidak mudah bertindak secara tergesa-gesa maupun mengikuti dorongan emosi. Oleh karena itu, sabar menjadi salah satu akhlak yang harus ditanamkan kepada peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan maupun proses pembelajaran.⁴⁹

Menurut Imam الغزالي, sabar merupakan kemampuan jiwa dalam mengendalikan hawa nafsu agar tetap berada pada jalan yang diridhai Allah Swt. Seseorang yang memiliki sifat sabar tidak mudah marah, putus asa, ataupun menyerah ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, ia akan tetap berusaha, berdoa, dan bertawakal kepada Allah Swt. hingga memperoleh jalan keluar dari setiap permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian,

⁴⁹ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 147–151.

kesabaran merupakan salah satu bukti kesempurnaan akhlak seorang muslim.⁵⁰

Allah Swt. berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

"Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar." (QS. Al-Baqarah: 153).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kesabaran merupakan salah satu cara yang diajarkan Allah Swt. dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan. Orang yang sabar akan senantiasa memperoleh pertolongan dan bimbingan dari Allah Swt. karena ia mampu mengendalikan dirinya serta tetap berpegang teguh pada ajaran agama. Dalam lingkungan pendidikan, sikap sabar sangat diperlukan agar peserta didik mampu menghadapi kesulitan belajar, menerima nasihat guru, serta tidak mudah putus asa ketika memperoleh hasil yang kurang memuaskan.⁵¹

Allah Swt. juga berfirman:

...وَبَشِّرِ الصَّابِرِينَ الَّذِينَ إِذَا أَصَابَتْهُمُ مُصِيبَةٌ قَالُوا إِنَّا لِلَّهِ وَإِنَّا إِلَيْهِ رَاجِعُونَ

"...Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar, yaitu orang-orang yang apabila ditimpa musibah mereka berkata, 'Sesungguhnya

⁵⁰ Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad الْغَزَالِيُّ, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 2005), h. 62–70.

⁵¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 394–401.

kami milik Allah dan kepada-Nyalah kami kembali.” (QS. Al-Baqarah: 155–156).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah Swt. memberikan kedudukan yang mulia kepada orang-orang yang sabar. Kesabaran bukan berarti pasrah tanpa usaha, melainkan kemampuan untuk tetap tenang, terus berikhtiar, dan tidak menyimpang dari ajaran Allah Swt. ketika menghadapi berbagai ujian kehidupan.

Rasulullah SAW bersabda:

...وَمَنْ يَتَصَبَّرْ يُصْغِرْهُ اللَّهُ، وَمَا أُعْطِيَ أَحَدٌ عَطَاءً خَيْرًا وَأَوْسَعَ مِنَ الصَّبْرِ...

"...Barang siapa berusaha untuk bersabar, maka Allah akan menjadikannya sabar. Tidaklah seseorang diberi suatu pemberian yang lebih baik dan lebih luas daripada kesabaran..." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut menjelaskan bahwa kesabaran merupakan karunia terbesar yang diberikan Allah Swt. kepada hamba-Nya. Kesabaran dapat dilatih melalui pembiasaan sehingga seseorang mampu mengendalikan emosi, menahan amarah, serta tidak mudah putus asa ketika menghadapi berbagai kesulitan. Dalam dunia pendidikan, sikap sabar sangat diperlukan agar peserta didik mampu menerima proses belajar dengan baik dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi tantangan.

Rasulullah SAW juga bersabda:

...إِنَّمَا الصَّبْرُ عِنْدَ الصَّدْمَةِ الْأُولَى

"...Sesungguhnya kesabaran itu adalah pada saat pertama kali tertimpa musibah." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut mengajarkan bahwa ukuran kesabaran yang sesungguhnya adalah kemampuan seseorang mengendalikan dirinya ketika pertama kali menghadapi ujian. Hal ini menunjukkan bahwa kesabaran bukan hanya tampak setelah emosi mereda, tetapi justru ketika seseorang mampu menahan diri agar tidak melakukan tindakan yang bertentangan dengan ajaran Islam.

Dalam konteks penelitian ini, sabar diartikan sebagai kemampuan siswa mengendalikan emosi, menahan amarah, serta tetap bersikap tenang ketika menghadapi berbagai keadaan. Indikator kesabaran meliputi kemampuan menerima kekalahan dalam permainan, tidak mudah marah kepada teman, mampu menunggu giliran, serta tidak mudah tersinggung ketika menerima teguran dari guru maupun orang tua. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian siswa menunjukkan kecenderungan mudah marah, emosional, dan sulit mengendalikan diri ketika mengalami kekalahan dalam bermain game online maupun ketika waktu bermainnya dibatasi oleh orang tua. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sikap sabar pada peserta didik apabila tidak disertai dengan pengendalian diri dan pembinaan yang baik.

Oleh karena itu, penanaman nilai kesabaran harus dilakukan secara terus-menerus melalui pembiasaan dalam keluarga dan sekolah. Orang tua dan guru perlu memberikan teladan dalam mengendalikan emosi, membimbing siswa menghadapi kegagalan dengan sikap positif, serta mengarahkan mereka agar menjadikan setiap kesulitan sebagai sarana untuk meningkatkan keimanan dan kedewasaan. Dengan demikian, peserta didik akan tumbuh menjadi pribadi yang mampu mengendalikan diri serta memiliki akhlak yang mulia dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan salah satu akhlak mahmudah yang harus dimiliki oleh setiap muslim, karena mencerminkan kesadaran seseorang dalam melaksanakan kewajiban dan menerima konsekuensi dari setiap perbuatan yang dilakukannya. Secara umum, tanggung jawab dapat diartikan sebagai kesediaan seseorang untuk melaksanakan tugas, kewajiban, maupun amanah yang dibebankan kepadanya dengan penuh kesungguhan, kejujuran, dan komitmen. Dalam perspektif Islam, tanggung jawab tidak hanya berkaitan dengan hubungan antarmanusia, tetapi juga merupakan bentuk pertanggungjawaban seorang hamba kepada Allah Swt. atas segala nikmat, amanah, dan kewajiban yang telah diberikan kepadanya. Oleh karena itu, sikap tanggung jawab menjadi salah satu indikator penting dalam pembentukan akhlak peserta didik agar mampu menjalankan

perannya sebagai pelajar, anggota keluarga, dan anggota masyarakat secara baik.⁵²

Menurut Abuddin Nata, tanggung jawab merupakan kesadaran seseorang untuk melaksanakan setiap kewajiban yang menjadi hak dan tugasnya tanpa harus menunggu perintah ataupun pengawasan dari orang lain. Sikap tanggung jawab akan membentuk pribadi yang mandiri, disiplin, serta mampu dipercaya dalam melaksanakan amanah yang diberikan. Sebaliknya, kurangnya rasa tanggung jawab akan menyebabkan seseorang mudah mengabaikan kewajibannya sehingga dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.⁵³

Allah Swt. berfirman:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا...

"Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya..." (QS. An-Nisa': 58).

Ayat tersebut menegaskan bahwa setiap amanah harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Amanah tidak hanya berupa harta atau jabatan, tetapi juga mencakup kewajiban belajar, menjalankan peraturan sekolah, menghormati guru dan orang tua, serta menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya. Dalam kehidupan peserta didik, melaksanakan tugas sekolah tepat waktu, mematuhi tata tertib, dan menjaga kepercayaan

⁵² Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 152–156.

⁵³ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 156–160.

yang diberikan orang tua merupakan bentuk nyata dari sikap tanggung jawab.⁵⁴

Allah Swt. juga berfirman:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

"Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawabannya." (QS. Al-Isra': 36).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap manusia akan dimintai pertanggungjawaban atas seluruh perbuatan yang dilakukan selama hidup di dunia. Oleh karena itu, setiap muslim dituntut untuk berhati-hati dalam menggunakan waktu, tenaga, pikiran, maupun berbagai nikmat yang diberikan Allah Swt., termasuk dalam memanfaatkan teknologi digital dan permainan daring agar tidak mengarah kepada hal-hal yang merugikan.

Rasulullah SAW bersabda:

كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ...
A R - R A N I R Y

"...Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap kalian akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya..." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

⁵⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 411–416.

Hadis tersebut menjelaskan bahwa setiap manusia memiliki tanggung jawab sesuai dengan kedudukan dan perannya masing-masing. Orang tua bertanggung jawab terhadap pendidikan anak-anaknya, guru bertanggung jawab terhadap peserta didiknya, sedangkan siswa bertanggung jawab terhadap kewajiban belajar, menjaga nama baik sekolah, serta menaati peraturan yang berlaku. Hadis ini menunjukkan bahwa tanggung jawab merupakan bagian dari akhlak yang harus dimiliki oleh setiap individu tanpa memandang usia maupun kedudukannya.

Rasulullah SAW juga bersabda:

...لَا تَزُولُ قَدَمَا عَبْدٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ أَرْبَعٍ: عَنْ عُمْرِهِ فِيمَا أَفْنَاهُ، وَعَنْ شَبَابِهِ فِيمَا أَبْلَاهُ، وَعَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْنَ اكْتَسَبَهُ وَفِيمَا أَنْفَقَهُ، وَعَنْ عِلْمِهِ مَاذَا عَمِلَ فِيهِ...

"...Tidak akan bergeser kedua kaki seorang hamba pada hari kiamat sampai ia ditanya tentang empat perkara: umurnya untuk apa dihabiskan, masa mudanya untuk apa digunakan, hartanya dari mana diperoleh dan untuk apa dibelanjakan, serta ilmunya bagaimana ia mengamalkannya..." (HR. al-Tirmidzi).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa setiap manusia akan dimintai pertanggungjawaban atas seluruh nikmat yang diberikan Allah Swt. Masa muda, waktu, ilmu, dan harta merupakan amanah yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Bagi peserta didik, masa remaja merupakan waktu yang sangat berharga untuk menuntut ilmu dan mengembangkan potensi

diri, sehingga tidak seharusnya dihabiskan secara berlebihan untuk bermain game online.

Dalam konteks penelitian ini, tanggung jawab diartikan sebagai kesadaran siswa dalam melaksanakan kewajibannya sebagai peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah. Indikator tanggung jawab meliputi mengerjakan tugas sekolah tepat waktu, mematuhi tata tertib sekolah, menjaga amanah yang diberikan guru dan orang tua, serta mampu mengatur waktu antara belajar, beribadah, dan bermain. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa sebagian siswa kurang bertanggung jawab terhadap tugas sekolah karena lebih mengutamakan bermain game online. Akibatnya, beberapa siswa terlambat mengumpulkan tugas, kurang mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran, bahkan mengabaikan kewajiban belajar di rumah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat memengaruhi rasa tanggung jawab peserta didik apabila tidak diimbangi dengan pengawasan dan pembinaan yang baik.

Oleh karena itu, pembentukan sikap tanggung jawab harus dilakukan melalui pembiasaan sejak dini, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. Orang tua dan guru perlu memberikan kepercayaan kepada peserta didik untuk melaksanakan tugasnya sendiri sekaligus memberikan bimbingan dan evaluasi terhadap pelaksanaan tanggung jawab tersebut. Dengan demikian, peserta didik akan tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, amanah, serta mampu melaksanakan setiap kewajibannya dengan penuh kesadaran sebagai bagian dari akhlak yang diajarkan dalam Islam.

e. Tutar Kata

Tutar kata merupakan salah satu bentuk akhlak mahmudah yang mencerminkan kualitas kepribadian seseorang. Dalam Islam, setiap muslim diperintahkan untuk menjaga lisannya dengan mengucapkan perkataan yang baik, benar, santun, serta tidak menyakiti perasaan orang lain. Tutar kata yang baik tidak hanya menjadi wujud penghormatan kepada sesama manusia, tetapi juga menjadi bukti keimanan seseorang kepada Allah Swt. Oleh karena itu, peserta didik harus dibiasakan menggunakan bahasa yang sopan dalam berkomunikasi dengan orang tua, guru, teman, maupun masyarakat sehingga tercipta hubungan sosial yang harmonis dan penuh penghormatan.⁵⁵

Menurut Imam الغزالي, lisan merupakan salah satu anggota tubuh yang paling mudah menjerumuskan manusia kepada perbuatan dosa apabila tidak dijaga dengan baik. Oleh karena itu, seseorang harus membiasakan diri berbicara sesuai dengan kebenaran, menghindari perkataan yang sia-sia, tidak berkata kasar, tidak mencela, tidak menghina, serta tidak menyakiti hati orang lain melalui ucapan. Sebaliknya, lisan yang digunakan untuk menyampaikan nasihat, ilmu, dan perkataan yang baik akan menjadi amal kebajikan yang bernilai ibadah di sisi Allah Swt.⁵⁶

⁵⁵ Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 160–165.

⁵⁶ Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad الغزالي, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2005), h. 118–127.

Allah Swt. berfirman:

...وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا...

"...Dan bertutur katalah yang baik kepada manusia..." (QS. Al-Baqarah: 83).

Ayat tersebut merupakan perintah yang sangat jelas agar setiap muslim menjaga tutur katanya ketika berinteraksi dengan orang lain. Menurut Quraish Shihab, perintah tersebut tidak hanya berlaku kepada sesama muslim, tetapi juga kepada seluruh manusia tanpa membedakan latar belakang agama, suku, maupun status sosial. Hal ini menunjukkan bahwa kesantunan dalam berbicara merupakan salah satu nilai universal yang diajarkan Islam dalam membangun hubungan yang harmonis antar sesama.⁵⁷

Allah Swt. juga berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۖ يُصْلِحْ لَكُمْ أَعْمَالَكُمْ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ...

"Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar, niscaya Allah memperbaiki amal-amalmu dan mengampuni dosa-dosamu..." (QS. Al-Ahzab: 70–71).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa seorang mukmin diperintahkan untuk mengucapkan qaulan sadīdan, yaitu perkataan yang benar, jujur, baik, dan

⁵⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 256–260.

tepat. Perkataan yang baik akan melahirkan hubungan yang harmonis dengan sesama manusia, sedangkan perkataan yang kasar, bohong, maupun menyakitkan dapat menimbulkan perselisihan dan permusuhan. Oleh karena itu, menjaga lisan merupakan bagian penting dari pembentukan akhlak peserta didik.

Rasulullah SAW bersabda:

...مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكَلِّمْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ...

"...Barang siapa beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata yang baik atau diam..." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut menegaskan bahwa salah satu tanda kesempurnaan iman adalah kemampuan seseorang menjaga lisannya. Seorang muslim hendaknya hanya mengucapkan perkataan yang bermanfaat, sopan, dan tidak menyakiti orang lain. Apabila tidak mampu berkata baik, maka diam merupakan pilihan yang lebih utama. Dalam lingkungan sekolah, hadis ini menjadi pedoman bagi peserta didik untuk membiasakan diri berbicara sopan kepada guru, orang tua, maupun teman serta menghindari ucapan yang dapat menimbulkan pertengkaran.

Rasulullah SAW juga bersabda:

...إِنَّ مِنْ خَيْرِكُمْ أَحْسَنَكُمْ أَخْلَاقًا

"...Sesungguhnya orang yang paling baik di antara kalian adalah orang yang paling baik akhlaknya." (HR. al-Bukhari).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa kemuliaan seseorang tidak hanya diukur dari banyaknya ilmu atau ibadah yang dimiliki, tetapi juga dari akhlaknya dalam berinteraksi dengan orang lain. Salah satu wujud akhlak yang baik adalah menggunakan tutur kata yang santun, penuh penghormatan, dan tidak menyakiti perasaan orang lain.

Dalam konteks penelitian ini, tutur kata diartikan sebagai cara siswa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang sopan, santun, serta menghormati lawan bicara. Indikator tutur kata meliputi penggunaan bahasa yang sopan kepada guru, orang tua, dan teman, tidak mengucapkan kata-kata kasar, tidak menghina maupun mengejek orang lain, serta mampu mengendalikan ucapan ketika sedang marah atau kecewa. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa sebagian siswa yang terlalu sering bermain game online cenderung meniru bahasa yang digunakan dalam permainan maupun komunikasi antarpemain, seperti berkata kasar, mudah mencela, dan mengucapkan kata-kata yang kurang pantas ketika mengalami kekalahan. Kebiasaan tersebut apabila dibiarkan dapat memengaruhi perkembangan akhlak peserta didik serta mengurangi sikap hormat kepada guru, orang tua, dan teman.

Oleh karena itu, pembinaan tutur kata yang baik perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui keteladanan dari orang tua dan guru, pembiasaan menggunakan bahasa yang santun, serta pengawasan terhadap lingkungan pergaulan maupun penggunaan media digital. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menjadikan kesantunan dalam berbicara sebagai

bagian dari kepribadiannya sehingga dapat mencerminkan akhlak mulia sebagaimana diajarkan dalam Islam.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Pembentukan akhlak seseorang tidak terjadi secara otomatis, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitarnya.

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pembentukan akhlak anak. Orang tua memiliki peran yang sangat besar dalam menanamkan nilai-nilai moral dan agama kepada anak sejak usia dini.⁵⁸ Melalui pola asuh, teladan, serta pembiasaan dalam keluarga, anak akan belajar mengenai perilaku yang baik dan buruk.

b. Faktor Pendidikan atau Sekolah

Sekolah juga memiliki peran penting dalam membentuk akhlak siswa. Melalui proses pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik tetapi juga nilai-nilai moral dan etika yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁹ Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk memberikan teladan yang baik serta membimbing siswa agar memiliki akhlak yang mulia.

