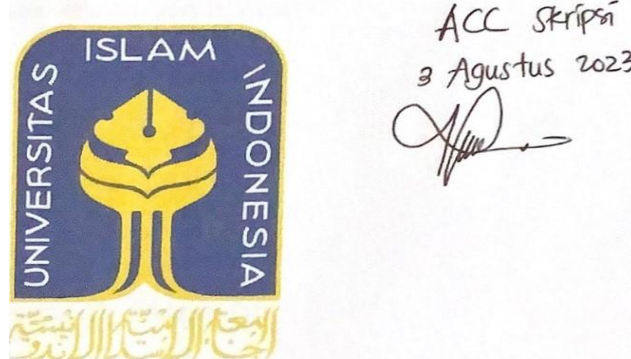


**PERAN MADRASAH DAN ORANG TUA TERHADAP
DAMPAK GAME ONLINE PADA SANTRI MADRASAH
DINIYYAH AT-TAHRIAH JAKARTA BARAT
SKRIPSI**

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Islam Jurusan Studi Islam Fakultas
Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun oleh:

Maulida Atqia

19422102

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

**PERAN MADRASAH DAN ORANG TUA TERHADAP
DAMPAK GAME ONLINE PADA SANTRI MADRASAH
DINIYYAH AT-TAHRIAH JAKARTA BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Islam Jurusan Studi Islam Fakultas
Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun oleh:

Maulida Atqia

19422102

Pembimbing:

Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Maulida Atqia

NIM : 19422102

Program Studi : Fakultas Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksa.

Yogyakarta, 04 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Maulida Atqia

HALAMAN PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiau@uii.ac.id
W. fiau.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 23 Agustus 2023
Judul Tugas Akhir : Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat
Disusun oleh : MAULIDA ATQIA
Nomor Mahasiswa : 19422102

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua	: Dra Hj. Sri Haningsih, M.Ag	(.....)
Penguji I	: Edi Safitri, S.Ag, MSI	(.....)
Penguji II	: Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I.	(.....)
Pembimbing	: Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.	(.....)

Yogyakarta, 23 Agustus 2023

Dekan,



Asmuni
Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari:

Nama : Maulida Atqia

NIM : 19422102

Program Studi : Fakultas Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat

Menyatakan bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan, serta revisi, maka mahasiswa yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti Munaqasah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 04 Agustus 2023



Siti Afifah S.Pd.1., M.Pd

NOTA DINAS

Yogyakarta, 19 Muharram 1444 H

06 Maret 2023

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 475/Dek/60/DAATI/FIAI/III/2023 tanggal 16 Maret 2023, 24 Sya'ban 1444 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Maulida Atqia
NIM : 19422102
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa
Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, bersama ini kami kirimkan *sofffile* skripsi yang dimaksud.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dosen Pembimbing,



Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.

MOTTO

نَحْنُ إِلَى قَلِيلٍ مِنَ الْأَدَبِ أَحْوَجُ مِنَّا إِلَى كَثِيرٍ مِنَ الْعِلْمِ

“Kita lebih membutuhkan adab (meskipun) sedikit dibanding ilmu (meskipun) banyak”¹

¹ Syekh Syatha Dimyathi al-Bakri, *Kifayah al-Atqiya wa Minhaj al-Ashfiya*, Dar el Kutub al-Ilmiyah. Hal. 262.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas kuasa, kasih sayang, beserta karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan, jalan, serta kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada bimbingan agung Nabi Muhammad SAW beserta pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan tulus, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, (alm.) Abi Zakaria dan Umi Uswatun Hasanah, yang senantiasa memberikan dukungan baik materiil maupun *non*-materiil, semangat, cinta, kasih sayang, dan do'a yang tidak pernah putus kepada penulis. Sehingga, penulis dapat menyelesaikan Pendidikan di jenjang S-1 ini.
2. Seluruh keluarga saya yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa sampai pada tahap ini.
3. Seluruh sahabat dan teman-teman yang selama ini selalu mendampingi, mendukung, dan memberikan doa terbaiknya.

ABSTRAK

PERAN MADRASAH DAN ORANG TUA TERHADAP DAMPAK GAME ONLINE PADA SANTRI MADRASAH DINIYAH AT-TAHRIAH JAKARTA BARAT Oleh: Maulida Atqia

Fenomena dampak permainan game online pada anak telah menjadi perhatian belakangan ini, dimana anak cenderung lebih emosional, berkata kasar, kesulitan dalam mendengarkan perintah orang tua, kurangnya kendali emosi, mengabaikan kewajiban sholat, kurangnya fokus belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor-faktor, dampak, dan peran madrasah serta orang tua dalam usaha merekonstruksi siswa yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, deskriptif. Subjek penelitian berupa peserta didik yang bermain game online, guru akidah akhlak serta kepala sekolah Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Pengumpulan data penelitian diperoleh melalui; observasi dan wawancara. Keabsahan data dilakukan menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam mengakses game online berupa rasa bosan, mengisi waktu luang, hiburan, daya tarik permainan, dan ajakan dari teman. Dampak negatif pada akhlak berupa anak berkata kasar, emosi yang tidak stabil, dan menunda waktu ibadah. Dampak positif berupa peningkatan keberanian dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Peran madrasah dan orang tua memberikan nasehat, informasi, kesabaran dan memberikan hukuman agar peserta didik mengetahui konsekuensi. Disarankan bagi guru untuk menyajikan metode pembelajaran yang beragam, orang tua harus mencontohkan yang baik, mengisi waktu bersama anak dan memberikan kegiatan yang bermanfaat.

Kata Kunci: Dampak, Akhlak, Game Online

ABSTRACT

THE ROLE OF MADRASAH AND PARENTS ON THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON STUDENTS IN MADRASAH DINIYYAH AT-TAHRIAH, WEST JAKARTA

By Maulida Atqia

The phenomenon of the impact of online gaming on children has recently gained attention, where children tend to become more emotional, use harsh language, struggle to listen to parental commands, lack emotional control, neglect their obligation to pray, and exhibit reduced learning focus. The purpose of this research is to identify the factors, impacts, and the roles of both the madrasah (Islamic school) and parents in the effort to reconstruct students affected by negative moral impacts from playing online games. The research method used is qualitative and descriptive. The research subjects consist of students who play online games, akidah akhlak (faith and morality) teachers, and the head of Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Data collection is obtained through observation and interviews. Data validity is ensured using triangulation techniques.