⁵⁸ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 56–59.

⁵⁹ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 112–115.

c. Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial seperti teman sebaya dan masyarakat juga dapat mempengaruhi perkembangan akhlak siswa. Interaksi dengan teman sebaya dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap perilaku siswa.⁶⁰ Oleh karena itu, lingkungan sosial yang baik sangat diperlukan untuk mendukung pembentukan karakter yang positif.

d. Faktor Media dan Teknologi

Perkembangan teknologi dan media massa juga memiliki pengaruh terhadap pembentukan akhlak siswa. Informasi yang diperoleh melalui *game online*, internet, televisi, maupun media sosial dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku siswa.⁶¹ Oleh karena itu, diperlukan pengawasan serta bimbingan agar siswa mampu menggunakan teknologi secara bijak dan tidak terpengaruh oleh hal-hal yang bertentangan dengan nilai-nilai moral.

C. Guru

1. Pengertian Guru

Guru merupakan salah satu komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, serta akhlak peserta didik. Keberhasilan proses pendidikan

⁶⁰ John William Santrock, *Educational Psychology*, 5th ed. (New York: McGraw-Hill, 2011), h. 268–272.

⁶¹ Erwin Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 148–158.

tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan sarana pembelajaran, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Dalam konteks pendidikan Islam, guru tidak hanya bertugas menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga bertanggung jawab membimbing, mendidik, mengarahkan, membina, serta memberikan keteladanan kepada peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, dan berakhlak mulia.⁶²

Secara etimologis, kata guru diartikan sebagai orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada orang lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar. Namun demikian, pengertian guru tidak hanya terbatas pada kegiatan mengajar, melainkan juga mencakup tugas mendidik, membimbing, melatih, mengarahkan, serta mengevaluasi perkembangan peserta didik agar mencapai tujuan pendidikan secara optimal.⁶³

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa guru merupakan profesi yang memiliki tanggung jawab besar

⁶² Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 56–60.

⁶³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kelima (Jakarta: Balai Pustaka, 2016), h. 469.

dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan karakter dan akhlak.⁶⁴

Dalam perspektif pendidikan Islam, guru memiliki kedudukan yang sangat mulia karena menjadi pewaris tugas para nabi dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan membimbing umat menuju jalan yang benar. Guru tidak hanya bertanggung jawab terhadap keberhasilan akademik peserta didik, tetapi juga berkewajiban menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia melalui pembelajaran maupun keteladanan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, seorang guru dituntut memiliki ilmu yang memadai, akhlak yang baik, kepribadian yang luhur, serta komitmen dalam menjalankan amanah pendidikan sesuai dengan ajaran Islam.⁶⁵

Allah Swt. berfirman:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

"...Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat..." (QS. Al-Mujādilah: 11).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Islam memberikan kedudukan yang tinggi kepada orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Guru sebagai penyampai ilmu memperoleh kemuliaan karena menjalankan tugas yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan manusia. Menurut M. Quraish Shihab, ayat ini menegaskan bahwa ilmu merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas

⁶⁴ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 Ayat (1).

⁶⁵ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 164–170.

manusia sehingga orang yang mengajarkan ilmu memiliki kedudukan yang mulia di sisi Allah Swt.⁶⁶

Allah Swt. juga berfirman:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ...

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah, pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang paling baik..." (QS. An-Nahl: 125).

Ayat tersebut mengandung prinsip-prinsip pendidikan Islam yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu menyampaikan ilmu dengan penuh hikmah, memberikan nasihat yang baik, serta membimbing peserta didik melalui pendekatan yang santun dan bijaksana. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga harus mampu membangun hubungan yang baik dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan menyenangkan.⁶⁷

Rasulullah SAW bersabda:

...إِنَّمَا بُعِثْتُ مُعَلِّمًا...

"...Sesungguhnya aku diutus hanyalah sebagai seorang pendidik (pengajar)..." (HR. Ibnu Mājah).

⁶⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 76–81.

⁶⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 7 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 385–391.

Hadis tersebut menunjukkan bahwa tugas mendidik merupakan misi utama para nabi yang kemudian diwariskan kepada para ulama dan guru. Oleh karena itu, profesi guru merupakan profesi yang sangat mulia karena memiliki tanggung jawab untuk meneruskan tugas kenabian dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan membentuk akhlak manusia.

Rasulullah SAW juga bersabda:

...إِنَّ اللَّهَ وَمَلَائِكَتَهُ وَأَهْلَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ، حَتَّى النَّمْلَةَ فِي جُحْرِهَا، وَحَتَّى الْحُوتَ، لَيُصَلُّونَ عَلَى مُعَلِّمِ النَّاسِ الْخَيْرِ...

"...Sesungguhnya Allah, para malaikat-Nya, seluruh penghuni langit dan bumi, bahkan semut di dalam lubangnya dan ikan di lautan, semuanya mendoakan orang yang mengajarkan kebaikan kepada manusia..." (HR. al-Tirmidzi).

Hadis tersebut menggambarkan betapa besar kemuliaan orang yang mengajarkan ilmu dan kebaikan kepada orang lain. Guru tidak hanya memperoleh penghormatan dari manusia, tetapi juga mendapatkan doa dari makhluk-makhluk Allah Swt. karena perannya dalam menyebarkan ilmu yang bermanfaat.

Dalam penelitian ini, guru merupakan pihak yang memiliki peran penting dalam membina akhlak siswa serta mengurangi dampak negatif penggunaan game online di lingkungan sekolah. Melalui kegiatan pembelajaran, pemberian nasihat, keteladanan, pembinaan disiplin, dan kerja sama dengan orang tua, guru berupaya menanamkan nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, tanggung jawab, dan tutur kata yang baik kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru menjadi salah satu faktor penting dalam membantu siswa menggunakan teknologi secara

bijaksana tanpa mengabaikan kewajiban dan nilai-nilai akhlak yang diajarkan dalam Islam.

D. Peran Guru dalam Pendidikan Islam

Guru merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pendidikan karena tidak hanya bertugas menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk kepribadian, karakter, dan akhlak peserta didik. Dalam perspektif pendidikan Islam, guru memiliki kedudukan yang sangat mulia karena menjalankan tugas yang sejalan dengan misi para nabi, yaitu mengajarkan ilmu, membimbing manusia kepada kebenaran, serta menanamkan nilai-nilai akhlak yang sesuai dengan ajaran Islam. Oleh sebab itu, keberadaan guru tidak hanya dipandang sebagai pengajar (*teacher*), tetapi juga sebagai pendidik (*educator*) yang bertanggung jawab terhadap perkembangan intelektual, spiritual, emosional, dan sosial peserta didik.⁶⁸

Ramayulis menjelaskan bahwa guru dalam pendidikan Islam memiliki berbagai peran yang saling berkaitan, antara lain sebagai murabbi, mu'allim, mu'addib, dan mursyid. Keempat peran tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berfungsi mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membimbing, membina, mengarahkan, serta menanamkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan peserta didik. Dengan demikian, guru memiliki tanggung jawab yang luas dalam membentuk manusia yang berilmu, beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.⁶⁹

⁶⁸ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 61–67.

⁶⁹ amayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 68–74.

a. Guru sebagai Murabbi (مُرَبِّ)

Guru sebagai murabbi (مُرَبِّ) merupakan pendidik yang bertugas memelihara, membina, dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara bertahap. Seorang *murabbi* tidak hanya memperhatikan perkembangan intelektual siswa, tetapi juga perkembangan akhlak, spiritual, emosional, dan sosialnya. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta membiasakan peserta didik untuk mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Allah Swt. berfirman:

...وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

"...Dan katakanlah, 'Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.'"(QS. Tāhā: 114).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses pendidikan merupakan proses pembinaan yang berlangsung secara terus-menerus. Guru sebagai *murabbi* memiliki tanggung jawab untuk membimbing peserta didik agar terus berkembang dalam ilmu pengetahuan maupun akhlaknya.

b. Guru sebagai Mu'allim (مُعَلِّم)

Sebagai mu'allim (مُعَلِّم), guru berperan menyampaikan ilmu pengetahuan secara sistematis sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang benar. Guru tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga

membantu peserta didik memahami manfaat ilmu serta cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Allah Swt. berfirman:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُو عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ...

"Sebagaimana Kami telah mengutus kepadamu seorang Rasul dari kalanganmu yang membacakan ayat-ayat Kami kepadamu, menyucikan kamu, dan mengajarkan kepadamu Kitab dan Hikmah..." (QS. Al-Baqarah: 151).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa salah satu tugas utama Rasulullah SAW adalah mengajarkan ilmu kepada umat manusia. Tugas tersebut kemudian menjadi teladan bagi setiap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c. Guru sebagai Mu'addib (مُؤَدِّبٌ)

Guru sebagai mu'addib (مُؤَدِّبٌ) memiliki tanggung jawab menanamkan adab dan akhlak mulia kepada peserta didik. Pendidikan Islam tidak hanya bertujuan menghasilkan peserta didik yang cerdas secara intelektual, tetapi juga membentuk manusia yang memiliki akhlak yang baik. Oleh karena itu, guru harus memberikan contoh nyata melalui sikap, perilaku, tutur kata, dan kedisiplinannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menjadi teladan bagi peserta didik.

Rasulullah SAW bersabda:

...إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

"...Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia."

(HR. Ahmad).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa pembentukan akhlak merupakan tujuan utama pendidikan Islam. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab besar dalam membina akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan keteladanan.

d. Guru sebagai Mursyid (مُرْشِدٌ)

Sebagai mursyid (مُرْشِدٌ), guru berperan memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik ketika menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan maupun proses belajar. Guru membantu peserta didik menemukan solusi atas kesulitan yang dihadapi serta memberikan motivasi agar tetap semangat dalam belajar dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam.

Allah Swt. berfirman:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ...

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik..." (QS. An-Nahl: 125).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa guru hendaknya membimbing peserta didik dengan penuh kebijaksanaan, kelembutan, dan nasihat yang baik sehingga proses pendidikan berlangsung secara efektif.

Selain keempat peran tersebut, dalam praktik pendidikan modern guru juga berfungsi sebagai motivator, yaitu memberikan dorongan kepada peserta didik agar memiliki semangat belajar yang tinggi; sebagai fasilitator, yaitu menyediakan lingkungan belajar yang kondusif; sebagai mediator, yaitu menjembatani komunikasi antara sekolah dengan orang tua; serta sebagai evaluator, yaitu menilai perkembangan belajar maupun perkembangan sikap peserta didik. Keberhasilan seorang guru tidak hanya diukur dari kemampuan menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga dari keberhasilannya membentuk karakter dan akhlak peserta didik melalui proses pendidikan yang berkelanjutan.⁷⁰

Dalam konteks penelitian ini, peran guru sangat penting dalam mengurangi dampak negatif penggunaan game online terhadap akhlak siswa. Guru tidak hanya mengajarkan materi pembelajaran, tetapi juga memberikan nasihat, pembinaan, keteladanan, pengawasan, serta menjalin kerja sama dengan orang tua untuk membentuk karakter siswa. Peran tersebut tampak melalui upaya guru dalam membiasakan siswa bersikap jujur, disiplin, sabar, bertanggung jawab, dan bertutur kata yang baik. Dengan demikian, guru menjadi salah satu faktor utama dalam membina

⁷⁰ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 176–184.

akhlak peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana tanpa mengabaikan nilai-nilai Islam.

E. Tugas dan Tanggung Jawab Guru

Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas dan tanggung jawab besar dalam penyelenggaraan pendidikan. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuannya dalam membimbing, membina, mengarahkan, serta membentuk karakter peserta didik. Dalam perspektif pendidikan Islam, tugas guru tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia sehingga peserta didik mampu mengamalkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tugas dan tanggung jawab guru merupakan amanah yang harus dilaksanakan dengan penuh keikhlasan, profesionalisme, dan rasa tanggung jawab.⁷¹

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Ketujuh tugas tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan karena seluruhnya bertujuan untuk mengembangkan potensi

⁷¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 82–87.

peserta didik secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun akhlak.⁷²

Tugas mendidik merupakan upaya guru dalam menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan akhlak kepada peserta didik sehingga terbentuk karakter yang sesuai dengan ajaran agama dan norma sosial. Tugas mengajar berkaitan dengan proses penyampaian ilmu pengetahuan secara sistematis agar peserta didik memperoleh pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, tugas membimbing dilakukan dengan memberikan arahan kepada peserta didik dalam mengatasi berbagai permasalahan akademik maupun nonakademik sehingga mereka mampu berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki. Guru juga memiliki tugas mengarahkan peserta didik agar mampu menentukan pilihan dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan, serta melatih berbagai keterampilan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, guru berkewajiban menilai dan mengevaluasi hasil belajar sebagai dasar untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dan perkembangan peserta didik.⁷³

Dalam perspektif Islam, tugas guru memiliki makna yang lebih luas karena guru dipandang sebagai pewaris tugas para nabi (*waratsatul anbiya'*). Guru tidak hanya berkewajiban menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga membina akhlak, menanamkan nilai-nilai keislaman, serta memberikan keteladanan dalam

⁷² Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 Ayat (1).

⁷³ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 35–42.

kehidupan sehari-hari. Seorang guru dituntut untuk menjadi contoh yang baik bagi peserta didik melalui perilaku, ucapan, dan tindakan yang mencerminkan akhlak mulia sehingga peserta didik dapat meneladaninya dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁴

Allah Swt. berfirman:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

"Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang makruf dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung." (QS. Ali 'Imran: 104).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa salah satu tanggung jawab seorang pendidik adalah mengajak peserta didik kepada kebaikan serta mencegah mereka dari perbuatan yang bertentangan dengan ajaran Islam. Dalam lingkungan sekolah, tanggung jawab tersebut diwujudkan melalui pembinaan akhlak, pemberian nasihat, penegakan disiplin, serta pengawasan terhadap perilaku peserta didik.

Allah Swt. juga berfirman:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا...

"Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka..." (QS. At-Tahrim: 6).

Ayat tersebut mengandung makna bahwa setiap orang yang memiliki tanggung jawab terhadap orang lain berkewajiban memberikan pendidikan dan pembinaan agar terhindar dari perbuatan yang dilarang oleh Allah Swt. Guru

⁷⁴ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 181–188.

sebagai pendidik memiliki tanggung jawab moral untuk membimbing peserta didik agar memiliki keimanan, akhlak yang baik, serta mampu membedakan perilaku yang bermanfaat dan yang merugikan.

Rasulullah SAW bersabda:

...كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ...

"...Setiap kalian adalah pemimpin dan setiap kalian akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya..." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut menjelaskan bahwa setiap orang yang diberikan amanah kepemimpinan akan dimintai pertanggungjawaban oleh Allah Swt., termasuk guru yang diberi amanah untuk mendidik peserta didik. Oleh karena itu, guru harus melaksanakan tugasnya dengan penuh tanggung jawab, kejujuran, dan keikhlasan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Rasulullah SAW juga bersabda:

...خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ...

"...Sebaik-baik kalian adalah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya." (HR. al-Bukhari).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa mengajarkan ilmu merupakan salah satu amal yang paling mulia dalam Islam. Meskipun hadis ini secara khusus menyebutkan Al-Qur'an, para ulama menjelaskan bahwa semangatnya juga mencakup penyampaian ilmu yang bermanfaat bagi umat. Dengan demikian, guru

memiliki kedudukan yang mulia karena berperan dalam menyebarkan ilmu pengetahuan sekaligus membentuk karakter peserta didik.

Dalam konteks penelitian ini, tugas dan tanggung jawab guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mencakup pembinaan akhlak siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi, khususnya penggunaan game online. Guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan edukasi mengenai dampak positif dan negatif game online, membimbing siswa agar mampu mengatur waktu belajar dan bermain, memberikan nasihat kepada siswa yang menunjukkan perubahan perilaku, serta menjalin kerja sama dengan orang tua dalam mengawasi penggunaan game online di luar lingkungan sekolah. Upaya tersebut merupakan bagian dari pelaksanaan tugas guru dalam membentuk peserta didik yang berakhlak, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun lingkungannya.

F. Kompetensi Guru

Kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, serta dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Kompetensi guru menjadi salah satu indikator utama dalam menentukan kualitas proses pembelajaran dan keberhasilan pendidikan. Guru yang memiliki kompetensi yang baik akan mampu melaksanakan tugasnya secara profesional, membimbing peserta didik secara optimal, serta menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sebaliknya, guru yang

kurang kompeten akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun membentuk karakter peserta didik.⁷⁵

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, guru wajib memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Keempat kompetensi tersebut merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi sehingga tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaan tugas sebagai pendidik profesional.⁷⁶

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran peserta didik secara efektif sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Kompetensi ini mencakup kemampuan memahami karakteristik peserta didik, merancang pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran, melakukan penilaian, serta mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik yang baik mampu

⁷⁵ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 25–30.