The research results reveal that factors influencing students' access to online games include boredom, leisure time utilization, entertainment, the appeal of the games, and peer invitations. Negative impacts on moral behavior involve children using harsh language, experiencing unstable emotions, and delaying prayer. Positive impacts include increased courage and active engagement in the learning process. The roles of the madrasah and parents encompass providing advice, information, patience, and consequences for students to comprehend. It is recommended for teachers to diversify their teaching methods, while parents should set good examples, spend time with their children, and provide beneficial activities.

Keywords: Impact, Morality, Online Games.

KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

بِسْمِ اللَّهِ الْحَمْدُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ، لِأَحْوَالٍ وَأَقْوَامٍ إِلَّا بِاللَّهِ وَبَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, pelindung semua makhluk dan tempat mengadu semua hamba yang beriman. Saya bersyukur kepada-Nya atas segala nikmat-nikmat yang telah diberikannya, baik nikmat iman, nikmat Islam, nikmat ihsan dan nikmat diberikannya kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Shalawat dan salam ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW, Rasul terpilih (*al-mushthafa*), dan manusia teladan (*uswah hasanah*) untuk setiap tindakan yang kita lakukan. Juga ditujukan kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya, para *tabi'in* dan *atba' tabi'in*, serta orang-orang saleh yang mengikuti mereka hingga hari kiamat.

Skripsi yang berjudul, “Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat” ini disusun untuk memenuhi tugas akhir pada tingkat sarjana (Strata-1) program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses pengerjaan skripsi ini, tidak terlepas dari berbagai rintangan yang penulis hadapi. Namun, pada akhirnya berkat pertolongan dari Allah serta dukungan dan doa dari orang-orang terdekat, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E.,M.M. selaku ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu serta doanya kepada para mahasiswa.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, sekaligus selaku dosen pembimbing yang telah banyak mencurahkan ilmu, waktu, dan tenaga dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Seluruh Ibu dan Bapak Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yaitu Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd., Almarhum Dr. Drs. Hujair A.H. Sanaky, MSI., Dr. Drs. Muzhoffar Akhwan, MA., Drs. Imam Mudjiono, M.Ag., Almarhum Drs. A.F. Djunaidi, M.Ag., Drs. Aden Wijdan SZ, M.Si., Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag., Dra. Sri Haningsih, M.Ag., Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd., Dr. Supriyanto Pasir, S.Ag., M.Ag., Siska Sulistyorini, S.Pd.I., MSI., Lukman, S.Ag., M.Pd., Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA., Ph.D., Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I., Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I., Edi Safitri, S.Ag., M.S.I., Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd., Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I., Kurniawan Dwi Saputra,

Lc., M.Hum., Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd., M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed., dan juga beserta Karyawan Fakultas xi Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah membantu dalam proses mempersiapkan semua hal yang berkaitan dengan berkas skripsi.

7. Guru Akidah Akhlak, Kepala Sekolah Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, Ibu Fatimah S.Pd, Ibu Masithoh beserta jajarannya yang telah mengizinkan dan membantu penelitian.
8. Keluarga besar Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian serta membantu dan berpartisipasi dalam proses penelitian.
9. Uminda tercinta Ibu Hj. Uswatun Hasanah, Kakak saya tersayang Fairuz Azkia, Tete Mia, Tete Uum, Encing Empay, dan semua keluarga yang telah banyak sekali memberikan doa, dukungan, nasihat, semangat, perhatian, dan segalanya kepada penulis sehingga dapat menuntaskan perkuliahan ini dengan baik.
10. Sahabat-sahabat terdekat penulis Laila, Adinda, Taufik, Muhammad Raihan Syahputra, Zulfa, Isti, yang selalu mau membantu, mendengarkan, dan memberi semangat.
11. Teman-teman Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2019 dengan berbagai latar usia, latar belakang, kultur, pemikiran, wilayah, dan pemahaman yang berbeda, namun tetap bersama-sama menciptakan iklim belajar yang positif.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam proposal skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan proposal skripsi ini,

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 06 Agustus 2023

Handwritten signature in Arabic script, likely representing the author's name.

Maulida Atqia

DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
REKOMENDASI PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS.....	v
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika Pembahasan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Pustaka	7
a. Pengertian Game	15
b. Pengertian Game Online.....	16
c. Jenis-jenis Game Online	17
d. Karakteristik Game Online	19
e. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa bermain game online.....	21

f. Dampak Negatif dan Positif Game Online.....	22
a. Pengertian Akhlak	25
b. Ruang Lingkup Akhlak	27
c. Pembagian Akhlak	29
d. Faktor-faktor Mempengaruhi Pembentukan Akhlak.....	38
e. Proses pembentukan akhlak pada diri manusia.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	43
B. Tempat Penelitian	43
C. Informan Penelitian.....	44
D. Teknik Penumpulan Data.....	44
1. Observasi.....	45
2. Wawancara.....	45
3. Dokumentasi	45
E. Keabsahan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran Umum Madrasah.....	51
1. Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Bermain Game Online.....	54
2. Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat.....	62
3. Upaya Madrasah dan Orang Tua dalam Merekonstruksi Siswa yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online.....	69
BAB V KESIMPULAN.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	81
A. Transkrip Wawancara.....	81
B. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian	97
C. Dokumentasi.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada fenomena saat ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat sehingga menimbulkan banyak sekali perubahan disekitar kita terutama di bidang teknologi informasi (internet). Internet bisa memudahkan segala sesuatu yang ingin kita lakukan dengan waktu yang sangat singkat. Dengan adanya internet masyarakat menjadikannya suatu sarana mencari informasi dan hiburan. Contohnya dengan adanya internet kita bisa dengan mudah mengakses suatu informasi. Melalui internet tidak perlu sulit lagi mencari informasi melalui buku.²

Perkembangan teknologi informasi sejak 10 tahun terakhir ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan di masyarakat pada semua aspek., dari segi perekonomian, pendidikan, organisasi, bahkan kehidupan individu, contohnya salam mengisi waktu luang. Dampak tersebut muncul istilah baru berupa media sosial. Tidak hanya itu, terbentuknya komunitas melalui komunikasi secara virtual. Salah satu dari kejadian yang tengah diperbincangkan di kalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa khususnya laki-laki berupa game online.³ Game online pada dasarnya adalah untuk menghilangkan rasa bosan atau hanya untuk menjernihkan otak setelah melakukan aktifitas sehari-hari. Namun ternyata, permainan tersebut membuat seseorang menjadi kecanduan. Intensnya seseorang ketika bermain

² Rika Agustina Amanda, “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”, Jurnal Ilmu Komunika s , 2016 hlm 290.

³ Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus, “Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol 2, No.5, 2021. hlm 779

online membuat seseorang menjadi kecanduan. Kecanduan game online di Indonesia khususnya sudah sangat meluas. Fenomena ini terjadi dimulai dari anak TK sampai orang-orang yang sudah kerja sekalipun. Kejadian tersebut bisa kita temukan di warnet-warnet dekat rumah. Banyaknya para siswa tersebut menghabiskan waktu libur sekolah atau waktu senggangnya untuk bermain game online. Biasanya mereka bermain game online sekitar 2-3 jam ataupun bisa lebih.⁴ Game online merupakan permainan yang menantang, pemain akan merasakan candu dan terus bermain untuk mendapatkan rank terbaik. Dalam hal ini ketika seseorang mengalami kekalahan dalam permainan, kekalahan tersebut membuat pada seorang pemain, hal tersebut akan membentuk akhlak yang kurang baik hingga berkata-kata kasar untuk melampiaskan kekehalannya.⁵ Perubahan sikap siswa yang mengalami kecanduan game online sepertinya tidak rasakan, tetapi dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua. Pada dasarnya sikap manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya.⁶

Perwujudan perilaku bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersama dengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuatnya masing-masing. Game online memiliki kecenderungan membuat para pemainnya terobsesi

⁴ Muhammad Fahmi Dzajuli, artikel skripsi, "*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Husna Cimanggis Depok*", (Jakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2021) Repository.Uinjkt.Ac.Id).

⁵ Alif Achada, Ella Lutvi Sari "*Game Online Terhadap Perubahan Akhlak*" Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Vol 3, No. 2, 2021 hlm 224.

⁶ Rika Agustina Amanda "*Pengaruh Game Online Terhadap* hlm 291.

hingga melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.⁷

Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa pecandu game online ini membuang waktu hanya untuk bermain game tersebut hingga malas untuk mandi, makan, hingga untuk bekerja serta melakukan tugas yang merupakan kewajibannya. Oleh demikian, sebagian orang tua pun mulai gelisah jika anaknya mulai mengetahui perihal game online, walaupun memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan game online, contohnya mengajarkan sang anak untuk bermain strategi. Tetapi seiring berjalannya waktu, para gamers (pemain game online) terutama yang membuang waktunya untuk hanya bermain game online bahkan membolos sekolah atau kuliah, sehingga terjadilah terganggu dan juga sikap remaja tersebut pun tidak terlepas dari pengaruh game online. Karena banyak sekali remaja- remaja sekarang yang sikapnyanya tidak terpuji karena faktor bermain game online ini.⁸

Dari hasil pra observasi yang peneliti dapati di Madrasah Diniyyah At-Tahriah dampak permainan game online adalah ketika mereka bermain game online mereka berkata kasar seperti mengeluarkan nama-nama binatang, kalimat kebencian serta kekesalan dengan lawan main hingga memukul atau menendang barang sekitar mereka, sulit mendengarkan perintah orang tua, menunda waktu ibadah dan kegiatan lainnya, hal tersebut membuat orang tua merasa khawatir. Seharusnya orang tua dapat memantau dan memberikan batasan mereka dalam

⁷ Rika Agustina Amanda, "*Pengaruh Game Online Terhadap* hlm 300.

⁸ Irfan Putra Talo, artikel skripsi "*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*", (Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu ,2022), hlm 2-3.

bermain game online, serta membimbing anak untuk berakhlak baik. Tidak hanya itu, pengaruhnya dalam pembelajaran adalah mereka tidak fokus dalam kegiatan belajar berlangsung melainkan membicarakan permainan game online tersebut dengan peserta didik lain, hal tersebut membuat guru menjadi khawatir terhadap fenomena yang terjadi.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana dampak game online terhadap akhlak siswa. Judul **“Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada santri Madrasah Diniyyah At- Tahriah Jakarta Barat”**.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada dampak yang terjadi pada ahlak para siswa/I yang bermain game online di Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, sehingga peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi siswa dan siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat bermain game online?
2. Game online dapat berdampak pada akhlak siswa dan siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat?
3. Peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif dari bermain game online?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi siswa dan siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta bermain game online.
- b. Menjelaskan game online dapat berdampak pada akhlak siswa dan siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat.
- c. Menganalisis peran madrasah dan orang tua dalam usaha merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif dari bermain game online.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertindak langsung di tengah kegelisahan masyarakat terhadap dampak siswa dan siswi yang bermain game online serta menjadi jawaban terhadap kegelisahan tersebut sehingga peneliti merumuskan manfaat penelitian ini dalam beberapa point.

Adapun manfaat penelitian ini:

1. Menjadi referensi para guru dan orangtua dalam kesadaran dalam membimbing serta membina siswa dan siswi dalam setiap perkembangannya..
2. Adanya basis data yang bertujuan sebagai bentuk konkrit bahwa terdapat dampak negatif dan positif dalam akhlak siswa dan siswi yang bermain game online. Sehingga, peran guru dan orangtua sangat penting dalam hal pengawasan tumbuh kembang anak.
3. Secara akademis riset ini berkontribusi bagi pengembangan teori dan konsep Dampak game online terhadap siswa dan siswi.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk menciptakan pembahasan yang terencana dan sistematis, penulis akan menyusun skripsi ini dengan sistematis dan format sebagai berikut:

Bab Satu merupakan pendahuluan, yang mana pada bab ini terdapat beberapa rangkaian pembahasan yang terdiri dari sub-sub bab, yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan judul, kajian kepustakaan, metode penelitian, dan juga sistematika pembahasan.

Bab Dua merupakan telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab Tiga merupakan pembahasan tentang klasifikasi data. Dalam bab ini menjelaskan tentang profil tempat penelitian dan hasil wawancara dengan narasumber.

Bab Empat merupakan analisa, yang mana didalam bab ini dijelaskan analisa penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan.

Bab Lima merupakan bab yang terakhir dari penelitian ini. Bab ini membahas tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Setelah peneliti mencari penelitian yang secara langsung berkaitan dengan “Analisis Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada santri Madrasah Diniyyah At- Tahriah Jakarta Barat”, maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu:

1. Jurnal dengan judul **“Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”**. Pada jurnal tersebut menjelaskan dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang berupa siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya adalah motivasi belajar siswa menurun. Sehingga usaha yang dilakukan adalah dengan bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh pihak sekolah dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa.⁹ Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama membahas tentang dampak game online dan sama sama menggunakan metode kualitatif deskriptif.

⁹ Ismi Nurul, Akmal "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang", Journal of Civic Education Vol 3, No. 1, 2020.

Sedangkan perbedaannya dengan jurnal diatas adalah fokusnya terhadap perilaku siswa, sedangkan fokus peneliti adalah peran madrasah dan orang tua terhadap dampak game online pada santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat dan informan penelitian diatas narasumber ialah guru PPKN sedangkan informan peneliti tidak menggunakan narasumber guru PPKN melainkan dengan guru Akidah.

2. Jurnal dengan judul “**Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja**”. Pada jurnal tersebut menjelaskan terdapat pengaruh perilaku remaja terhadap keagamaan bagi pengguna game online Mobile Legends Bang-Bang yang berdampak bagi pemainnya yaitu berupa emosi yang tidak terkontrol, berkata kasar, dan berperilaku yang tidak baik lainnya. Selain daripada itu, game online Mobile Legends Bang-Bang membuat remaja tidak disiplin waktu. Hal tersebut membuat para remaja melupakan kegiatan peribadahan sampai mereka lupa waktu.¹⁰ Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama membahas pengaruh game online dan sama sama menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya dengan jurnal diatas adalah fokusnya terhadap pengaruh game online Mobile legend terhadap perilaku siswa dalam keagamaan sedangkan fokus peneliti adalah peran

¹⁰ Fauziah Mar'ie, Eni Fariyatul Fahyuni “*Analisis Pengaruh Game Online Terhadap perilaku Keagamaan*”, Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 5, No. 2, 2021

madrasah dan orang tua terhadap dampak game online pada santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat dan informan penelitian diatas narasumber ialah remaja desa Sidoarjo, sedangkan informan peneliti menggunakan narasumber siswa siswi Madrasah Diniyyah.

3. Jurnal dengan judul **“Game Online Terhadap Perubahan Akhlak”**. Pada jurnal tersebut menjelaskan bahwa Siswa SMA PGRI 1 Kromengan dalam penggunaan game online tidak berdampak begitu besar maksudnya, mereka menggunakan dalam batas wajar meskipun tidak sesuai dengan ukurannya, tapi orangtua tetap perlu mengawasi siswa di rumah untuk disiplin waktu sejak dini.¹¹ Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama membahas tentang dampak game online dan sama sama menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya dengan jurnal diatas adalah fokusnya terhadap faktor kecanduan game online, Sedangkan fokus peneliti adalah faktor apa saja yang menjadi fondasi siswa dan siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta bermain game online dan informan penelitian diatas menggunakan narasumber yaitu siswa kelas X11 IPA SMA PGRI 1 kromengan penggemar game online, sedangkan pada penelitian ini menggunakan narasumber siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat.

¹¹ Alif Achadah, Ella Lutvi Sari, *"Game Online Terhadap Perubahan Akhlak."* Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, 2022.

4. Jurnal dengan judul **“Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa”**. Pada jurnal tersebut menjelaskan terdapat pengaruh bermain game online PUBG terhadap perilaku prokrastinasi siswa, berupa siswa lupa akan kewajiban belajar hingga melalaikan tugas sekolah sehingga menimbulkan perilaku prokrastinasi, tidak disiplin waktu dalam mengerjakan tugas sekolah, dan siswa membahas game online PUBG dengan temannya.¹² Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama membahas tentang dampak game online. Sedangkan perbedaannya dengan jurnal diatas adalah fokusnya terhadap pengaruh game online PUBG terhadap perilaku prokrastinasi, dan sama sama menggunakan metode kualitatif deskriptif dan infroman penelitian diatas menggunakan narasumber yaitu SDN 01 Wiroditan yang bermain PUBG. Sedangkan pada penelitian ini fokus peneliti adalah peran madrasah dan orang tua terhadap dampak game online pada santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat dan menggunakan narasumber siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat.
5. Jurnal dengan judul **“Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”**. Pada jurnal tersebut menjelaskan diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, kemudian untuk hasil t tabel diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan

¹² Rezy Safitri, Verylina Purnamasari, Husni Wakhyudin *“Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa”* International Journal of Natural Sciences and Engineering. Vol 4, No.1, 2020

demikian maka t hitung $>$ t tabel maka jumlah hitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. Melalui kolerasi product moment, diketahui bahwa r hitung = 0,55 berarti kolerasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r tabel diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa r hitung $<$ r tabel, maka kolerasi product moment tersebut signifikan.¹³

Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama membahas tentang dampak game online. Sedangkan perbedaannya dengan jurnal diatas fokus penelitiannya adalah pengaruhnya terhadap perubahan prilaku sikap agresif remaja dan menggunakan metode kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana dan infroman penelitian diatas menggunakan narasumber yaitu remaja di Samarinda, Sedangkan fokus peneliti adalah peran madrasah dan orang tua terhadap dampak game online pada santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat dan menggunakan narasumber siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat.

6. Jurnal dengan judul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih**

¹³ Rika Agustina Amanda, “Pengaruh Game Online..291–304.

Tahun Pelajaran 2015/2016”, Pada jurnal tersebut menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik. Terdapat salah satu penyimpangan terhadap pengguna game online yaitu berkata bohong. Peserta didik berbohong ketika meminta uang kepada orang tua. Pengaruh lain berupa terbuangnya waktu yang mereka lakukan ketika bermain game online sehingga menimbulkan sifat malas. Dengan mereka bermain game online yang notabenenya membutuhkan uang untuk membeli perlengkapan di game tersebut, remaja menjadi berbohong kepada orang tua agar kesenangannya terhadap game online dapat di penuhi. Perubahan sikap remaja yang kecanduan game online tidak dapat dirasakan oleh diri mereka sendiri, melainkan dirasakan oleh lingkungan sekitar serta orang tua. Demikian hal ini terbukti banyak dari remaja sering menghabiskan waktu di depan laptop dari pada di depan buku, hal tersebut menyebabkan aktivitas sekolah menjadi terhalang.¹⁴ Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama membahas tentang pengaruh game online. Sedangkan perbedaannya dengan jurnal di atas fokus penelitian berupa faktor faktor yang mempengaruhi kecanduan terhadap game online dan infroman penelitian diatas narasumbernya ialah Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun

¹⁴ Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*”, Jurnal bimbingan konseling. Vol 3, No.2, 2016

Pelajaran 2015/2016. Sedangkan fokus peneliti adalah peran madrasah dan orang tua terhadap dampak game online pada santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat dan menggunakan narasumber sisa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat.