⁷⁶ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan peserta didik.⁷⁷

Menurut E. Mulyasa, kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam memahami peserta didik secara mendalam, merancang proses pembelajaran, melaksanakan pembelajaran yang mendidik, mengevaluasi hasil belajar, serta mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berkembang secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Oleh karena itu, kompetensi pedagogik menjadi dasar utama dalam pelaksanaan tugas guru sebagai pendidik profesional.⁷⁸

Dalam perspektif Islam, kompetensi pedagogik sejalan dengan tugas Rasulullah SAW sebagai pendidik umat yang mengajarkan ilmu pengetahuan, membimbing manusia menuju kebaikan, serta menyucikan akhlak mereka melalui proses pendidikan yang penuh hikmah dan kasih sayang.

Allah Swt. berfirman:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ...

"Dialah yang mengutus kepada kaum yang buta huruf seorang rasul dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya,

⁷⁷ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Penjelasan Pasal 10.

⁷⁸ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 75–89.

menyucikan mereka, dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah..." (QS. Al-Jumu'ah: 2).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa proses pendidikan dalam Islam tidak hanya berorientasi pada penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembinaan akhlak dan penyucian jiwa. Hal ini menunjukkan bahwa seorang guru harus mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut M. Quraish Shihab, ayat ini menggambarkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari penguasaan ilmu, tetapi juga dari perubahan sikap dan perilaku peserta didik menjadi lebih baik.⁷⁹

Allah Swt. juga berfirman:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ...

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik..." (QS. An-Nahl: 125).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa guru harus memiliki kemampuan memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan dengan hikmah, kelembutan, dan pendekatan yang baik akan lebih mudah diterima oleh peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat memaksa atau otoriter.

⁷⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 349–355.

Rasulullah SAW bersabda:

...يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

"...Permudahlah dan jangan mempersulit, berilah kabar gembira dan jangan membuat orang lari." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan metode yang memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran, memberikan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa nyaman selama mengikuti proses pembelajaran.

Kompetensi pedagogik juga mencakup kemampuan guru memahami karakteristik setiap peserta didik. Setiap siswa memiliki latar belakang keluarga, kemampuan akademik, minat, bakat, serta perkembangan psikologis yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar setiap siswa memperoleh kesempatan berkembang secara optimal. Dalam konteks penggunaan game online, pemahaman terhadap karakteristik siswa sangat penting karena setiap siswa memiliki tingkat intensitas bermain, kemampuan mengendalikan diri, serta dampak yang berbeda terhadap perilaku dan akhlakunya.

Dalam penelitian ini, kompetensi pedagogik guru tercermin melalui kemampuan guru dalam mengenali perubahan perilaku siswa akibat penggunaan game online, memberikan pembinaan sesuai dengan kondisi

masing-masing siswa, mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, serta melakukan evaluasi terhadap perkembangan akhlak peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik yang baik akan lebih mudah memberikan solusi yang tepat dalam mengurangi dampak negatif game online terhadap nilai kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, tanggung jawab, dan tutur kata siswa.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan yang harus dimiliki guru dalam menampilkan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dewasa, berwibawa, serta mampu menjadi teladan bagi peserta didik. Kompetensi ini sangat penting karena guru tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai figur yang akan ditiru oleh peserta didik dalam bersikap, bertutur kata, dan berperilaku. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual guru, tetapi juga oleh kualitas kepribadian yang dimilikinya.⁸⁰

Menurut E. Mulyasa, kompetensi kepribadian adalah kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, serta memiliki akhlak mulia. Guru yang memiliki kompetensi kepribadian yang baik akan memperoleh

⁸⁰ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 117–121.

kepercayaan dari peserta didik, orang tua, maupun masyarakat sehingga mampu menjalankan tugasnya secara profesional dan bertanggung jawab.⁸¹

Dalam perspektif Islam, kompetensi kepribadian merupakan cerminan dari akhlak seorang guru. Seorang guru dituntut memiliki sifat jujur, amanah, sabar, ikhlas, rendah hati, adil, serta mampu mengendalikan emosi dalam menghadapi berbagai karakter peserta didik. Kepribadian yang baik akan menjadikan guru sebagai teladan (*uswah hasanah*) sehingga peserta didik terdorong untuk meneladani perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Allah Swt. berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

"Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu, yaitu bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta banyak mengingat Allah." (QS. Al-Ahzab: 21).

Ayat tersebut menegaskan bahwa Rasulullah SAW merupakan teladan terbaik dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam mendidik umat. Oleh karena itu, guru sebagai penerus tugas pendidikan hendaknya menjadikan akhlak Rasulullah SAW sebagai contoh dalam menjalankan profesinya. Guru yang bersikap jujur, sabar, disiplin, bertanggung jawab, dan santun akan lebih mudah membentuk karakter peserta didik

⁸¹ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 122–128.

dibandingkan guru yang hanya memberikan nasihat tanpa menunjukkan keteladanan melalui perilakunya.⁸²

Allah Swt. juga berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لِمَ تَقُولُونَ مَا لَا تَفْعَلُونَ ۚ كَبُرَ مَقْتًا عِنْدَ اللَّهِ أَنْ تَقُولُوا مَا لَا تَفْعَلُونَ

"Wahai orang-orang yang beriman! Mengapa kamu mengatakan sesuatu yang tidak kamu kerjakan? Sangat besar kebencian di sisi Allah bahwa kamu mengatakan apa yang tidak kamu kerjakan." (QS. Ash-Shaff: 2–3).

Ayat tersebut mengajarkan bahwa seorang pendidik harus memiliki kesesuaian antara perkataan dan perbuatannya. Keteladanan merupakan metode pendidikan yang paling efektif karena peserta didik lebih mudah meniru perilaku nyata yang mereka lihat daripada sekadar mendengar nasihat. Oleh sebab itu, guru harus menjaga integritas, kejujuran, serta konsistensi dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik.

Rasulullah SAW bersabda:

...إِنَّ مِنْ خَيْرِكُمْ أَحْسَنَكُمْ أَخْلَاقًا

"...Sesungguhnya orang yang paling baik di antara kalian adalah orang yang paling baik akhlaknya." (HR. al-Bukhari).

⁸² M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 11 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 242–247.

Hadis tersebut menunjukkan bahwa ukuran kemuliaan seseorang dalam Islam tidak hanya dilihat dari keluasan ilmunya, tetapi juga dari akhlaknya. Guru yang memiliki akhlak mulia akan lebih dihormati oleh peserta didik dan memiliki pengaruh yang lebih besar dalam membentuk karakter mereka. Sikap santun, rendah hati, sabar, jujur, dan adil merupakan bagian dari kompetensi kepribadian yang harus dimiliki oleh setiap guru.

Rasulullah SAW juga bersabda:

...إِنَّ اللَّهَ رَفِيقٌ يُحِبُّ الرِّفْقَ فِي الْأَمْرِ كُلِّهِ

"...Sesungguhnya Allah Maha Lembut dan menyukai kelembutan dalam segala urusan." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut memberikan pelajaran bahwa guru hendaknya bersikap lemah lembut dalam membimbing peserta didik. Sikap yang santun, penuh kesabaran, dan tidak mudah marah akan menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga peserta didik lebih mudah menerima arahan dan nasihat yang diberikan.

Kompetensi kepribadian juga mencakup kemampuan guru untuk menjadi teladan dalam menjaga nilai-nilai akhlak, seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesabaran, dan tutur kata yang baik. Keteladanan tersebut akan memengaruhi pembentukan karakter peserta didik karena pada dasarnya siswa cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dari guru. Oleh sebab itu, guru harus mampu menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma agama, norma sosial, serta kode etik profesi guru.

Dalam konteks penelitian ini, kompetensi kepribadian guru memiliki hubungan yang erat dengan upaya mengatasi dampak game online terhadap akhlak siswa. Guru yang memiliki kepribadian baik akan lebih mudah memberikan pengaruh positif kepada peserta didik melalui keteladanan dalam bersikap, bertutur kata, dan berinteraksi. Ketika guru menunjukkan sikap jujur, disiplin, sabar, bertanggung jawab, serta menggunakan bahasa yang santun, peserta didik akan terdorong untuk meneladani nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kompetensi kepribadian menjadi salah satu faktor penting dalam membina akhlak siswa serta mengurangi dampak negatif penggunaan game online di lingkungan sekolah.

c. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran secara luas dan mendalam sehingga mampu melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan substansi keilmuan sesuai bidang yang diajarkan, tetapi juga kemampuan mengembangkan materi pembelajaran, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, memanfaatkan media pembelajaran, serta meningkatkan kualitas diri melalui pengembangan profesi secara berkelanjutan. Guru yang memiliki kompetensi profesional akan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis,

menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁸³

Menurut E. Mulyasa, kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan guru membimbing peserta didik mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Guru profesional tidak hanya memahami isi materi pelajaran, tetapi juga mengetahui strategi pembelajaran yang tepat, mampu mengembangkan bahan ajar, memanfaatkan teknologi informasi, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang keahliannya.⁸⁴

Dalam perspektif Islam, profesionalisme guru tidak hanya diukur dari keluasan ilmu yang dimiliki, tetapi juga dari kesungguhan dalam mengamalkan ilmu tersebut serta menyampaikannya dengan penuh tanggung jawab. Islam memberikan penghargaan yang tinggi kepada orang-orang yang berilmu karena ilmu merupakan sarana untuk membimbing manusia menuju kehidupan yang lebih baik serta mendekatkan diri kepada Allah Swt.

Allah Swt. berfirman:

...قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

⁸³ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 10 Ayat (1).

⁸⁴ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 135–146.

"...Katakanlah, 'Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?' Sesungguhnya hanya orang-orang yang berakal yang dapat menerima pelajaran." (QS. Az-Zumar: 9).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah Swt. meninggikan kedudukan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Guru sebagai pendidik dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi keilmuannya agar mampu memberikan pembelajaran yang berkualitas serta menjadi sumber belajar yang dapat dipercaya oleh peserta didik. Menurut M. Quraish Shihab, ayat ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan merupakan dasar utama dalam meningkatkan kualitas manusia sehingga setiap pendidik harus senantiasa belajar dan mengembangkan kemampuannya.⁸⁵

Allah Swt. juga berfirman:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

"...Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat..." (QS. Al-Mujādilah: 11).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu memiliki kedudukan yang sangat mulia dalam Islam. Guru sebagai orang yang mengajarkan ilmu hendaknya terus meningkatkan kompetensinya agar mampu memberikan pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan zaman,

⁸⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 12 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 31–36.

termasuk dalam menghadapi tantangan penggunaan teknologi digital oleh peserta didik.

Rasulullah SAW bersabda:

...مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ...

"...Barang siapa yang Allah kehendaki kebaikan baginya, niscaya Allah akan memahamkannya tentang agama..." (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa pemahaman ilmu merupakan salah satu bentuk karunia Allah Swt. Seorang guru hendaknya terus meningkatkan wawasan dan kompetensinya agar mampu memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik serta membimbing mereka dalam menghadapi berbagai perkembangan zaman.

Rasulullah SAW juga bersabda:

...مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ...

"...Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim).

Hadis tersebut memberikan motivasi kepada setiap muslim untuk terus belajar sepanjang hayat. Bagi seorang guru, semangat mencari ilmu harus terus dipelihara agar mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, metode pembelajaran, serta teknologi pendidikan yang terus berkembang.

Kompetensi profesional juga mencakup kemampuan guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi secara bijaksana dalam

proses pembelajaran. Di era digital saat ini, guru dituntut tidak hanya mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga membimbing peserta didik agar memanfaatkan teknologi secara positif. Guru perlu memberikan pemahaman mengenai manfaat dan risiko penggunaan teknologi, termasuk game online, sehingga peserta didik mampu menggunakan teknologi sebagai sarana belajar tanpa mengabaikan kewajiban akademik maupun nilai-nilai akhlak.

Dalam konteks penelitian ini, kompetensi profesional guru tercermin melalui kemampuan guru memahami fenomena penggunaan game online di kalangan siswa, memberikan edukasi mengenai dampak positif dan negatif game online, mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, serta menggunakan strategi pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki kesadaran untuk memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab. Dengan kompetensi profesional yang baik, guru diharapkan mampu membantu peserta didik mengurangi dampak negatif game online terhadap nilai kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, tanggung jawab, dan tutur kata yang baik.

d. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan menjalin hubungan yang efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, serta masyarakat.

Kompetensi ini menjadi salah satu aspek penting dalam pelaksanaan tugas guru karena proses pendidikan tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga melibatkan berbagai pihak yang berperan dalam perkembangan peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi sosial yang baik akan mampu menciptakan hubungan yang harmonis, membangun kerja sama yang positif, serta menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan karakter dan akhlak peserta didik.⁸⁶

Menurut E. Mulyasa, kompetensi sosial merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua peserta didik, dan masyarakat sekitar. Guru tidak hanya dituntut memiliki kemampuan akademik, tetapi juga harus mampu membangun komunikasi yang santun, terbuka, dan penuh tanggung jawab sehingga tercipta hubungan yang saling mendukung dalam proses pendidikan.⁸⁷

Dalam perspektif Islam, kemampuan menjalin hubungan sosial merupakan bagian dari akhlak mulia yang harus dimiliki oleh setiap muslim. Guru sebagai pendidik hendaknya mampu menunjukkan sikap ramah, santun, adil, serta menghargai setiap peserta didik tanpa membedakan latar belakang mereka. Hubungan yang baik antara guru dengan peserta didik

⁸⁶ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 10 Ayat (1).

⁸⁷ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 173–182.

akan menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Allah Swt. berfirman:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ...

"Maka berkat rahmat Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauh dari sekitarmu..." (QS. Ali 'Imran: 159).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kelembutan, kesabaran, dan komunikasi yang baik merupakan kunci keberhasilan dalam membimbing orang lain. Rasulullah SAW berhasil mendidik para sahabat karena beliau mengedepankan sikap lemah lembut, kasih sayang, serta menghargai setiap individu. Nilai tersebut menjadi teladan bagi guru dalam membangun hubungan yang baik dengan peserta didik sehingga mereka merasa dihargai, diperhatikan, dan termotivasi untuk belajar.⁸⁸

Allah Swt. juga berfirman:

...وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا...

"...Dan bertutur katalah yang baik kepada manusia..." (QS. Al-Baqarah: 83).

⁸⁸ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 248–255.

Ayat tersebut menegaskan bahwa setiap muslim diperintahkan untuk menggunakan tutur kata yang baik ketika berinteraksi dengan orang lain. Bagi seorang guru, kemampuan berkomunikasi secara santun merupakan bagian dari kompetensi sosial yang harus dimiliki karena akan memengaruhi hubungan dengan peserta didik, orang tua, maupun masyarakat.

Rasulullah SAW bersabda:

...الْمُؤْمِنُ الَّذِي يُخَالِطُ النَّاسَ وَيَصْبِرُ عَلَى أَذَاهُمْ خَيْرٌ مِنَ الْمُؤْمِنِ الَّذِي لَا يُخَالِطُ النَّاسَ وَلَا
يَصْبِرُ عَلَى أَذَاهُمْ

"...Seorang mukmin yang bergaul dengan manusia dan bersabar atas gangguan mereka lebih baik daripada seorang mukmin yang tidak bergaul dengan manusia dan tidak bersabar atas gangguan mereka." (HR. Ibnu Majah dan al-Tirmidzi).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menjalin hubungan sosial merupakan bagian dari akhlak seorang muslim. Guru sebagai pendidik harus mampu membangun komunikasi yang baik dengan berbagai pihak, termasuk ketika menghadapi peserta didik yang memiliki karakter dan perilaku yang berbeda-beda.

Rasulullah SAW juga bersabda:

إِنَّ مِنْ أَحَبِّكُمْ إِلَيَّ وَأَقْرَبَكُمْ مِنِّي مَجْلِسًا يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَحَاسِنُكُمْ أَخْلَاقًا

"Sesungguhnya orang yang paling aku cintai dan paling dekat tempat duduknya denganku pada hari kiamat adalah orang yang paling baik akhlaknya." (HR. al-Tirmidzi).

Hadis tersebut menegaskan bahwa akhlak yang baik, termasuk dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama, merupakan salah satu sifat yang sangat dicintai Rasulullah SAW. Guru yang memiliki akhlak sosial yang baik akan lebih mudah membangun hubungan yang harmonis dengan peserta didik sehingga proses pendidikan dapat berlangsung secara efektif.

Kompetensi sosial juga tercermin dari kemampuan guru menjalin kerja sama dengan orang tua peserta didik. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua sangat diperlukan untuk memantau perkembangan akademik maupun perilaku peserta didik. Melalui komunikasi tersebut, guru dapat menyampaikan berbagai informasi mengenai perkembangan siswa, memberikan masukan kepada orang tua, serta bersama-sama mencari solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi peserta didik, termasuk yang berkaitan dengan penggunaan game online.

Dalam konteks penelitian ini, kompetensi sosial guru terlihat dari kemampuan guru berkomunikasi dengan siswa, memberikan nasihat secara persuasif, menjalin kerja sama dengan orang tua, serta berkoordinasi dengan pihak sekolah dalam mengatasi dampak negatif game online terhadap akhlak siswa. Melalui komunikasi yang baik, guru dapat mengetahui perubahan perilaku siswa, memberikan pembinaan yang sesuai, serta

mengajak orang tua untuk bersama-sama mengawasi penggunaan game online di luar lingkungan sekolah. Dengan demikian, kompetensi sosial menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan guru dalam membina nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, tanggung jawab, dan tutur kata yang baik pada peserta didik.