7. Jurnal dengan judul **“Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01”**. Pada jurnal tersebut menjelaskan bahwa pertama kenyataan pengguna akses game online mereka bermain handphone, dan pengguna game online rata-rata siswa laki-laki; kedua terdapat dampak positif dan dampak negatif terhadap interaksi sosial pada anak. Demikian pentingnya peran orang tua dalam memberi batasan ketika anak bermain handphone dan memberikan informasi kepada anak bahwa pentingnya interaksi sosial.¹⁵ Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama membahas tentang dampak game online. Sedangkan perbedaannya dengan jurnal diatas membahas juga tentang dampaknya terhadap interaksi sosial anak dan metode yang digunakan adalah kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dan infroman penelitian diatas narasumbernya ialah Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01, Sedangkan fokus peneliti adalah peran madrasah dan orang tua terhadap dampak game online pada santri Madrasah

¹⁵ Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, dan Aan Widiyono, *“Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01”*. Jurnal pendidikan dan konseling, Vol 4, No.3, 2022

Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat dan menggunakan narasumber sisa Madrasah Diniyyah AtTahriah Jakarta Barat.

8. Jurnal dengan judul **“Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”**. Jurnal tersebut menjelaskan bahwa beberapa anak yang memiliki permasalahan berupa dampak negatif terhadap game online Mobile Legends yaitu kecanduan terhadap game online Mobile Legends, mengasingkan diri dengan lingkungan sekitar, gangguan mental berupa mudah emosi. Selain terdapat dampak negatif, terdapat juga dampak positif berupa memahami serta mengenal perkembangan teknologi, menguasai kosakata Bahasa Inggris, terlatihnya perkembangan motorik.¹⁶ Secara umum persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama membahas tentang dampak game online. Sedangkan perbedaannya dengan jurnal di atas adalah fokus dampaknya berupa game online Mobile Legends, sedangkan fokus peneliti adalah peran madrasah dan orang tua terhadap dampak game online pada santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat dan sama-sama menggunakan metode kualitatif dan informan penelitian di atas narasumbernya ialah anak usia sekolah dasar di desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung, sedangkan pada

¹⁶ Nugrananda Janttika dan Wahyu Juniarta dengan judul *“Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”*. Jurnal pendidikan guru sekolah dasar, Vol 4, No. 2., 2020

penelitian ini menggunakan narasumber sisa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat.

B. Landasan Teori

1. Game

a. Pengertian Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna permainan. Game Online adalah bagian dari permainan yang juga merupakan bagian dari bermain, keduanya saling berhubungan. Permainan merupakan aktivitas yang kompleks, di dalamnya mengandung peraturan, play dan budaya. Game merupakan sebuah sistem dimana pemain ikut serta dalam peraturan tersebut. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan mengambil keputusan dalam permainan. Pada dasarnya permainan mengandung pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.¹⁷

Menurut Abu Ahmadi dan Munawar yang dikutip oleh Ahmad Nuraminmujaidin definisi game yaitu suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat kegiatan keseruan yang dilaksanakan atas kemauan diri sendiri, bebas tidak ada paksaan dengan tujuan untuk meraih kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut.¹⁸

¹⁷ Yulia Lestari, *SKRIPSI: Dampak Game Online Terhadap Prilaku Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi*, (Jambi: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keagamaan dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019) hlm 7.

¹⁸ Ahmad Nuraminmujaidin, *SKRIPSI: Pengaruh Bermain Game Online Dan Teman Sebaya Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Ponorogo Angkatan 2017*

b. Pengertian Game Online

Pengertian game online adalah permainan berbasis dalam jaringan atau daring (online) yang disediakan oleh produsen game, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. Game online dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol game atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. Definisi lain game online adalah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai media. Game merupakan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat di akses langsung melalui sistem dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Adeng Hudaya mengatakan game online berupa permainan elektronik berbasis audio visual atau video. Jenis permainan ini digolongkan ke dalam alat komunikasi karena dalam perkembangannya banyak permainan dalam game online ini yang harus dimainkan oleh dua orang atau lebih. Semua pemaparan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan dalam system jaringan internet baik dengan menggunakan komputer, Hp, Laptop, atau PS yang di mainkan secara bersama-sama di tempat yang berbeda.¹⁹

Dikutip oleh Ahmad Nuraminmujaidin menurut Mimi Ulfa pada tahun 2017 Kesenangan masyarakat dalam memainkan game

(Ponorogo: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Ponorogo, 2020) hlm 6.

¹⁹ Ahmad Nuraminmujaidin, *SKRIPSI: Pengaruh Bermain Game Online..*,hlm 15.

online menimbulkan kecanduan terhadap permainan internet ini. Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game).²⁰

c. Jenis-jenis Game Online

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis (genre) game online, yaitu:

1) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

Game Online jenis ini merupakan jenis game yang dimainkan oleh lebih dari 2 orang bahkan ribuan yang dimainkan secara bersamaan. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, permainan action yang menggunakan konsep strategi. Biasanya pertandingan 5v5 dengan Hero pilihan seorang pemain dengan pemain lain yang membangun sebuah kelompok untuk melawan kelompok lain, di butuhnya kerja sama tim untuk melawan pemain lain, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini berupa Dota1, Dota2, Heroes of Newerth, Chaos

²⁰ Ahmad Nuraminmujaidin, *SKRIPSI: Pengaruh Bermain Game Online..* hlm 16.

Online, League of Legends, Clash Royale, Vainglory, Call of Champions, Ace Of Arenas dan Mobile Legend.

2) *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games (MMOFPS).*

Game jenis ini menggunakan sudut pandang tokoh karakter pemain sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh utama, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat dimainkan oleh banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Player Unknown Battleground (PUBG), Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

3) *Massively Multiplayer Online Real-teame strategy Games (MMORTS).*

Game jenis ini bertujuan untuk melihat kehebatan strategi para pemain. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (contohnya seri Age of Empires), fantasi (contohnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (contohnya Star Wars).

4) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG).*

Game jenis ini biasanya di perankan oleh tokoh-tokoh halusinasi dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada

kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online , The Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota2).²¹

d. Karakteristik Game Online

Game online menjadi suatu kegiatan yang sangat digemari remaja saat ini. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai komunitas yang menggabungkan para gamer. Banyak bermunculan game center, Atlet Esport, kompetisi game online menandakan bahwa begitu digemarinya game online ini oleh Remaja. Bahkan bermain game online pada saat ini dapat menjadi sebuah profesi yang menghasilkan. Begitu sulitnya game online dipisahkan dengan remaja, mengakibatkan remaja akan selalu cenderung untuk terus memainkannya. Dalam tingkatan bermain ketergantungan adalah tingkat tertinggi dari dampaknya.²² Dikutip oleh Nur cholis Mubarak pada tahun 2021 menurut Chen dan Chang menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator yang menyatakan kecanduan game online sebagai berikut.