G. Upaya Guru dalam Membina Akhlak Siswa dan Mengatasi Dampak Game Online

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membina akhlak peserta didik, terutama di tengah perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Kemajuan teknologi telah memberikan berbagai kemudahan dalam memperoleh informasi dan sarana hiburan, salah satunya melalui permainan daring (*game online*). Meskipun game online memiliki manfaat sebagai media hiburan dan pengembangan keterampilan tertentu, penggunaannya yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan akhlak peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya mampu menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mampu melakukan pembinaan, pendampingan, dan pengawasan agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana sesuai dengan nilai-nilai Islam.⁸⁹

Dalam perspektif pendidikan Islam, pembinaan akhlak merupakan salah satu tujuan utama pendidikan. Guru bertanggung jawab menanamkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, tanggung jawab, serta kesantunan dalam

⁸⁹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 89–96.

bertutur kata melalui proses pembelajaran, pembiasaan, dan keteladanan. Pembentukan akhlak tidak dapat dilakukan hanya melalui penyampaian teori, tetapi memerlukan contoh nyata yang ditunjukkan oleh guru dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, guru harus menjadi teladan (أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ) sehingga peserta didik terdorong untuk meneladani perilaku positif yang diperlihatkan oleh gurunya.⁹⁰

Allah Swt. berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ

"Sungguh, telah ada pada diri Rasulullah suri teladan yang baik bagimu." (QS. Al-Ahzab: 21).

Ayat tersebut menegaskan bahwa pendidikan melalui keteladanan merupakan metode yang paling efektif dalam membentuk akhlak. Sebagaimana Rasulullah SAW menjadi teladan bagi umatnya, guru juga harus menjadi teladan bagi peserta didik dalam bersikap, berbicara, beribadah, serta memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab.⁹¹

Rasulullah SAW bersabda:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

"Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia." (HR. Ahmad).

⁹⁰ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 189–196.

⁹¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 11 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 263–269.

Hadis tersebut menunjukkan bahwa pembinaan akhlak merupakan tujuan utama pendidikan Islam. Oleh karena itu, setiap guru memiliki tanggung jawab moral untuk membimbing peserta didik agar memiliki karakter yang baik serta mampu menghindari berbagai perilaku negatif yang dapat merusak akhlak.

Menurut Abuddin Nata, pembinaan akhlak dapat dilakukan melalui beberapa metode, yaitu keteladanan, pembiasaan, pemberian nasihat, pengawasan, pemberian penghargaan, serta pemberian sanksi yang bersifat mendidik. Metode-metode tersebut saling melengkapi sehingga proses pembentukan akhlak dapat berlangsung secara efektif dan berkesinambungan.⁹²

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ramayulis menjelaskan bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mampu mendukung perkembangan akhlak peserta didik melalui kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Pembinaan akhlak akan lebih efektif apabila seluruh lingkungan pendidikan memberikan contoh dan pengawasan yang konsisten terhadap perilaku peserta didik.⁹³

Dalam menghadapi dampak negatif game online, terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru. *Pertama*, guru memberikan edukasi kepada peserta didik mengenai manfaat dan dampak negatif game online sehingga siswa memiliki pemahaman yang benar mengenai penggunaan teknologi digital.

⁹² Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 210–218.

⁹³ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 152–160.

Edukasi tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran, ceramah, maupun pembinaan karakter di sekolah.

Kedua, guru memberikan nasihat dan bimbingan secara berkelanjutan kepada peserta didik yang menunjukkan gejala kecanduan game online. Nasihat diberikan secara persuasif dengan mengajak siswa memahami pentingnya menjaga keseimbangan antara belajar, beribadah, beristirahat, dan bermain sehingga penggunaan game online tidak mengganggu kewajiban sebagai pelajar.

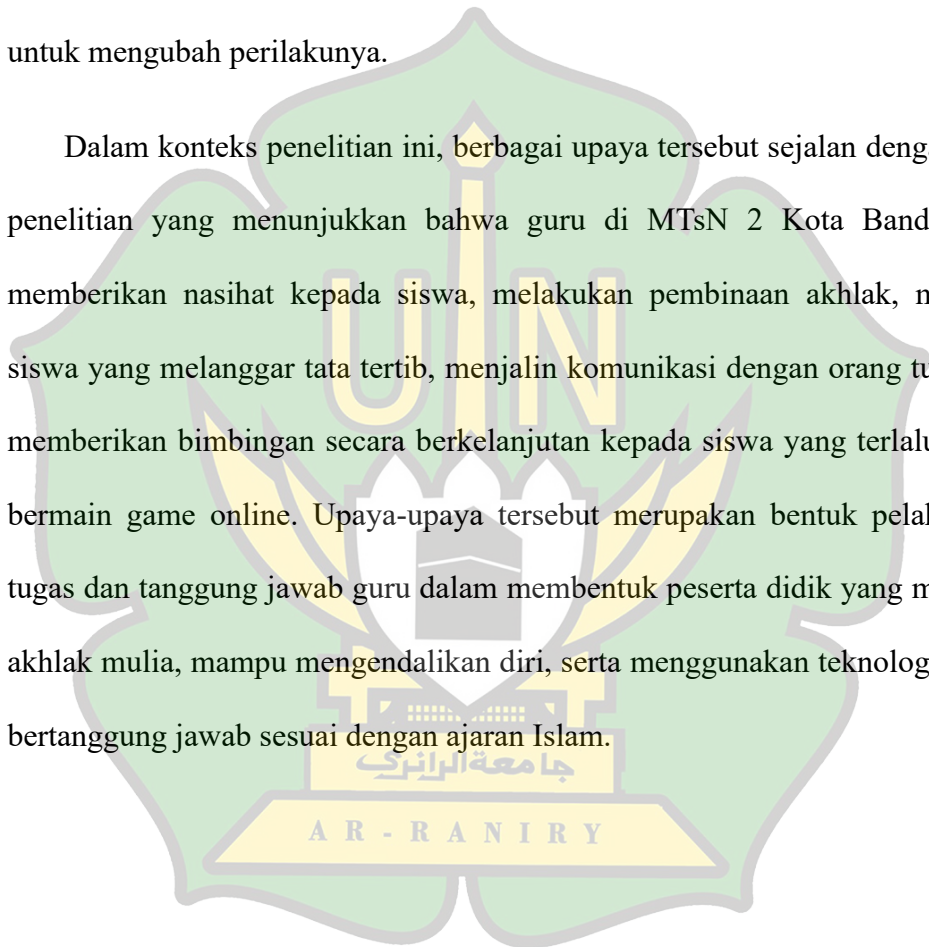
Ketiga, guru menanamkan nilai-nilai karakter melalui pembiasaan dalam kegiatan sekolah. Nilai-nilai seperti kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, tanggung jawab, dan kesantunan dalam bertutur kata harus dibiasakan dalam setiap aktivitas pembelajaran maupun kegiatan di luar kelas sehingga menjadi bagian dari kepribadian peserta didik.

Keempat, guru melakukan pengawasan terhadap perilaku peserta didik di lingkungan sekolah. Pengawasan tersebut dilakukan dengan memperhatikan perubahan sikap, kedisiplinan, prestasi belajar, maupun interaksi sosial peserta didik sehingga guru dapat segera memberikan pembinaan apabila ditemukan perilaku yang menyimpang akibat penggunaan game online secara berlebihan.

Kelima, guru menjalin komunikasi dan kerja sama dengan orang tua peserta didik. Kerja sama tersebut sangat penting karena penggunaan game online lebih banyak terjadi di lingkungan rumah. Melalui komunikasi yang baik, guru dan orang tua dapat saling bertukar informasi mengenai perkembangan perilaku peserta didik serta bersama-sama menentukan langkah pembinaan yang tepat.

Keenam, guru bekerja sama dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK), wali kelas, dan pihak sekolah dalam memberikan layanan konseling kepada peserta didik yang mengalami kesulitan mengendalikan penggunaan game online. Pendekatan tersebut dilakukan secara edukatif dan persuasif agar peserta didik menyadari dampak negatif yang ditimbulkan serta memiliki motivasi untuk mengubah perilakunya.

Dalam konteks penelitian ini, berbagai upaya tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh memberikan nasihat kepada siswa, melakukan pembinaan akhlak, menegur siswa yang melanggar tata tertib, menjalin komunikasi dengan orang tua, serta memberikan bimbingan secara berkelanjutan kepada siswa yang terlalu sering bermain game online. Upaya-upaya tersebut merupakan bentuk pelaksanaan tugas dan tanggung jawab guru dalam membentuk peserta didik yang memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab sesuai dengan ajaran Islam.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana dampak *game online* terhadap akhlak siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh. Pendekatan fenomenologi dipilih karena peneliti berupaya menggali pengalaman langsung (*lived experience*) para siswa yang terlibat dalam aktivitas bermain *game online*, serta bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi sikap, perilaku, dan akhlak mereka dalam kehidupan sehari-hari.⁹⁴ Melalui pendekatan ini, peneliti tidak hanya berfokus pada gejala yang tampak di permukaan, tetapi juga berusaha memahami makna subjektif yang dirasakan oleh siswa terkait aktivitas bermain *game online*.

Selain itu, penelitian ini juga dikaji dalam perspektif pendidikan Islami. Hal ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai Islam memandang fenomena *game online* serta dampaknya terhadap perilaku dan moralitas siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian tidak hanya menghasilkan temuan empiris, tetapi juga memberikan kontribusi dalam penguatan nilai-nilai akhlak dalam pendidikan Islam.

⁹⁴ John Ward Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*, 3rd ed. (California: Sage Publications, 2013), h. 76.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang menjadi sumber data dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan khusus yang relevan dengan tujuan penelitian.⁹⁵

Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi wali kelas dan siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh yang aktif bermain *game online*. Pemilihan siswa sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu siswa yang aktif bermain *game online*, memiliki intensitas bermain yang cukup tinggi, serta menunjukkan adanya perubahan perilaku yang berkaitan dengan akhlak. Selain itu, pemilihan subjek juga mempertimbangkan rekomendasi dari guru agar data yang diperoleh lebih relevan dan akurat.

Dalam penelitian kualitatif, jumlah subjek tidak ditentukan secara pasti, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan data. Pengumpulan data dilakukan hingga mencapai titik jenuh (*data saturation*), yaitu ketika informasi yang diperoleh telah berulang dan tidak ditemukan data baru.⁹⁶

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Kota Banda Aceh. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan beberapa guru, diketahui bahwa sebagian siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh aktif bermain *game online*, baik melalui ponsel

⁹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 218.

⁹⁶ John Ward Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (California: Sage Publications, 2014), h. 189.

pribadi maupun perangkat lain di luar jam sekolah. Fenomena ini dinilai menarik untuk diteliti karena terdapat indikasi perubahan perilaku yang berkaitan dengan kedisiplinan, tanggung jawab, serta hubungan sosial siswa yang semuanya merupakan bagian dari pembentukan akhlak.

MTsN 2 Kota Banda Aceh memiliki siswa dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam, termasuk dalam hal akses terhadap teknologi digital. Variasi ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang kaya mengenai perbedaan perilaku dan pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang komprehensif, mendalam, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁹⁷

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku dan aktivitas siswa di lingkungan sekolah, khususnya siswa yang aktif bermain *game online*. Teknik observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan sikap dan perilaku akhlak siswa dalam konteks keseharian mereka, baik di dalam maupun di luar kelas.

⁹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 224.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali lebih jauh pengalaman subjektif siswa dalam bermain *game online* serta pandangan mereka pada dampak *game online* terhadap akhlak. Teknik ini merupakan inti dari pendekatan fenomenologi karena memungkinkan peneliti memahami makna yang dialami langsung oleh siswa. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber, yaitu Siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh yang aktif bermain *game online* dan wali kelas. Jenis wawancara yang digunakan adalah terstruktur, dimana peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian berupa foto kegiatan selama penelitian berlangsung sebagai bukti pelaksanaan penelitian di lapangan. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat data yang diperoleh serta membantu peneliti dalam melakukan analisis secara lebih mendalam.

E. Instrument Penelitian

Instrumen pengumpulan data ialah sarana yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian. Instrumen ini berfungsi untuk mengumpulkan informasi secara sistematis, objektif, dan terukur sehingga

data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Ketepatan pemilihan instrumen sangat memengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian.⁹⁸

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menempatkan peneliti sebagai instrumen utama, yang didukung oleh pedoman wawancara yang dilakukan untuk menggali lebih jauh pengalaman subjektif siswa dalam bermain *game online* serta pandangan mereka pada dampak *game online* terhadap akhlak. Teknik ini merupakan inti dari pendekatan fenomenologi karena memungkinkan peneliti memahami makna yang dialami langsung oleh siswa. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber, yaitu Siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh yang aktif bermain *game online* dan wali kelas. Jenis wawancara yang digunakan adalah terstruktur, dimana peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara.

Pedoman wawancara digunakan dengan berisikan daftar pertanyaan, topik, atau indikator yang digunakan peneliti untuk mengarahkan proses wawancara agar berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman ini membantu peneliti memperoleh data yang mendalam dan lebih terarah, dengan berfokus pada kesesuaian penelitian ini.

Table 1 Pedoman Wawancara Siswa

No	Indikator	Pertanyaan Pokok
1	Jujur	Apakah anda pernah menyembunyikan sesuatu dari orang tua anda ketika anda bermain <i>game online</i> ?
2	Disiplin	Bagaimana pola istirahat dan pola makan anda sejak bermain <i>game online</i> ?

⁹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 148

3	Tanggung Jawab	Bagaimana respon anda jika orang tua memerintah anda untuk sholat, ketika anda sedang bermain <i>game online</i> ?
4	Sabar	Bagaimana respon anda ketika mengalami kekalahan saat bermain <i>game online</i> ?
5	Tutur Kata	Apakah anda sering berkata kasar ketika mengalami kekalahan saat bermain <i>game online</i> ?

Table 2 Pedoman Wawancara Wali Kelas

No	Indikator	Pertanyaan Pokok
1	Jujur	Apa saja upaya yang Bapak/Ibu lakukan untuk membina kejujuran siswa, khususnya terkait kebiasaan mereka dalam bermain <i>game online</i> ?
2	Displin	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi masalah kedisiplinan siswa yang mungkin terganggu akibat bermain <i>game online</i> , seperti keterlambatan atau tidak fokus belajar?
3	Tanggung Jawab	Apa langkah yang Bapak/Ibu lakukan untuk meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap tugas sekolah meskipun mereka aktif bermain <i>game online</i> ?
4	Sabar	Bagaimana Bapak/Ibu membimbing siswa agar lebih sabar dan mampu mengontrol emosi, terutama yang terpengaruh oleh <i>game online</i> ?
5	Tutur Kata	Apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk memperbaiki atau menjaga tutur kata siswa agar tetap sopan, terutama jika terpengaruh bahasa dari <i>game online</i> ?

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini terdiri atas tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.⁹⁹

⁹⁹ Matthew Bruce Miles dan Alan Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*, 2nd ed. (Thousand Oaks: Sage Publications, 1994), h. 10.

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan menjadi bentuk yang lebih terfokus dan bermakna. Pada tahap ini, peneliti mulai menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu dampak *game online* terhadap akhlak siswa.

2. Penyajian data

Tahap penyajian data merupakan proses menampilkan informasi yang sudah direduksi ke dalam bentuk yang mudah dipahami agar peneliti dapat menarik kesimpulan. Data yang disajikan dapat berbentuk narasi deskriptif, matriks, diagram alur, atau kutipan langsung dari informan.

3. Penarikan kesimpulan serta verifikasi

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal muncul selama proses pengumpulan data berlangsung, namun masih bersifat sementara sehingga perlu diverifikasi secara terus-menerus hingga diperoleh kesimpulan yang valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat MTsN 2 Kota Banda Aceh

Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Kota Banda Aceh merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. MTsN 2 Kota Banda Aceh berlokasi di Jalan Tgk. Imum Lueng Bata, Kecamatan Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.¹⁰⁰

MTsN 2 Kota Banda Aceh didirikan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan berbasis Islam tingkat menengah pertama. Seiring dengan perkembangan zaman, madrasah ini terus mengalami peningkatan baik dari segi jumlah siswa, tenaga pendidik maupun sarana dan prasarana yang dimiliki.¹⁰¹

Selain itu, MTsN 2 Kota Banda Aceh juga aktif dalam kegiatan akademik maupun non akademik. Hal ini dapat dilihat dari berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan seperti kegiatan keagamaan, olahraga, pramuka, dan kegiatan sosial lainnya.¹⁰²

Madrasah ini juga menekankan pembentukan karakter siswa melalui kegiatan keagamaan seperti shalat berjamaah, pengajian rutin, dan pembinaan

¹⁰⁰ Putri Fajrillah, *Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Teknik Diskusi Kelompok di MTsN 2 Banda Aceh* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), h. 32.

¹⁰¹ M. Ramadhani, *Pengaruh Model Problem Centered Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), h. 28.