1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, di

²¹ Nur Cholis Mubarak, *SKRIPSI: Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Ajaran 2020/2021*", (Ponorogo: Jurusan Pendidikan Agama Islam Ponorogo, 2021), hlm 18–20.

²² Ahmad Nuraminmujaidin, *SKRIPSI: Pengaruh Bermain Game Online..* hlm 18

mana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Di mana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada game online saja begitu juga dengan masalah kesehatan.²³

²³ Nur cholis Mubarak *SKRIPSI: Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap..* hlm 24-25

e. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa bermain game online

Adapun Faktor-faktor yang menyebabkan siswa bermain game online adalah :

- 1) Ambisi.
- 2) Bermain game online akan mengakibatkan kecanduan, kecanduan tersebut dimulai dari dalam diri sendiri. Keinginan yang kuat tanpa adanya dorongan dari oranglain untuk bermain game online;

- 3) Lingkungan masyarakat.

Lingkungan masyarakat sangat berpengaruh terhadap faktor pendorong kecanduan game online.semakin besar yang bermain game online dalam lingkungan tersebut maka akan mudah untuk menarik pengguna game online;

- 4) Lingkungan Keluarga.

Pengawasan dan pendidikan yang diberikan oleh wali murid dirumah biasanya sangat terbatas. Tentunya keadaan itu menjadikan menjadi egois dan bertindak sesuka hatinya dalam menjalankan aktifitasnya;

- 5) Tren

Perkembangan teknologi akan terus membawa perubahan terhadap kehidupan. Ketika tidak mengikuti perubahan maka akan di katakan kuno atau ketinggalan jaman. Para remaja akan di tuntutan untuk mengikuti perubahan tersebut agar tidak terkucilkan.²⁴

²⁴ Alif Achadah, Ella Lutvi Sari, *Game Online Terhadap Perubahan Akhlak..* hlm 227

f. Dampak Negatif dan Positif Game Online

1) Dampak positif game online

Dikutip oleh Ahmad Nuraminmujaidin dengan merujuk pada pendapat Jenab dan Adeng Hudaya, terdapat beberapa dampak positif yang dapat diperoleh dari bermain Game Online. Dampak-dampak positif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Meningkatkan Kecerdasan. Dr. Jo Bryce dari Manchester University telah menguji dan membuktikan bahwa bermain game dapat berkontribusi dalam meningkatkan kecerdasan seseorang. Mereka yang menghabiskan waktu bermain game selama 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara mata dan tangan, serta daya konsentrasinya juga cenderung meningkat.
- b) Memperbaiki Ketajaman Penglihatan. Penelitian dari Rochester University mengindikasikan bahwa anak-anak yang secara rutin bermain game dengan genre kekerasan memiliki tingkat ketajaman penglihatan yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kurang berinteraksi dengan permainan joystick.
- c) Mendorong Kebiasaan Membaca. Psikolog dari Finland University menjelaskan bahwa isi dari video game, khususnya game bergenre Role Playing Game (RPG) seperti Final Fantasy dan Phantasy Star, dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak. Game-game tersebut melibatkan dialog-dialog yang mendorong pemahaman cerita, berdampak pada perkembangan bahasa anak.

d) Menunjang Proses Pemulihan Fisik. Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mark Griffiths dari Nottingham Trent University menunjukkan manfaat game dalam terapi fisik. Dalam konteks ini, latihan fisik berulang membantu dalam pemulihan fisik bagi individu yang mengalami luka bakar, dengan gerakan tangan dan bagian tubuh lain yang berkontribusi pada pembentukan otot dan pemulihan fisik.

e) Meningkatkan Kecepatan Mengetik. Game PC yang dikendalikan melalui keyboard komputer dapat memberikan dampak positif terutama dalam meningkatkan kecepatan mengetik. Keterampilan ini berkembang karena komunikasi antara pemain dalam permainan melibatkan tindakan mengetik kata atau kalimat dengan cepat..²⁵

2) Dampak negatif game online

Dikutip oleh Yulia Lestari Menurut Al-Munajjid di dalam bukunya Bahaya Game Berikut beberapa dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online yang berlebihan bagi pengguna game online :

a) Menurut Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, yang menjalankan Media Research Lab di Iowa State University, Ames, bahwa Anak-anak yang sering bermain game akan merasa kecanduan, dan depresi. Kelamaan bermain video game menimbulkan resiko siswa terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif dua kali lebih tinggi. Sedangkan ketika mereka berhenti dari kecanduan, depresi, gelisah, dan fobia sosial akan menjadi lebih baik.

²⁵ Ahmad Nuraminmujaidin, SKRIPSI: *"Pengaruh Bermain Game Online Dan ..*hlm 18

- b) Ada juga pengaruh negatif untuk kehidupan sosial anak jika terlalu sering bermain games apalagi *game online*, adalah waktu siswa bersama teman dan keluarga menjadi renggang karena pergaulan hanya di sekitar game online saja bukan di lingkungan nyata.
- c) Jika terbiasa hanya berinteraksi dengan game membuat siswa menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.
- d) Aktivitas *game online* merupakan akses terbanyak yang berbahaya bagi perkembangan anak dan remaja setelah akses konten-konten pornografi. Jika konten pornografi, oleh pemerintah dianggap berbahaya, maka *game online* merupakan akses yang legal, bahkan beberapa penyedia layanan internet, menyediakan untuk konten khusus *game online*.
- e) Ketergantungan pada aktivitas nge-games. Bahkan banyak anak, yang sengaja menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain *games online*. Ketergantungan pada aktivitas nge-games, akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Bahkan banyak kasus yang terlihat bahwa, ketergantungan pada aktivitas nge-games berlanjut pada usia dewasa (masa kuliah). Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di pekirakan siswa akan menarik

diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.²⁶

2. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Kata *akhlaq* berasal dari Bahasa arab الاخلاق yang memiliki arti perilaku, adab, sopan santun. Hamzah Ya'qub mengatakan akhlak memiliki makna yang sama dengan perilaku, tingkah laku atau pekerti. Di dalam Kamus Istilah Agama Islam (KIAI) mengatakan bahwa akhlak menurut Bahasa yaitu perilaku atau suatu kebiasaan.

Kata خلق di dalam ayat 4 surah al Qalam menurut penafsiran Abdullah bin Abbas R.A, ditafsirkan dengan kata addin yang bermakna agama. Berdasarkan dari Bahasa Arab, kata tersebut di tersebut menurut di lafadzkan dalam dua bentuk pelafalan, berupa akhlak dalam bentuk jamak dan khuluqun dalam bentuk tunggal, contohnya: Al-Akhlaq al-karimah (akhlak yang baik) dan Al-Akhlaq al-mazmumah (akhlak yang tercela).²⁷

Memaknai pengertian akhlak tidak cukup berdasarkan menurut Bahasa saja, kita harus memahami pengertian akhlak menurut istilah. Secara istilah terdapat beberapa pendapat para ulama di antaranya:

1) Aljaziri

الخلق هي راسخة في الفسي تصدر عنها الافعال الارادية الاختيارية من حسنة و سيئة و جميلة و قبيحة

²⁶ Yulia Lestari, *SKRIPSI: Dampak Game Online Terhadap* .hlm 20

²⁷ Dr. Suhayib, M.Ag, *Studi Akhlak*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016). hal 1

Artinya adalah akhlak adalah sesuatu yang tertanam di dalam jiwa melahirkan perbuatan-perbuatan yang diinginkan dan diusahakan contohnya perbuatan yang baik dan perbuatan yang buruk, perbuatan yang bagus dan perbuatan yang jelek.

2) Imam al Ghazali (1059-1111 M) Menurut hujjatul Islam

الاخلاق هي عبارة عن هي في النفس رايدة عنها تصدر الافعال بسهولة و يسر من غير حاجة الى فكر و رؤية

Artinya akhlak adalah sifat yang tertanam didalam jiwa yang memunculkan macam-macam perilaku dengan mudah tidak dibutuhkan pertimbangan pemikiran.

3) Abdul hamid yunus

الاخلاق هي صفات الانسان الابدية

Artinya akhlak yaitu sifat-sifat manusia yang terdidik.

4) Ibn Maskawaih (w. 421 H.)

حال النفس داعية الى افعالها من غير فكر و روية

Artinya yaitu keadaan jiwa yang mengajaknya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tidak dibutuhkan pertimbangan pemikiran.

5) Ahmad Amin

الخلق بانه عادة الارادة

Artinya yaitu akhlak kehendak yang dibiasakan.

Dari semua pendapat menurut ulama dapat disimpulkan akhlak merupakan kondisi yang saling mengikat dengan adab manusia, oleh karena itu kata akhlak dapat digunakan untuk memperlihatkan sifat yang buruk dan sifat yang baik.²⁸

²⁸ Dr. Suhayib, M.Ag, *Studi Akhlak*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016). hal 6-7

b. Ruang Lingkup Akhlak

Secara umum akhlak dibagi menjadi dua macam, yaitu berupa akhlak baik dan akhlak tercela. Akhlak baik merupakan perilaku yang harus kita terapkan di kehidupan sehari-hari kita, sedangkan akhlak tercela merupakan perilaku yang harus kita hindari jangan sampai kita menerapkan perilaku tersebut di kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup akhlak terbagi menjadi dua macam, yaitu akhlak terhadap pencipta (Allah), dan akhlak terhadap sesama makhluk (selain Allah). Akhlak kepada makhluk terbagi lagi menjadi beberapa macam, contohnya akhlak kepada sesama manusia, akhlak kepada makhluk hidup selain manusia (contohnya tumbuhan dan binatang), dan akhlak kepada benda mati.

1) Akhlak terhadap pencipta (Allah)

Kita sebagai umat muslim berkewajiban berakhlak baik kepada Allah dengan cara menjaga keinginan dengan meluruskan ubudiyah dengan dasar tauhid. Yaitu berupa mentaati perintah Allah, ikhlas dalam beramal, cinta kepada Allah, takut kepada Allah, berdoa dengan penuh harapan kepada Allah, berdzikir, bertawakal setelah mempunyai keinginan dan ketetapan hati, bersyukur, beristighfar setelah melakukan perbuatan dosa, ikhlas terhadap ketetapan Allah, berbaik sangka terhadap setiap ketetapan Allah.

2) Akhlak terhadap sesama manusia

Akhlak kepada sesama manusia harus diawali dengan akhlak kepada Rasulullah SAW. Karena Rosul yang paling berhak mendapatkan cinta yang pertama, baru cinta kita kepada diri kita. Diantara akhlak kepada Rosul diawali dengan cinta kepada Rosul dan memulainya, taat dan taqwa kepadanya, bershalawat kepadanya.

Berakhlak kepada diri sendiri, Allah menciptakan manusia dalam sibghah dan dalam potensi fitrah kita sebagai manusia kita memiliki kewajiban menjaga dengan cara memelihara kesucian lahir maupun batin, menjaga kerapihan, tenang, menuntut ilmu sebagai modal amal, menerapkan disiplin, dan lain-lain.

Setelahnya yang paling penting yaitu akhlak kepada lingkungan keluarga. Akhlak kepada keluarga dapat kita lakukan dengan cara contohnya berbakti kepada orang tua, bergaul dengan baik, memberikan nafkah dengan baik, saling mendoakan, berkata sopan, dan lain sebagainya.

Setelah berakhlak kepada lingkungan keluarga, yang harus kita lakukan ialah akhlak kepada tetangga. Dengan cara berhubungan baik dengan tetangga, karena tetangga merupakan kerabat yang paling dekat. Bahkan Nabi SAW bersabda. Beliau memaparkan: “Tidak berhentinya Jibril memerintahkanku untuk bersikap baik kepada tetangga, sehingga aku merasakan tetangga sudah seperti ahli waris” (HR. Bukhari). Berlawanan dari hal tersebut Nabi Saw. memerinci hak tetangga sebagai berikut:

“Memberikan pinjaman jika butuh, menolong jika dibutuhkan, mengunjungi tetangga apabila mereka sakit, membantu jika ada keperluan, membantu jika tetangga mendapati musibah, memberikan ucapan selamat ketika mereka mendapati kesenangan, menghibur mereka ketika mereka kesulitan, mengantar jenazah ketika meninggal dan tidak dibolehkan mendirikan rumah lebih tinggi tanpa seizinnya, jangan mempersulit dengan bau masakan, ketika membeli buah harusnya memberi atau jangan diperlihatkan jika tidak memberi” (HR. Abu Syaikh).