¹⁰² M. Faisal, "Evaluasi Pelaksanaan Ekstrakurikuler Olahraga di MTsN Negeri 2 Banda Aceh," *Jurnal Serambi Milenial*, 2023, h. 45.

akhlak siswa. Hal ini bertujuan untuk membentuk siswa yang berakhlak mulia dan berkepribadian Islami.¹⁰³

4. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Visi MTsN 2 Kota Banda Aceh adalah:

"Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas dan berprestasi."

b. Misi

Adapun misi MTsN 2 Kota Banda Aceh adalah:

- 1) Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT
- 2) Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan inovatif
- 4) Mengembangkan potensi akademik dan non akademik siswa
- 5) Menumbuhkan sikap disiplin dan tanggung jawab siswa
- 6) Meningkatkan profesionalisme guru
- 7) Menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman
- 8) Mengembangkan kegiatan keagamaan di sekolah

5. Keadaan Guru MTsN 2 Kota Banda Aceh

Guru merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh terdiri dari guru PNS dan guru honorer dengan latar

¹⁰³ Djailani, "Peningkatan Kompetensi Guru MTsN Kota Banda Aceh Melalui Supervisi Pengajaran," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 12, no. 2 (2012): h. 215.

belakang pendidikan yang beragam. Sebagian besar guru telah memiliki kualifikasi pendidikan Sarjana (S1) dan beberapa telah melanjutkan pendidikan ke jenjang S2.

Table 3 Jumlah Guru

No	Status Guru	Jumlah
1	Guru PNS	28 orang
2	Guru Honorer	15 orang
3	Tenaga Kependidikan	8 orang
Total		51 orang

Guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh berperan penting dalam membentuk akhlak siswa melalui kegiatan pembelajaran dan pembinaan karakter siswa.

6. Keadaan siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh

Siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh berasal dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda. Siswa terdiri dari tiga tingkat yaitu kelas VII, VIII, dan IX.

Table 4 Jumlah Siswa & Siswi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VII	130	140	270
2	VIII	120	130	250
3	IX	115	125	240
Total		365	395	760

Jumlah siswa yang cukup banyak menunjukkan bahwa MTsN 2 Kota Banda Aceh merupakan salah satu madrasah yang diminati masyarakat.

7. Sarana dan Prasarana MTsN 2 Kota Banda Aceh

Sarana dan prasarana merupakan faktor penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran. MTsN 2 Kota Banda Aceh memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Table 5 Sarana dan Prasarana

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kepala Madrasah	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Tata Usaha	1
4	Ruang Kelas	18
5	Perpustakaan	1
6	Laboratorium Komputer	1
7	Mushalla	1
8	Ruang UKS	1
9	Ruang OSIS	1
10	Lapangan Olahraga	1
11	Kantin Sekolah	1
12	Toilet Guru	2
13	Toilet Siswa	6

14	Gudang	1
15	Tempat Parkir	1

Sarana dan prasarana tersebut digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta kegiatan ekstrakurikuler siswa.

B. Hasil Penelitian

1. Dampak *Game online* terhadap Akhlak Siswa MTsN Kota Banda Aceh

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah membawa perubahan besar terhadap pola kehidupan remaja, termasuk dalam aktivitas hiburan dan interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. *Game online* menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat diminati oleh siswa karena menawarkan pengalaman bermain yang interaktif, kompetitif, dan mampu menciptakan hubungan sosial antar pemain. Kemudahan akses internet dan penggunaan telepon genggam menyebabkan *game online* semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh aktif memainkan *game online* dalam intensitas yang cukup tinggi. Aktivitas bermain tersebut tidak hanya mempengaruhi waktu luang siswa, tetapi juga berdampak terhadap pembentukan perilaku dan akhlak mereka dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan teknologi digital memberikan tantangan baru dalam proses pendidikan karakter pada remaja usia sekolah.¹⁰⁴

¹⁰⁴ Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), h. 12–15.

Pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa terlihat dari perubahan perilaku yang muncul secara bertahap dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai mengalami perubahan dalam aspek kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesabaran, dan tutur kata akibat penggunaan *game online* secara berlebihan. Perubahan tersebut muncul karena aktivitas bermain *game online* dilakukan secara terus-menerus sehingga membentuk kebiasaan baru pada diri siswa. Teori behaviorisme dari B. F. Skinner menjelaskan bahwa perilaku individu terbentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan yang dilakukan secara berulang. Aktivitas bermain *game online* yang memberikan kesenangan emosional membuat siswa terdorong untuk terus mengulangi perilaku tersebut tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap kehidupan nyata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pembentukan perilaku sosial dan moral remaja.

Aspek kejujuran menjadi salah satu dimensi akhlak yang paling terlihat mengalami perubahan akibat penggunaan *game online*. Sebagian siswa mengaku pernah berbohong kepada orang tua demi mempertahankan aktivitas bermain game mereka. Salah satu siswa mengatakan, “Saya pernah bohong dikarenakan takut dimarahin.”¹⁰⁵ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami konflik batin antara keinginan bermain game dan rasa takut terhadap hukuman dari orang tua. Ketakutan tersebut mendorong siswa memilih perilaku tidak jujur sebagai cara

¹⁰⁵ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, M. Jaya Pratama Gumay, 22 April 2026

mempertahankan aktivitas bermain mereka. Teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg menjelaskan bahwa tingkat perkembangan moral remaja mempengaruhi cara mereka mengambil keputusan dalam situasi tertentu.¹⁰⁶

Perilaku tidak jujur yang dilakukan siswa memperlihatkan bahwa sebagian remaja masih berada pada tahap moralitas yang berorientasi pada hukuman dan kepentingan pribadi. Siswa lebih fokus menghindari kemarahan orang tua dibandingkan mempertimbangkan nilai kejujuran dalam tindakan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *game online* mampu mempengaruhi proses pengambilan keputusan moral siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian terdahulu mengenai kecanduan *game online* menjelaskan bahwa ketergantungan terhadap permainan digital dapat menurunkan kontrol diri dan meningkatkan perilaku manipulatif pada remaja.¹⁰⁷ Pengaruh tersebut muncul karena *game online* memberikan kepuasan emosional yang membuat siswa berusaha mempertahankan aktivitas bermain dengan berbagai cara. Situasi ini memperlihatkan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi pembentukan karakter jujur pada siswa.

Perubahan sikap kejujuran juga terlihat ketika siswa berpura-pura belajar sambil tetap bermain game secara diam-diam. Salah satu siswa menyampaikan, “Saya disuruh belajar tapi tetap pegang HP untuk main game di balik buku yang saya

¹⁰⁶ Lawrence Kohlberg, *The Philosophy of Moral Development* (San Francisco: Harper & Row, 1981), h. 17–20.

¹⁰⁷ Eri Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 148–158, <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>.

pegang.”¹⁰⁸ Pernyataan tersebut menunjukkan adanya perilaku manipulatif yang dilakukan siswa untuk menghindari pengawasan orang tua. Aktivitas bermain secara tersembunyi memperlihatkan bahwa *game online* mulai diposisikan sebagai prioritas yang lebih penting dibandingkan proses belajar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya penurunan kesadaran siswa terhadap tanggung jawab akademik mereka sebagai pelajar. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kemampuan konsentrasi dan menurunkan motivasi belajar siswa. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa permainan digital dapat mempengaruhi pola perilaku dan pola pikir remaja secara perlahan.

Fenomena penggunaan telepon genggam tanpa izin orang tua juga menjadi bagian dari perubahan perilaku siswa akibat *game online*. Salah satu siswa mengatakan, “Saya pernah gak dikasih HP dan mengambil HP secara diam-diam saat orang tua saya sedang tidur.”¹⁰⁹ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dorongan untuk bermain game mampu mengalahkan kesadaran siswa terhadap aturan keluarga. Pengambilan telepon genggam secara diam-diam memperlihatkan adanya perubahan dalam nilai kepatuhan dan rasa tanggung jawab terhadap kepercayaan orang tua. Teori kontrol sosial Travis Hirschi menjelaskan bahwa lemahnya pengawasan dan ikatan sosial dengan keluarga dapat meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku menyimpang pada remaja.¹¹⁰ Kondisi tersebut

¹⁰⁸ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

¹⁰⁹ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Raja Zidan, 22 April 2026

¹¹⁰ Travis Hirschi, *Causes of Delinquency* (Berkeley: University of California Press, 1969), h. 16–34.

memperlihatkan pentingnya peran keluarga dalam membentuk kontrol sosial terhadap penggunaan teknologi digital oleh siswa. Hubungan emosional yang baik antara anak dan orang tua menjadi faktor penting dalam mengurangi perilaku menyimpang akibat *game online*.

Pengaruh *game online* terhadap aspek kejujuran juga terlihat dalam perilaku penggunaan uang untuk kebutuhan permainan digital. Beberapa siswa mengaku melakukan *top up* game secara diam-diam menggunakan uang tabungan pribadi mereka. Salah satu siswa menyampaikan, “Pernah duit tabungan digunakan *top up* secara diam-diam.”¹¹¹ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi kebutuhan penting bagi sebagian siswa. Penggunaan uang secara tersembunyi memperlihatkan adanya perubahan prioritas dalam kehidupan remaja terhadap kebutuhan virtual. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa budaya konsumtif dalam *game online* dapat mempengaruhi perilaku ekonomi remaja, terutama dalam penggunaan uang untuk kebutuhan permainan digital.¹¹² Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pengaruh *game online* tidak hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga pada pola konsumsi dan pengelolaan keuangan siswa.

Meskipun demikian, tidak seluruh siswa menunjukkan perubahan negatif terhadap aspek kejujuran akibat *game online*. Salah satu siswa mengatakan, “Saya kalau main game memang minta izin sama orang tua.”¹¹³ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi yang baik antara anak dan orang tua dapat

¹¹¹ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Syawal Arfansyah, 21 April 2026

¹¹² Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Konsumtif Siswa,” *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 8, no. 1 (2019): 45–53,

¹¹³ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nada Putri Rahmadini, 21 April 2026

menjadi faktor pengendali perilaku siswa. Sikap terbuka dalam penggunaan *game online* memperlihatkan adanya kesadaran moral dan kontrol diri yang lebih baik pada sebagian siswa. Teori pendidikan karakter Thomas Lickona menjelaskan bahwa pembentukan karakter dipengaruhi oleh pembiasaan nilai moral dalam lingkungan keluarga dan sekolah. Pengawasan orang tua yang dilakukan secara seimbang membantu siswa memahami batasan dalam menggunakan teknologi digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *game online* sangat bergantung pada pola pendidikan dan komunikasi yang diterima siswa di rumah.

Aspek kedisiplinan menjadi dimensi lain yang cukup banyak dipengaruhi oleh penggunaan *game online* secara berlebihan. Sebagian siswa mengaku mengalami perubahan pola tidur akibat bermain *game* hingga larut malam. Salah satu siswa menyampaikan, “Saya telat tidur karena *game* sampai jam 2.”¹¹⁴ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *game online* mampu menarik perhatian siswa dalam waktu yang sangat lama. Aktivitas bermain yang berlangsung terus-menerus membuat siswa kehilangan kontrol terhadap waktu istirahat mereka. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan pola tidur dan menurunkan kualitas kesehatan fisik remaja.¹¹⁵ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *game online* mempengaruhi disiplin waktu siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Gangguan pola tidur juga terlihat pada siswa yang bermain hingga dini hari, terutama saat hari libur sekolah. Salah satu siswa mengatakan, “Saya pernah tidur

¹¹⁴ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Raja Zidan, 22 April 2026

¹¹⁵ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed. (Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2013), h. 795–798.

di jam setengah 4 karena game.”¹¹⁶ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *game online* mampu menciptakan keterikatan emosional yang cukup kuat pada diri siswa. Aktivitas bermain yang dilakukan hingga larut malam memperlihatkan adanya kecenderungan perilaku adiktif pada sebagian siswa. Teori adiksi perilaku menjelaskan bahwa aktivitas tertentu dapat menciptakan ketergantungan psikologis apabila dilakukan secara terus-menerus dan memberikan kepuasan emosional.¹¹⁷ Kondisi tersebut menyebabkan siswa sulit menghentikan permainan meskipun menyadari dampak negatif terhadap kesehatan mereka. Pengaruh tersebut memperlihatkan bagaimana *game online* dapat mengubah pola hidup remaja secara signifikan.

Perubahan kedisiplinan siswa juga terlihat dalam pola makan mereka sehari-hari. Beberapa siswa mengaku pernah menunda makan demi menyelesaikan pertandingan dalam *game online*. Salah satu siswa menyampaikan, “Saya pernah menunda makan sebentar karena game.”¹¹⁸ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa fokus siswa terhadap permainan digital membuat kebutuhan biologis menjadi terabaikan. Aktivitas pertandingan dalam *game online* menciptakan tekanan kompetitif yang membuat siswa merasa harus tetap bertahan hingga permainan selesai. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam memenuhi kebutuhan

¹¹⁶ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nuvail Alsafaras, 21 April 2026

¹¹⁷ Mark D. Griffiths, “Online Video Gaming: What Should Educational Psychologists Know?” *Educational Psychology in Practice* 26, no. 1 (2010): h. 35–40,

¹¹⁸ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Yusuf, 21 April 2026

dasar secara teratur. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya perubahan prioritas dari kebutuhan fisik menuju kepentingan virtual dalam permainan digital.

Fenomena yang lebih serius terlihat pada siswa yang mengaku pernah tidak makan dan tidak tidur karena terlalu fokus bermain *game online*. Salah satu siswa mengatakan, “Pernah tidak makan karena game.”¹¹⁹ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *game online* mampu menciptakan keterlibatan emosional yang sangat intens pada diri siswa. Aktivitas bermain yang dilakukan tanpa batas waktu memperlihatkan adanya gangguan dalam kemampuan mengontrol diri dan aktivitas harian. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik, emosional, dan sosial pada remaja. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan digital memiliki pengaruh besar terhadap keseimbangan gaya hidup siswa. Pengaruh tersebut menjadi tantangan serius dalam pembentukan disiplin dan pola hidup sehat pada remaja usia sekolah.

Aspek tanggung jawab juga mengalami pengaruh yang cukup besar akibat penggunaan *game online*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa siswa pernah menunda bahkan meninggalkan kewajiban ibadah demi melanjutkan permainan. Salah satu siswa menyampaikan, “Saya keluar pergi masjid tapi saya tidak ke masjid malah ke kedai untuk melanjutkan game.”¹²⁰ Pernyataan tersebut menunjukkan adanya pergeseran prioritas antara kewajiban spiritual dan aktivitas hiburan digital. *Game online* dalam kondisi tertentu mampu mengurangi kesadaran siswa terhadap tanggung jawab keagamaan mereka. Teori religiusitas menjelaskan

¹¹⁹ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Yusuf, 21 April 2026

¹²⁰ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

bahwa tingkat kesadaran spiritual seseorang mempengaruhi kemampuan mereka mengontrol perilaku dalam kehidupan sehari-hari.¹²¹ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pengaruh *game online* dapat mengganggu pembentukan tanggung jawab spiritual siswa.

Penundaan ibadah demi menyelesaikan pertandingan game juga diakui oleh beberapa siswa lainnya. Salah satu siswa mengatakan, “Saya akan menunda sebentar untuk 1 *match* agar tidak turun *rank*.”¹²² Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sistem kompetitif dalam *game online* memiliki pengaruh psikologis yang sangat kuat terhadap pemain. Keinginan mempertahankan peringkat membuat siswa merasa sulit meninggalkan permainan meskipun waktu ibadah telah tiba. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa sistem ranking dalam *game online* dirancang untuk menciptakan motivasi kompetitif dan keterikatan emosional yang tinggi pada pemain. Kondisi tersebut memperlihatkan bagaimana dunia virtual mampu mempengaruhi skala prioritas dalam kehidupan nyata siswa. Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya mempengaruhi perilaku sosial, tetapi juga tanggung jawab spiritual siswa.

Fenomena penundaan ibadah menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai mengalami kesulitan dalam mengatur keseimbangan antara hiburan dan kewajiban agama. *Game online* memberikan sensasi kompetitif yang membuat siswa merasa harus terus terlibat dalam permainan hingga pertandingan selesai. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa keterikatan emosional terhadap permainan digital dapat

¹²¹ Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 214–220.

¹²² Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nayra Safana Kusuma, 22 April 2026

mempengaruhi kesadaran spiritual siswa. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan media digital secara berlebihan dapat menurunkan kualitas religiusitas pada remaja apabila tidak diimbangi dengan pendidikan agama yang kuat. Kondisi tersebut memperlihatkan pentingnya pembinaan spiritual dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi digital. Pendidikan agama berfungsi sebagai kontrol moral agar siswa mampu membedakan prioritas dalam kehidupan sehari-hari. Pembentukan tanggung jawab spiritual menjadi penting agar siswa tidak terjebak dalam penggunaan *game online* yang berlebihan.

Meskipun demikian, terdapat siswa yang tetap menunjukkan tanggung jawab yang baik terhadap kewajiban ibadah mereka. Salah satu siswa menyampaikan, “Saya akan langsung tinggalkan game untuk salat.”¹²³ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki kemampuan mengontrol diri dan menempatkan kewajiban agama sebagai prioritas utama. Pendidikan agama dan pengawasan keluarga tampaknya menjadi faktor penting dalam membentuk tanggung jawab spiritual siswa. Teori kontrol diri menjelaskan bahwa individu yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung mampu menunda kepuasan sementara demi memenuhi kewajiban yang lebih penting. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *game online* tidak selalu bersifat negatif apabila siswa memiliki dasar moral dan religius yang kuat. Penguatan nilai agama menjadi penting dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi digital pada remaja.

¹²³ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nada Putri Rahmadini, 21 April 2026

Aspek kesabaran juga mengalami perubahan akibat penggunaan *game online*. Sebagian besar siswa mengaku mudah marah dan merasa kesal ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Salah satu siswa mengatakan, “Saya marah ke tim saya dan juga pernah pukul HP dan meja.”¹²⁴ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *game online* dapat memicu ledakan emosi yang cukup intens pada diri siswa. Teori frustrasi-agresi menjelaskan bahwa kegagalan mencapai tujuan dapat memunculkan perilaku agresif sebagai bentuk pelampiasan emosi.¹²⁵ Kekalahan dalam pertandingan *game online* menciptakan rasa frustrasi yang kemudian diekspresikan siswa melalui tindakan verbal maupun fisik. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *game online* mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengontrol emosi mereka.

Kemarahan siswa juga diarahkan kepada anggota tim yang dianggap tidak mampu bermain dengan baik. Salah satu siswa menyampaikan, “Marah kepada kawan yang tidak bagus mainnya.”¹²⁶ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *game online* membentuk budaya kompetitif yang cukup kuat pada remaja. Tekanan untuk menang membuat siswa memiliki ekspektasi tinggi terhadap kemampuan anggota tim lainnya. Ketika harapan tersebut tidak terpenuhi, muncul reaksi emosional berupa kemarahan dan rasa kecewa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa lingkungan *game online* sering menciptakan tekanan sosial

¹²⁴ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

¹²⁵ Leonard Berkowitz, *Aggression: Its Causes, Consequences, and Control* (New York: McGraw-Hill, 1993), h. 30–45.

¹²⁶ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nuvail Alsafaras, 21 April 2026

dan konflik antar pemain. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa permainan digital mempengaruhi kualitas hubungan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan emosi akibat *game online* tidak hanya terlihat melalui kemarahan verbal, tetapi juga melalui tindakan fisik seperti memukul meja atau telepon genggam ketika kalah bermain. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi negatif mereka. Teori kecerdasan emosional Daniel Goleman menjelaskan bahwa kemampuan mengelola emosi merupakan bagian penting dalam perkembangan kepribadian individu. Rendahnya kemampuan mengontrol emosi membuat siswa lebih mudah bereaksi secara agresif terhadap situasi yang tidak sesuai harapan mereka. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa paparan permainan kompetitif secara terus-menerus dapat meningkatkan impulsivitas dan perilaku agresif pada remaja. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi stabilitas emosional siswa apabila digunakan secara berlebihan.

Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan reaksi emosional yang negatif, terdapat siswa yang memandang *game online* hanya sebagai hiburan semata. Salah satu siswa mengatakan, “Tidak pernah karena saya main game untuk *have fun* aja.”¹²⁷ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa cara pandang siswa terhadap permainan mempengaruhi respons emosional mereka ketika bermain. Siswa yang memandang game sebagai hiburan cenderung memiliki kontrol emosi yang lebih baik dibandingkan siswa yang terlalu kompetitif. Teori kecerdasan emosional

¹²⁷ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nada Putri Rahmadini, 21 April 2026

menjelaskan bahwa kemampuan memahami dan mengelola emosi membantu individu menghadapi tekanan secara lebih sehat. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa dampak *game online* sangat dipengaruhi oleh karakter dan pola pikir masing-masing siswa. Perbedaan respons emosional menunjukkan adanya variasi tingkat kedewasaan psikologis pada remaja.

Aspek tutur kata menjadi dimensi akhlak lain yang cukup banyak dipengaruhi oleh *game online*. Sebagian siswa mengaku sering menggunakan kata-kata kasar ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Salah satu siswa menyampaikan, “Saya pernah berkata kasar kepada kawan jikalau mereka beban dalam tim.”¹²⁸ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tekanan emosional dalam permainan mempengaruhi cara siswa berkomunikasi dengan orang lain. Budaya komunikasi dalam *game online* yang keras dan penuh makian membuat siswa terbiasa menggunakan bahasa kasar. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa interaksi digital dalam *game online* sering dipenuhi ekspresi agresif yang mudah ditiru oleh remaja. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara lingkungan virtual dan perubahan etika komunikasi siswa.

Penggunaan bahasa kasar juga muncul dalam bentuk penyebutan nama-nama hewan dan kata-kata daerah yang bersifat makian. Salah satu siswa mengatakan, “Saya pernah berkata kasar memaki dengan bahasa daerah dan nama-nama hewan.”¹²⁹ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa mengadopsi pola bahasa yang berkembang dalam komunitas permainan online. Penggunaan kata kasar

¹²⁸ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, M. Jaya Pratama Gumay, 22 April 2026

¹²⁹ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

dipandang sebagai bentuk pelampiasan emosi ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Teori belajar sosial Albert Bandura menjelaskan bahwa individu cenderung meniru perilaku yang sering mereka lihat dalam lingkungan sosialnya. Paparan bahasa agresif secara terus-menerus membuat siswa menganggap perilaku tersebut sebagai sesuatu yang normal. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *game online* mempengaruhi pembentukan kebiasaan komunikasi remaja.

Fenomena penggunaan bahasa kasar tidak hanya terjadi di dalam rumah, tetapi juga ketika siswa bermain bersama teman di luar lingkungan keluarga. Salah satu siswa menyampaikan, “Kadang-kadang berkata kasar tapi kalau main di luar rumah.”¹³⁰ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan memiliki pengaruh besar terhadap perilaku komunikasi siswa. Interaksi kelompok dalam permainan menciptakan budaya sosial tertentu yang kemudian membentuk kebiasaan bahasa siswa. Kajian sosiolinguistik menjelaskan bahwa bahasa berkembang sesuai dengan lingkungan sosial tempat individu berinteraksi. Budaya komunikasi dalam kelompok pemain *game online* memperlihatkan adanya normalisasi penggunaan bahasa kasar di kalangan remaja. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi sekolah dan keluarga dalam membina etika komunikasi siswa.

Pengaruh *game online* terhadap tutur kata siswa memperlihatkan bahwa lingkungan virtual memiliki peran besar dalam membentuk budaya komunikasi remaja. Siswa yang terlalu sering terpapar bahasa agresif dalam permainan cenderung membawa pola komunikasi tersebut ke kehidupan nyata. Penelitian

¹³⁰ Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rayyan Rafa Muhammad, 22 April 2026

terdahulu menjelaskan bahwa remaja berada pada fase perkembangan sosial yang membuat mereka mudah meniru perilaku lingkungan sekitar. Paparan komunikasi kasar secara terus-menerus menyebabkan siswa menganggap penggunaan bahasa tersebut sebagai hal yang wajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembentukan etika komunikasi siswa memerlukan pengawasan yang lebih serius dari keluarga dan sekolah. Pendidikan karakter dalam aspek tutur kata menjadi penting untuk menjaga kesopanan dan nilai moral siswa di era digital.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap akhlak siswa bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Pengawasan orang tua, pendidikan agama, kontrol diri, dan lingkungan pertemanan menjadi faktor penting yang menentukan bagaimana siswa merespons penggunaan *game online*. Sebagian siswa mampu menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab, sedangkan sebagian lainnya mengalami perubahan perilaku yang cukup signifikan. Penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa pembentukan karakter remaja dipengaruhi oleh interaksi antara faktor individu, keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial.¹³¹ Pendidikan akhlak pada era digital tidak cukup dilakukan melalui pengajaran formal semata, tetapi juga memerlukan pengawasan dan pembinaan terhadap budaya digital yang dihadapi siswa setiap hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembinaan karakter siswa di era modern memerlukan kerja sama yang menyeluruh antara sekolah, keluarga, dan masyarakat.

¹³¹ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 56–61.

2. Upaya Guru Dalam Mengatasi Dampak *Game online* Terhadap Akhlak Siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan besar terhadap pola kehidupan remaja, terutama dalam aktivitas hiburan dan interaksi sosial mereka. *Game online* menjadi salah satu media hiburan yang paling diminati siswa karena mampu memberikan pengalaman bermain yang menarik, kompetitif, dan interaktif. Intensitas penggunaan *game online* yang tinggi menyebabkan munculnya perubahan perilaku pada sebagian siswa, baik dalam aspek kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, pengendalian emosi, maupun tutur kata. Kondisi tersebut menjadi perhatian serius bagi guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh karena akhlak merupakan fondasi utama dalam pendidikan madrasah. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga memiliki tanggung jawab moral untuk membimbing karakter siswa agar tetap sesuai dengan nilai-nilai agama dan norma sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan berbagai upaya secara sistematis melalui pembinaan moral, pendekatan personal, pengawasan disiplin, komunikasi dengan orang tua, serta pemberian sanksi edukatif dalam mengatasi dampak *game online* terhadap akhlak siswa.¹³²

Pembinaan kejujuran menjadi salah satu fokus utama guru dalam menghadapi dampak *game online* terhadap siswa. Guru memahami bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan perilaku tidak jujur demi mempertahankan aktivitas bermain game mereka. Salah satu guru menyatakan, “Akan saya ingatkan mereka

¹³² Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), h. 43–45.

terhadap dampak *game online* dan saya berikan nasihat agar terhindar dari dampak kedepannya.”¹³³ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru menggunakan pendekatan persuasif melalui nasihat dan pengarahan moral kepada siswa. Guru berusaha membangun kesadaran bahwa perilaku tidak jujur akibat *game online* dapat memberikan dampak negatif terhadap kehidupan akademik dan sosial siswa di masa depan. Thomas Lickona menjelaskan bahwa pendidikan karakter membutuhkan proses pembiasaan moral melalui pengarahan, keteladanan, dan penguatan nilai secara terus-menerus agar siswa mampu membedakan perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari.¹³⁴

Nasihat yang diberikan guru menunjukkan bahwa pendidikan akhlak di madrasah tidak hanya dilakukan melalui aturan formal, tetapi juga melalui pendekatan emosional yang menyentuh kesadaran siswa. Guru memahami bahwa perilaku berbohong yang dilakukan siswa sering kali muncul karena lemahnya kemampuan mengontrol keinginan bermain *game online*. Kondisi tersebut menunjukkan adanya konflik psikologis antara kesadaran moral siswa dengan dorongan emosional untuk terus bermain game. Penelitian Eri Novrialdy menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan remaja mengalami penurunan kontrol diri sehingga lebih mudah melakukan perilaku manipulatif demi mempertahankan aktivitas bermain mereka.¹³⁵ Guru berusaha mengatasi kondisi tersebut dengan pendekatan yang lebih humanis agar siswa tidak merasa tertekan

¹³³ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani, 21 April 2026

¹³⁴ Thomas Lickona, *Character Matters* (New York: Touchstone, 2004), h. 51–53.

¹³⁵ Eri Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 148–158, <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>.

ketika menerima pembinaan moral. Pendekatan tersebut membantu menciptakan hubungan emosional yang lebih baik antara guru dan siswa dalam proses pendidikan karakter.

Guru juga melakukan teguran langsung terhadap siswa yang melakukan kebohongan akibat bermain *game online*. Salah satu guru mengatakan, “Saya tegur mereka agar tidak mengulangi bohongnya serta komunikasi dengan orang tuanya.”¹³⁶ Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa guru tidak hanya melakukan pembinaan di sekolah, tetapi juga melibatkan keluarga dalam proses pendidikan akhlak siswa. Guru menyadari bahwa perilaku siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan keluarga dan pola pengawasan orang tua di rumah. Teori ekologi pendidikan dari Urie Bronfenbrenner menjelaskan bahwa perkembangan perilaku anak dipengaruhi oleh interaksi antara lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹³⁷ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pembinaan akhlak siswa tidak dapat dilakukan secara terpisah tanpa adanya kerja sama yang baik antara sekolah dan keluarga. Guru berusaha membangun komunikasi yang intensif dengan orang tua agar pengawasan terhadap penggunaan *game online* dapat dilakukan secara bersama-sama.

Keterlibatan orang tua dalam pembinaan siswa menunjukkan bahwa guru memandang keluarga sebagai faktor utama dalam pembentukan karakter remaja. Sebagian besar aktivitas bermain *game online* dilakukan siswa ketika berada di rumah sehingga pengawasan keluarga menjadi sangat penting. Penelitian

¹³⁶ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah, 22 April 2026

¹³⁷ Urie Bronfenbrenner, *The Ecology of Human Development* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979), h. 21–25.

sebelumnya menjelaskan bahwa lemahnya kontrol orang tua terhadap penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan risiko kecanduan *game online* pada remaja.¹³⁸

Guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh berusaha membangun hubungan kerja sama dengan orang tua agar pembinaan karakter siswa dapat berlangsung secara berkelanjutan di rumah maupun di sekolah. Kerja sama tersebut membantu menciptakan kontrol sosial yang lebih kuat terhadap perilaku siswa dalam menggunakan teknologi digital. Pendekatan seperti ini memperlihatkan bahwa pendidikan karakter membutuhkan keterlibatan seluruh lingkungan sosial siswa. Guru memahami bahwa keberhasilan pembinaan akhlak tidak hanya bergantung pada sekolah, tetapi juga pada dukungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Aspek kedisiplinan juga menjadi perhatian utama guru dalam mengatasi dampak *game online* terhadap siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami keterlambatan datang ke sekolah dan kehilangan fokus belajar akibat bermain game hingga larut malam. Salah satu guru menyampaikan, “Untuk terlambat saya catat namanya lalu saya beri arahan.”¹³⁹ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru melakukan pengawasan kedisiplinan secara sistematis terhadap perilaku siswa. Pencatatan siswa yang terlambat menjadi bentuk kontrol administratif untuk memantau perkembangan perilaku siswa dari waktu ke waktu. Teori behaviorisme menjelaskan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui pembiasaan, pengawasan, dan penguatan yang dilakukan secara konsisten dalam

¹³⁸ Mark D. Griffiths, “Online Video Gaming: What Should Educational Psychologists Know?” *Educational Psychology in Practice* 26, no. 1 (2010): h. 35–40.

¹³⁹ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani, 21 April 2026

lingkungan pendidikan.¹⁴⁰ Guru berusaha membangun budaya disiplin agar siswa memahami pentingnya tanggung jawab terhadap waktu dan kewajiban sebagai pelajar.

Pengawasan kedisiplinan yang dilakukan guru memperlihatkan bahwa sekolah berusaha menciptakan lingkungan pendidikan yang teratur dan kondusif. Guru tidak hanya menegur siswa yang terlambat, tetapi juga memberikan arahan mengenai pentingnya manajemen waktu dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat mempengaruhi pola tidur remaja sehingga berdampak terhadap konsentrasi dan kedisiplinan belajar mereka.¹⁴¹ Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu memberikan perhatian lebih terhadap siswa yang mulai menunjukkan perubahan perilaku akibat *game online*. Pembinaan disiplin dilakukan agar siswa mampu memahami bahwa penggunaan teknologi digital harus tetap berada dalam batas yang sehat dan terkontrol. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa disiplin dipandang sebagai bagian penting dalam pembentukan akhlak siswa. Guru berusaha menanamkan kebiasaan positif agar siswa mampu mengelola waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat secara seimbang.

Guru juga menerapkan langkah lanjutan terhadap siswa yang terus mengulangi pelanggaran disiplin. Salah satu guru mengatakan, “Kalau sudah sering terlambat maka akan saya panggil orang tuanya untuk menanyakan penyebab

¹⁴⁰ B. F. Skinner, *Science and Human Behavior* (New York: Macmillan, 1953), h. 81–89.

¹⁴¹ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed. (Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2013), h. 795–798.

keterlambatan si siswa.”¹⁴² Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berfokus pada pelanggaran yang terjadi di sekolah, tetapi juga berusaha memahami penyebab perilaku siswa secara lebih mendalam. Pendekatan tersebut memperlihatkan adanya perhatian guru terhadap kondisi psikologis dan lingkungan sosial siswa. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa perilaku remaja sangat dipengaruhi oleh pola pengasuhan dan kondisi keluarga yang mereka alami.¹⁴³ Guru berusaha menciptakan komunikasi yang baik dengan orang tua agar proses pembinaan disiplin dapat berjalan secara lebih efektif. Kerja sama tersebut membantu menciptakan pengawasan yang lebih konsisten terhadap perilaku siswa di rumah maupun di sekolah.

Pemberian pengurangan nilai terhadap siswa yang tidak disiplin juga menjadi strategi yang digunakan guru dalam membina perilaku siswa. Salah satu guru menyampaikan, “Saya akan melakukan pengurangan nilai terhadap siswa yang tidak disiplin.”¹⁴⁴ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru menggunakan pendekatan konsekuensi akademik dalam membentuk kedisiplinan siswa. Pengurangan nilai dipandang sebagai bentuk sanksi edukatif agar siswa memahami bahwa perilaku mereka memiliki dampak terhadap pencapaian akademik. B. F. Skinner menjelaskan bahwa hukuman dapat digunakan untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan apabila dilakukan secara proporsional dan konsisten.¹⁴⁵

¹⁴² Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani , 21 April 2026

¹⁴³ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 71–74.

¹⁴⁴ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Yurisnawati , 21 April 2026

¹⁴⁵ B. F. Skinner, *Beyond Freedom and Dignity* (New York: Knopf, 1971), h. 62–68.

Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa guru berusaha menghubungkan tanggung jawab moral dengan tanggung jawab akademik siswa. Siswa diharapkan memahami bahwa kedisiplinan bukan hanya berkaitan dengan aturan sekolah, tetapi juga mempengaruhi masa depan pendidikan mereka.

Guru juga menggunakan pendekatan reflektif melalui pemberian sanksi tertulis kepada siswa yang terlambat. Salah satu guru mengatakan, “Saya berikan sanksi dengan menyuruh tulis alasan dia kenapa telat satu kertas.”¹⁴⁶ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya memberikan hukuman, tetapi juga mendorong siswa melakukan introspeksi terhadap perilaku mereka sendiri. Kegiatan menulis alasan keterlambatan membantu siswa memahami penyebab kesalahan yang mereka lakukan serta dampaknya terhadap kehidupan belajar mereka. John Dewey menjelaskan bahwa pengalaman belajar harus membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴⁷ Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa guru berusaha membentuk kesadaran disiplin melalui refleksi pribadi siswa. Pembinaan seperti ini membantu siswa mengembangkan tanggung jawab moral yang berasal dari kesadaran diri, bukan semata-mata rasa takut terhadap hukuman sekolah.

Permasalahan fokus belajar siswa akibat *game online* juga menjadi perhatian penting guru di lingkungan sekolah. Sebagian siswa diketahui mengalami penurunan konsentrasi karena terlalu sering bermain *game online* hingga larut malam. Salah satu guru mengatakan, “Jika ada anak yang kurang fokus belajar

¹⁴⁶ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah, 22 April 2026

¹⁴⁷ John Dewey, *Experience and Education* (New York: Macmillan, 1938), h. 25–30.

maka saya akan menghampirkan dia akan fokusnya kembali serta dengan *ice breaking*.”¹⁴⁸ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. *Ice breaking* digunakan sebagai strategi untuk mengembalikan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran di kelas. Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif.¹⁴⁹ Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa guru berusaha menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik generasi digital yang mudah terdistraksi oleh teknologi.

Penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa guru memahami kondisi psikologis siswa pada era digital. Guru tidak hanya menggunakan pendekatan hukuman terhadap siswa yang kehilangan fokus belajar, tetapi juga mencoba membangun suasana kelas yang lebih nyaman dan menarik. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa generasi remaja modern cenderung lebih mudah bosan terhadap pembelajaran yang monoton sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang interaktif.¹⁵⁰ Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu memiliki kreativitas dalam menjaga perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru berusaha menciptakan interaksi yang lebih aktif agar siswa tetap termotivasi mengikuti pelajaran meskipun mereka terpengaruh *game online*. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa pendidikan modern membutuhkan

¹⁴⁸ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah , 22 April 2026

¹⁴⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 101–103.

¹⁵⁰ H. A. R. Tilaar, *Perubahan Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2012), h. 91–95.

metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan budaya digital remaja. Guru berusaha menjaga keseimbangan antara penguasaan teknologi dan pembentukan karakter siswa di lingkungan sekolah.

Upaya guru dalam meningkatkan tanggung jawab siswa terlihat melalui pemberian tugas tambahan kepada siswa yang tidak menyelesaikan tugas sekolah. Salah satu guru mengatakan, “Jikalau mereka tidak membuat tugas maka akan saya berikan tugas tambahan di akhir semester untuk memperbaiki nilai mereka dirapor.”¹⁵¹ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru menggunakan strategi pembelajaran yang menekankan pentingnya tanggung jawab akademik siswa. Tugas tambahan diberikan bukan hanya sebagai hukuman, tetapi juga sebagai kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka. John Dewey menjelaskan bahwa pendidikan harus membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan yang mereka lakukan sehingga mampu belajar dari pengalaman tersebut.¹⁵² Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa guru berusaha membangun rasa tanggung jawab siswa melalui pengalaman nyata dalam proses pendidikan. Guru ingin siswa memahami bahwa setiap kewajiban akademik harus diselesaikan dengan penuh tanggung jawab meskipun mereka aktif bermain *game online*.

Guru juga menerapkan sikap tegas terhadap siswa yang tidak menyelesaikan tugas sekolah akibat terlalu fokus bermain *game online*. Salah satu guru menyampaikan, “Akan saya ingatkan siswa jikalau tidak selesai tugas maka tidak

¹⁵¹ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani, 21 April 2026

¹⁵² John Dewey, *Democracy and Education* (New York: Macmillan, 1916), h. 87–92.

usah masuk kelas esok.”¹⁵³ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berusaha menciptakan aturan yang jelas agar siswa memahami pentingnya tanggung jawab terhadap kewajiban belajar mereka. Ketegasan guru memperlihatkan adanya upaya membangun budaya disiplin dan tanggung jawab di lingkungan sekolah. Travis Hirschi menjelaskan bahwa kontrol sosial yang konsisten dapat membantu individu memahami batas perilaku yang diterima dalam lingkungan sosial.¹⁵⁴ Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa guru tidak hanya menuntut kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah, tetapi juga membentuk kesadaran moral agar siswa mampu bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban mereka sendiri. Sikap tegas guru membantu menciptakan budaya belajar yang lebih tertib dan terarah di lingkungan madrasah.

Aspek kesabaran dan pengendalian emosi juga menjadi perhatian penting guru dalam menghadapi dampak *game online* terhadap siswa. Guru menemukan bahwa sebagian siswa menjadi lebih mudah marah dan emosional akibat pengaruh permainan digital yang kompetitif. Salah satu guru mengatakan, “Saya akan mengingatkan mereka kembali terhadap dampak *game online*.”¹⁵⁵ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berusaha membangun kesadaran emosional siswa mengenai dampak negatif *game online* terhadap perilaku mereka sehari-hari. Daniel Goleman menjelaskan bahwa kemampuan mengenali dan mengontrol emosi

¹⁵³ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah , 22 April 2026

¹⁵⁴ Travis Hirschi, *Causes of Delinquency* (Berkeley: University of California Press, 1969), h. 34-40.

¹⁵⁵ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani , 21 April 2026

merupakan bagian penting dalam perkembangan psikologis remaja.¹⁵⁶ Guru berusaha membantu siswa memahami bahwa kemarahan dan perilaku agresif akibat *game online* dapat merusak hubungan sosial mereka dengan teman maupun keluarga. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa pembinaan akhlak juga berkaitan erat dengan pembentukan kecerdasan emosional siswa.

Pendekatan personal antara guru dan siswa juga menjadi strategi penting dalam membimbing pengendalian emosi siswa. Salah satu guru menyampaikan, “Melalui pendekatan seorang guru dengan anak murid agar dapat mengingatkan secara langsung.”¹⁵⁷ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa hubungan emosional antara guru dan siswa memiliki peran penting dalam proses pendidikan karakter. Guru berusaha membangun komunikasi yang dekat agar siswa merasa diperhatikan dan dihargai. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa hubungan interpersonal yang positif antara guru dan siswa dapat meningkatkan efektivitas pembinaan karakter di sekolah.¹⁵⁸ Pendekatan tersebut membantu siswa lebih terbuka terhadap nasihat dan pengarahan yang diberikan guru. Kedekatan emosional menciptakan suasana pendidikan yang lebih humanis sehingga siswa merasa nyaman dalam menerima pembinaan moral.

Guru juga menggunakan pendekatan empati dalam memperbaiki tutur kata siswa yang terpengaruh bahasa kasar dari *game online*. Salah satu guru mengatakan, “Saya akan mengingatkan langsung ke murid lalu saya membandingkan kepada anak yang bercakap yang tidak baik jikalau mereka diposisi korban.” Pernyataan

¹⁵⁶ Daniel Goleman, *Emotional Intelligence* (New York: Bantam Books, 1995), h. 43–47.

¹⁵⁷ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Yurisnawati, 21 April

¹⁵⁸ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 91–96.

tersebut menunjukkan bahwa guru berusaha membangun kesadaran moral siswa melalui sudut pandang emosional. Pendekatan empati membantu siswa memahami dampak ucapan kasar terhadap perasaan orang lain. Lawrence Kohlberg menjelaskan bahwa perkembangan moral individu ditandai dengan kemampuan memahami perspektif dan perasaan orang lain dalam interaksi sosial.¹⁵⁹ Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa guru tidak hanya melarang perilaku negatif, tetapi juga membantu siswa memahami dampak sosial dari perilaku komunikasi yang buruk. Pembinaan seperti ini membantu siswa mengembangkan kemampuan menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman guru terhadap budaya komunikasi remaja modern juga menjadi bagian penting dalam pembinaan tutur kata siswa. Salah satu guru menyampaikan, “Pertama kita harus tau bahasa anak-anak jaman sekarang agar kita bisa mengingatkan kepada mereka bahwasanya kata-kata tersebut bermakna yang tidak baik.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berusaha memahami budaya digital dan pola komunikasi remaja sebelum memberikan pembinaan moral kepada siswa. Deddy Mulyana menjelaskan bahwa komunikasi yang efektif membutuhkan pemahaman terhadap budaya dan lingkungan sosial lawan bicara.¹⁶⁰ Guru tidak langsung menolak budaya komunikasi remaja, tetapi mencoba memahami konteks penggunaan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan tersebut memperlihatkan adanya kemampuan adaptasi guru terhadap perkembangan budaya digital yang mempengaruhi perilaku remaja masa kini.

¹⁵⁹ Lawrence Kohlberg, *The Philosophy of Moral Development* (San Francisco: Harper & Row, 1981), h. 120–124.

¹⁶⁰ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 88–91.

Pemahaman terhadap dunia siswa membantu guru membangun komunikasi yang lebih efektif dan mudah diterima peserta didik.

Pemberian sanksi moral terhadap siswa yang menggunakan bahasa kasar juga menjadi bagian dari strategi pembinaan guru. Salah satu guru mengatakan, “Saya akan memberikan sanksi moral agar siswa dapat memperbaiki tutur katanya sebagai siswa.”¹⁶¹ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru memandang etika komunikasi sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter siswa. Sanksi moral diberikan bukan untuk memperlakukan siswa, tetapi untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap perilaku komunikasi mereka. Doni Koesoema menjelaskan bahwa pendidikan karakter harus dilakukan melalui pendekatan edukatif yang membantu siswa memahami nilai moral secara sadar.¹⁶² Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa guru berusaha membentuk budaya komunikasi yang santun dan beradab di lingkungan sekolah. Pembinaan seperti ini membantu siswa memahami bahwa tutur kata mencerminkan kualitas akhlak seseorang dalam kehidupan sosial.

Peran guru dalam menghadapi dampak *game online* menunjukkan adanya perubahan fungsi pendidik pada era digital modern. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pembimbing moral, pengontrol sosial, dan pendamping emosional siswa. Perkembangan teknologi digital menyebabkan guru harus memiliki kemampuan memahami dinamika sosial dan psikologis remaja modern. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa guru

¹⁶¹ Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Yurisnawati, 21 April 2026

¹⁶² Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Modern* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 112–115.

abad ke-21 dituntut mampu menyesuaikan metode pendidikan dengan perkembangan teknologi dan budaya digital peserta didik.¹⁶³ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pendidikan modern membutuhkan guru yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga mampu membimbing karakter siswa di tengah perkembangan teknologi yang sangat cepat. Guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh berusaha menjalankan peran tersebut melalui pendekatan pendidikan yang lebih humanis, komunikatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh menggunakan pendekatan yang komprehensif dalam mengatasi dampak *game online* terhadap akhlak siswa. Guru melakukan pembinaan melalui nasihat, pengawasan disiplin, pendekatan personal, komunikasi dengan orang tua, penguatan nilai religius, hingga pemberian sanksi edukatif. Strategi tersebut memperlihatkan bahwa pembinaan akhlak pada era digital membutuhkan proses pendidikan yang berkelanjutan dan melibatkan banyak pihak. Zubaedi menjelaskan bahwa pendidikan karakter akan berhasil apabila dilakukan secara konsisten melalui kerja sama antara sekolah, keluarga, dan lingkungan sosial siswa.¹⁶⁴ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam menjaga keseimbangan antara perkembangan teknologi digital dan pembentukan moral peserta didik di era modern. Pembinaan akhlak yang dilakukan guru menjadi bagian penting dalam membantu siswa menghadapi tantangan budaya digital secara lebih bijaksana dan bertanggung jawab.

¹⁶³ Larry D. Rosen, *Rewired: Understanding the iGeneration and the Way They Learn* (New York: Palgrave Macmillan, 2010), h.95–98.

¹⁶⁴ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 121–126.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. *Game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap akhlak siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh, terutama pada aspek kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesabaran, dan tutur kata. Intensitas bermain *game online* yang berlebihan menyebabkan sebagian siswa melakukan perilaku tidak jujur, mengabaikan waktu belajar dan istirahat, menunda ibadah, serta menunjukkan emosi dan penggunaan bahasa yang kurang baik ketika bermain. Pengaruh tersebut muncul karena *game online* mampu membentuk kebiasaan baru melalui interaksi digital yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari siswa. Lingkungan permainan yang kompetitif juga mendorong siswa lebih mudah terbawa emosi dan meniru pola komunikasi kasar yang terdapat dalam *game online*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game online* tanpa pengawasan dan kontrol yang baik dapat mempengaruhi pembentukan akhlak siswa secara nyata.
2. Guru di MTsN 2 Kota Banda Aceh telah melakukan berbagai upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap akhlak siswa melalui pendekatan edukatif, religius, disiplin, dan emosional. Upaya tersebut dilakukan dengan memberikan nasihat, membatasi penggunaan telepon genggam di sekolah, membiasakan kegiatan keagamaan, melakukan pendekatan personal, serta

menjalin kerja sama dengan orang tua siswa. Guru juga mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan positif agar waktu luang tidak hanya dihabiskan untuk bermain *game online*. Pendekatan yang dilakukan guru tidak hanya berfokus pada pemberian hukuman, tetapi juga membangun kesadaran siswa agar mampu mengontrol diri secara mandiri dan bertanggung jawab. Langkah-langkah tersebut menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam membina akhlak siswa dan menghadapi tantangan perkembangan teknologi digital di lingkungan pendidikan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat diformulasikan beberapa kesimpulan berikut:

1. Disarankan kepada siswa supaya mampu membatasi waktu bermain *game online*, meningkatkan disiplin ibadah dan belajar, serta menjaga tutur kata dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
2. Disarankan kepada Guru supaya memperkuat pengawasan, pembinaan karakter, serta kegiatan keagamaan agar siswa mampu menggunakan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab.
3. Disarankan kepada orang tua supaya dapat meningkatkan pengawasan penggunaan telepon genggam, membatasi akses *game online* berlebihan, serta membangun komunikasi terbuka dan pendidikan akhlak dalam keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ali Ahmad bin Muhammad bin Ya'qub Ibnu Miskawaih, *Tahdzib al-Akhlaq wa Tathir al-A'raq* (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1985), h. 41–43.
- Abu Ali Ahmad ibn Muhammad ibn Ya'qub Ibn Miskawaih, *Tahdzib al-Akhlaq wa Tathir al-A'raq* (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 1985), h. 41–46.
- Abu Hamid Muhammad bin Muhammad الغزالي, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2005), h. 56–57.
- Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad الغزالي, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 2005), h. 88–94.
- Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad الغزالي, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 2005), h. 62–70.
- Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad الغزالي, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 2005), h. 118–127.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 11–18.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 125–130.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 135–140.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 141–144.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 147–151.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 152–156.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 156–160.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 160–165.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 210–218.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h. 89–92.
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h. 2–4.
- Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 164–170.
- Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 176–184.
- Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 181–188.
- Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 189–196.

- Ahmad Aspandi dan Ahmad Syarifudin, "The Impact of Online Game Addiction on Children's Social Interaction and Academic Performance," *Journal of General Education and Humanities* (2026): h. 4–7.
- Ahmad Rizky, "Dampak Game online terhadap Akhlak Siswa di MTs Swasta Al-Washliyah Medan" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021).
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 74–76.
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 74–79.
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 112–115.
- amayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 68–74.
- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed. (Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2013), h. 795–798.
- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed. (Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2013), h. 795–798.
- Andi Yuliani Purnama, Erna R. M. Lema, Billy M. Karouw, Hidayah Saadah, Samuel E. Rafael, dan Ah Yusuf, "Social Effects of Online Game Addiction in Adolescents: A Systematic Review," *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan* 10, no. 1 (2021): h. 649–652.
<https://www.sjik.org/index.php/sjik/article/view/764>
- Andreas Brandtner, Stephan Antons, Matthias Liebherr, dan Matthias Brand, "How Different Gaming Genres Can Be Described by Required Skills and Motives for Playing," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* (2022): h. 3–6.
- Andrew Meredith, Zahir Hussain, dan Mark David Griffiths, "Online Gaming: A Scoping Study of Massively Multiplayer Online Role Playing Games," *Electronic Commerce Research* 9, no. 1 (2009): h. 3–26

- Arnold Jeroen Van Rooij, Teun M. Schoenmakers, Dike M. Vermulst, Regina J. J. M. van den Eijnden, dan Rutger C. M. E. Engels, "Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers," *Addiction* 106, no. 1 (2011): h. 206–208.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), *Survei Penetrasi dan Perilaku Internet Indonesia 2024* (Jakarta: APJII, 2024), h. 34–36, <https://apjii.or.id>
- B. F. Skinner, *Beyond Freedom and Dignity* (New York: Knopf, 1971), h. 62–68.
- B. F. Skinner, *Science and Human Behavior* (New York: Macmillan, 1953), h. 81–89.
- Cut Intan, "Perilaku Sosial Siswa Pecandu Game online di MTs Muhammadiyah Banda Aceh" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022).
- Daniel Goleman, *Emotional Intelligence* (New York: Bantam Books, 1995), h. 43–47.
- Daria Joanna Kuss dan Mark David Griffiths, "Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research," *Journal of Behavioral Addictions* 1, no. 1 (2012): h. 6–10.
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 88–91.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kelima (Jakarta: Balai Pustaka, 2016), h. 469.
- Djailani, "Peningkatan Kompetensi Guru MTsN Kota Banda Aceh Melalui Supervisi Pengajaran," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 12, no. 2 (2012): h. 215.
- Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Modern* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 112–115.
- Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa," *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 8, no. 1 (2019): 45–53,
- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 35–42.

- E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 25–30.
- E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 75–89.
- E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 117–121.
- E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 122–128.
- E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 135–146.
- E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 173–182.
- Eren Mancı, Çağla Güdücü, Emre Günay, dan Gökhan Güvendi, “The Relationship between Esports Game Genres and Cognitive Performance,” *Entertainment Computing* (2024): h. 2–5, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952124000089>
- Eri Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 148–158, <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>.
- Eri Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 148–158, <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>.
- Erwin Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 149–150.
- Erwin Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): h. 148–158.
- Fathurrahman Alauddin dan Wahyu Washudin, “Pengaruh Media Sosial dan *Game online* terhadap Akhlak Siswa,” *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): h. 88–90, <https://pdfs.semanticscholar.org>
- H. A. R. Tilaar, *Perubahan Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2012), h. 91–95.

Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 101–103.

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, M. Jaya Pratama Gumay, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Raja Zidan, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Syawal Arfansyah, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nada Putri Rahmadini, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Raja Zidan, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nuvail Alsafaras, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Yusuf, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Yusuf, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nayra Safana Kusuma, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nada Putri Rahmadini, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nuvail Alsafaras, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Nada Putri Rahmadini, 21 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, M. Jaya Pratama Gumay, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Muhammad Luthfi, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game online*, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rayyan Rafa Muhammad, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani , 21 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani , 21 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani , 21 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani , 21 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Erma Suryani , 21 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah, 22 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah , 22 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah , 22 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Rahmatillah , 22 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Yurisnawati , 21 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Yurisnawati , 21 April 2026

Hasil wawancara dengan guru, di MTsN 2 Kota Banda Aceh, Yurisnawati, 21 April 2026

Hee Joon Han, Hyun Jeong Jeong, Seung Jae Jo, dan Hye Jin Son, "Relationship between the Experience of Online Game Genre and High Risk of Internet Gaming disorder," *Epidemiology and Health* 42 (2020): h. 4–6.

Hidayat Mayhell, Miftah Sa'diyah, dan Nurul Izzah Alfaen, "Pengaruh Bermain Game online terhadap Akhlak," *Instruktur: Jurnal Pendidikan Islam* (2024): h. 12–13.

Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 214–220.

Jiayi Zhu, Yanhong Zhang, Mark David Griffiths, dan Min Zhang, "Early Adolescent Internet Game Addiction in Context: How Parents, School, and Peers Impact Youth," *Computers in Human Behavior* 41 (2015): h. 144–147.

John Dewey, *Democracy and Education* (New York: Macmillan, 1916), h. 87–92.

John Dewey, *Experience and Education* (New York: Macmillan, 1938), h. 25–30.

John Ward Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*, 3rd ed. (California: Sage Publications, 2013), h. 76.

John Ward Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (California: Sage Publications, 2014), h. 189.

John William Santrock, *Educational Psychology*, 5th ed. (New York: McGraw-Hill, 2011), h. 268–272.

Katalin Nagygyörgy, Róbert Urbán, Judit Farkas, dan Zsolt Demetrovics, "Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players," *International Journal of Human-Computer Interaction* 29, no. 3 (2013): h. 192–200, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2012.702636>

Kristiani Surbakti, "Pengaruh Game online terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): h. 30–32.

Lara Milani, Daniela La Torre, dan Matteo Di Blasio, "Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates," *International Journal of Mental Health and Addiction* 16 (2018): h. 888–892.

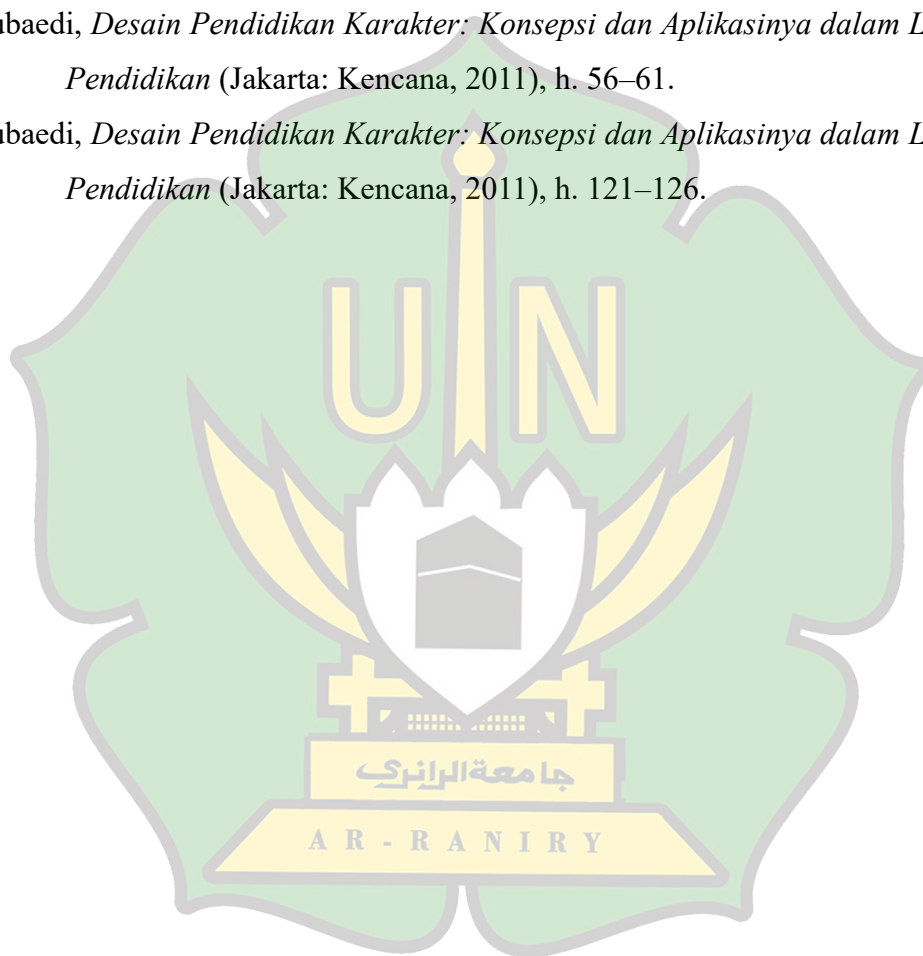
- Larry D. Rosen, *Rewired: Understanding the iGeneration and the Way They Learn* (New York: Palgrave Macmillan, 2010), h.95–98.
- Lawrence Kohlberg, *The Philosophy of Moral Development* (San Francisco: Harper & Row, 1981), h. 17–20.
- Lawrence Kohlberg, *The Philosophy of Moral Development* (San Francisco: Harper & Row, 1981), h. 120–124.
- Leonard Berkowitz, *Aggression: Its Causes, Consequences, and Control* (New York: McGraw-Hill, 1993), h. 30–45.
- M. Faisal, “Evaluasi Pelaksanaan Ekstrakurikuler Olahraga di MTsN Negeri 2 Banda Aceh,” *Jurnal Serambi Milenial*, 2023, h. 45.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 5 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 256–259.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 3 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 278–281.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 15 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 583–588.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 394–401.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 411–416.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 256–260.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 76–81.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 7 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 385–391.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 349–355.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 11 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 242–247.

- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 12 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 31–36.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 248–255.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 11 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 263–269.
- M. Ramadhani, *Pengaruh Model Problem Centered Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), h. 28.
- Manuel Mora-Cantallops dan Miguel Ángel Sicilia, “MOBA Games: A Literature Review,” *Entertainment Computing* 26 (2018): h. 128–138, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952117300149>
- Mark D. Griffiths, “Online Video Gaming: What Should Educational Psychologists Know?” *Educational Psychology in Practice* 26, no. 1 (2010): h. 35–40,
- Mark D. Griffiths, “Online Video Gaming: What Should Educational Psychologists Know?” *Educational Psychology in Practice* 26, no. 1 (2010): h. 35–40.
- Mark David Griffiths, “Internet and Video Game Addiction,” dalam *Adolescent Addiction*, disunting oleh Cecilia A. Essau (Amsterdam: Elsevier, 2008), h. 231–233,
- Matthew Bruce Miles dan Alan Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*, 2nd ed. (Thousand Oaks: Sage Publications, 1994), h. 10.
- Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), h. 356–358.
- Muhammad Nurdin, “Pengaruh Game online terhadap Prestasi dan Akhlak Belajar Siswa di MTs Negeri Makassar” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019).
- Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 91–96.
- Normala Hidayati, *Pengaruh Kesenangan Game online terhadap Akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang* (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020), h. 25–27.

- Nur Amliana, Muhammad Rizik, dan Rika Maharani, “Pengaruh Kesenangan *Game online* terhadap Akhlak Siswa di MTs Nurul Hasanah,” *Mikraf: Jurnal Pendidikan Islam* (2025): h. 18–21.
- Nur Aziz, Muhammad A. Khan, dan Muhammad A. Khan, “Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health,” *Electronics* 10, no. 9 (2021): h. 5–7.
- Nurul Aini, “Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lhokseumawe” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020).
- Pasquale Limone, Barbara Ragni, dan Giusi Antonia Toto, “The Epidemiology and Effects of Video Game Addiction: A Systematic Review and Meta-Analysis,” *Acta Psychologica* (2023): h. 8–11,
- Putri Fajrillah, *Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Teknik Diskusi Kelompok di MTsN 2 Banda Aceh* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), h. 32.
- Rahmah Sari, “Fenomena Kecanduan *Game online* dan Pengaruhnya terhadap Pembinaan Akhlak Siswa MTs Negeri 3 Bireuen” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe, 2023).
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 56–60.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 61–67.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 82–87.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 89–96.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 152–160.
- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 Ayat (1).
- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 Ayat (1).
- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Penjelasan Pasal 10.
- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 10 Ayat (1).
- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 10 Ayat (1).
- Rudi Dedi Suderman dan Irhamudin, “Analisis Dampak *Game online* terhadap Moral Siswa di MTs Manba’ul Ulum,” *Berkala Ilmiah Pendidikan* (2024): h. 5–7.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 224.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 218.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 148
- Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 71–74.
- Syarif Ramadhan, *Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits* (Kendari: Universitas Muhammadiyah Kendari, 2024), h. 40–42.
- Thomas Lickona, *Character Matters* (New York: Touchstone, 2004), h. 51–53.
- Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), h. 12–15.
- Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), h. 43–45.
- Travis Hirschi, *Causes of Delinquency* (Berkeley: University of California Press, 1969), h. 16–34.
- Travis Hirschi, *Causes of Delinquency* (Berkeley: University of California Press, 1969), h. 34–40.
- Urie Bronfenbrenner, *The Ecology of Human Development* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979), h. 21–25.

- Veni Yulia Adeningsih, Sutarto, dan Muhammad Idris, *Fenomena Bermain Game online di Kalangan Siswa MTs dan Implikasinya terhadap Pembelajaran PAI* (Curup: IAIN Curup, 2025), h. 28–30.
- Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 11–13.
- Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 115–118.
- Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 56–59.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 56–61.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 121–126.





SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 211 Tahun 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU** : Menunjuk Saudara:
- Musradinur, M.S.I.**
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Zulfikar
- NIM : 220201014
- Prodi : Pendidikan Agama Islam
- Judul : Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa MTsN 2 Kota Banda Aceh
- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 23 Februari 2026
Dekan,


Saiful Muluk

Tembusan

- Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Deputi Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Pendaftaran Negara (KPPN) di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk ditukarkan dan dilaksanakan;
- Mahasiswa yang bersangkutan;

Energi Kelangkaan Sinergi Membangun Negeri





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2383/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala MTsN 2 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : ZULFIKAR / 220201014

Semester/Jurusan : / Pendidikan Agama Islam

Alamat sekarang : JALAN DUMAI NO.57 - BATUPHAT BARAT

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Dampak Game Online terhadap Akhlak Siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh**

Banda Aceh, 9 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr.Buhori MuslimM.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 15 Mei 2026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
 Jalan Mohd. Jam No.29 Kampung Baru, Kec. Baiturrahman
 Kota Banda Aceh (Kode Pos 23242). Telp. (0651) – 6300597 Faximil 6300597
 Website: www.kemenagbandaaceh.com

Nomor : 77/Kk.01.07/TL.00/04/2026
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

10 April 2026

Yth. MTsN 2 Banda Aceh
 Di Tempat

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, nomor :B-2383/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026 tanggal 09 April 2026, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan tesis, kepada saudara/i :

Nama : ZULFIKAR
 NIM : 220201014
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Semester : VIII

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Tidak memberatkan Madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah.
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Kepala Kantor,

جامعة الرانيري

AR - RANIR



SALMAN

Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 BANDA ACEH
 Jln. Tgk. Imeum Lueng Bata, Banda Aceh-23247
 Telp. (0651) 8082331; e-mail : mtsn.bandaaceh2@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : B-380/Mts.01.07.2/TL.00/06/2026

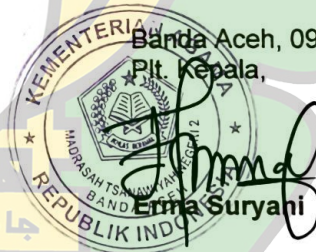
Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Banda Aceh, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Zulfikar**
 NIM : 220201014
 Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar yang namanya tersebut di atas, telah mengadakan kegiatan penelitian pada MTsN 2 Banda Aceh pada tanggal 21 s/d 22 April 2026 sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi S-1 pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi dengan judul : “ **Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTsN 2 Kota Banda Aceh** ”.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 09 Juni 2026
 Pjt. Kepala,



Erma Suryani

AR - RANIRY

Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Prov. Aceh
2. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
3. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pedoman wawancara dengan anak yang bermain *game online* di MTsN 2 Kota Banda Aceh

No	Indikator	Pertanyaan Pokok
1	Jujur	Apakah anda pernah menyembunyikan sesuatu dari orang tua anda ketika anda bermain <i>game online</i> ?
2	Disiplin	Bagaimana pola istirahat dan pola makan anda sejak bermain <i>game online</i> ?
3	Tanggung Jawab	Bagaimana respon anda jika orang tua memerintah anda untuk sholat, ketika anda sedang bermain <i>game online</i> ?
4	Sabar	Bagaimana respon anda ketika mengalami kekalahan saat bermain <i>game online</i> ?
5	Tutur Kata	Apakah anda sering berkata kasar ketika mengalami kekalahan saat bermain <i>game online</i> ?

B. Pedoman wawancara dengan wali kelas 7 MTsN 2 Kota Banda Aceh

No	Indikator	Pertanyaan Pokok
1	Jujur	Apa saja upaya yang Bapak/Ibu lakukan untuk membina kejujuran siswa, khususnya terkait kebiasaan mereka dalam bermain <i>game online</i> ?
2	Disiplin	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi masalah kedisiplinan siswa yang mungkin terganggu akibat bermain <i>game online</i> , seperti keterlambatan atau tidak fokus belajar?
3	Tanggung Jawab	Apa langkah yang Bapak/Ibu lakukan untuk meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap tugas sekolah meskipun mereka aktif bermain <i>game online</i> ?
4	Sabar	Bagaimana Bapak/Ibu membimbing siswa agar lebih sabar dan mampu mengontrol emosi, terutama yang terpengaruh oleh <i>game online</i> ?
5	Tutur Kata	Apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk memperbaiki atau menjaga tutur kata siswa agar tetap sopan, terutama jika terpengaruh bahasa dari <i>game online</i> ?

LAMPIRAN FOTO
WAWANCARA BERSAMA ANAK YANG BERMAIN *GAME*
ONLINE



Wawancara bersama muhammad yusuf gumay siswa kelas 7-3



Wawancara bersama nada putri rahmadhini siswa kelas 7-3



Wawancara bersama fathur razaqi siswa kelas 7-3



Wawancara bersama syawal arfansyah siswa kelas 7-3



Wawancara bersama nuvail alsafaras siswa kelas 7-3



Wawancara bersama muhammad raja dzaki siswa kelas 7-1



Wawancara bersama rayyan rafa muhammad siswa kelas 7-1



Wawancara bersama muhammad jaya pratama gumay siswa kelas 7-1



Wawancara bersama muhammad luthfi siswa kelas 7-1



Wawancara bersama nayra safan kusuma siswa kelas 7-1

WAWANCARA BERSAMA WALI KELAS 7



Wawancara bersama buk rahmawati wali kelas 7-2



Wawancara bersama buk yurisnawati wali kelas 7-3



Wawancara bersama buk emma suryani wali kelas 7-1