Setelah berakhlak kepada tetangga langkah berikutnya yang harus kita terapi adalah berakhlak kepada orang-orang sekitar dengan kemampuan kita masing-masing.

3) Akhlak terhadap lingkungan

Lingkungan yang dimaksud ialah segala sesuatu yang berada di sekitar manusia, yaitu binatang, tumbuhan, dan benda mati. Akhlak yang kita lakukan merupakan cerminan dari tugas kekhalfahan di bumi, yaitu untuk menjaga agar setiap proses pertumbuhan alam terus berjalan sesuai dengan fungsi ciptaan-Nya.²⁹

c. Pembagian Akhlak

Terdapat dua jenis akhlak dalam Islam, yaitu akhlaqul karimah (akhlak terpuji) ialah akhlak yang baik dan benar menurut syari'at Islam, dan

²⁹ Dr. Marzuki, M.Ag, Prinsip Dasar Akhlak Mulia (Yogyakarta: Wahana Press, 2009) hal 21-24

akhlaqul madzmumah (akhlak tercela) ialah akhlak yang tidak baik dan tidak benar menurut syari'at Islam.

1) Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji)

Secara istilah, akhlak mahmudah merupakan akhlak yang terpuji. Mahmudah merupakan bentuk maf'ul dari kata hamida, yang berarti dipuji. Akhlak mahmudah atau akhlak terpuji disebut juga akhlaq al-karimah (akhlak mulia). Adapun mengenai pengertian akhlak mahmudah secara terminologi, para ulama berbeda pendapat. Berikut ini dikemukakan beberapa penjelasan tentang pengertian akhlak mahmudah atau akhlak terpuji.

a) Menurut Al-Ghazali

Akhlak terpuji adalah sumber ketaatan dan kedekataan kepada Allah SWT, sehingga mempelajari dan mengamalkannya merupakan kewajiban individual setiap muslim.

b) Menurut Ibnu Qayyim

Akhlak terpuji adalah ketundukan dan keinginan yang tinggi. Sifat-sifat terpuji, menurutnya berpangkal dari kedua hal tersebut. Ia memberikan gambaran tentang bumi yang tunduk pada ketentuan Allah SWT. Ketika air turun menyimpannya, bumi merespons dengan kesuburan dan menumbuhkan tanaman tanaman yang indah. Demikian pula manusia, tatkala diliputi rasa ketundukan kepada

Allah SWT, kemudian turun taufik dari Allah SWT, ia akan meresponsnya dengan sifat- sifat terpuji.

c) Menurut Abu Dawud As-Sijistani (w. 275 H/ 889 M)

Akhlak terpuji adalah perbuatan-perbuatan yang disenangi, sedangkan akhlak tercela adalah perbuatan- perbuatan yang harus dihindari.

d) Menurut Al-Ghazali

Berakhlak mulia atau terpuji dapat diartikan sebagai "menghilangkan semua perilaku buruk yang dikecam oleh agama Islam dan menjauhkan diri dari tindakan-tindakan yang tercela tersebut, lalu membiasakan diri dengan perilaku yang baik dengan melakukan dan mencintainya". Ada beberapa motivasi yang mendorong seseorang untuk berbuat baik, di antaranya:

- (1) Pengaruh bujukan atau ancaman dari orang lain.
- (2) Harapan untuk mendapatkan pujian atau ketakutan mendapat cela.
- (3) Dorongan hati nurani karena ingin berbuat baik.
- (4) Harapan untuk mendapatkan pahala dan surga.
- (5) Harapan untuk mendapatkan pujian dan takut akan azab tuhan
- (6) Niat untuk mencari ridho Allah semata..³⁰

1) Macam-macam akhlak terpuji

a) Husnuzan

³⁰ Dr. H. Muhammad Hasbi, M.Ag Akhlak Tasawuf (Yogyakarta: Trust Media, 2020) hal 70-72

Husnuzan, dalam arti bahasa, mengacu pada "berbaik sangka," yang berlawanan dengan su'uzan yang berarti "berburuk sangka." Husnuzan adalah sudut pandang seseorang yang membuatnya melihat segala sesuatu dari sudut yang positif. Seseorang dengan sikap husnuzan akan mempertimbangkan segala sesuatu dengan pikiran yang jernih dan hati yang bersih dari prasangka yang belum tentu kebenarannya. Secara umum, husnuzan dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- (1) Husnuzan Kepada Allah
- (2) Husnuzan terhadap Diri Sendiri
- (3) Husnuzan terhadap Sesama Manusia

b) Taubat

- (1) Hakekat Taubat

Kata taubat adalah terambil dari bahasa arab "taubatun", kata tersebut berasal dari kata "taaba- yatubu-taubatun" yang artinya kembali. Orang yang taubat karena takut azab Allah disebut "taaibun" (isim fail dari taba). Orang bertaubat kepada Allah adalah orang yang kembali dari sesuatu menuju sesuatu: kembali dari sifat-sifat tercela menuju sifat yang terpuji, kembali dari larangan Allah menuju perintah-Nya, kembali dari maksiat menuju taat, kembali dari segala yang dibenci Allah menuju yang diridhai-Nya, kembali dari saling bertentangan menuju saling menjaga persatuan, kembali kepada Allah setelah meninggalkannya yang kembali taat setelah melanggar larangan-Nya.

(2) Hukum bertaubat

Bertaubat adalah kewajiban dalam agama, dengan bertaubat seseorang akan menghentikan perilaku dosanya. Allah adalah Yang Maha Pengampun, senantiasa memberikan kesempatan kepada hamba-Nya yang berkeinginan untuk memohon ampun atas dosa-dosanya. Ini tercermin dalam ayat Allah dalam Surah An-Nuur ayat 31 yang berbunyi, "Hai orang-orang yang beriman, bertaubatlah kepada Allah dengan sebenar-benarnya, supaya kamu beruntung."

(3) Penggolongan taubat

(a) Taubat Awam (taubat manusia umum), Ini mengacu pada taubat umum manusia. Intinya, hati seseorang merasa rendah karena dia telah melakukan tindakan yang salah dan berdosa.

(b) Taubat Khawash (taubat orang-orang khusus), taubat tingkat ini sebagai pertanda meningkatnya makrifah manusia kepada Allah.

(c) Taubat Akhash al-khawash, tingkatan taubat yang paling tinggi adalah taubat ini. Taubat seperti ini untuk membersihkan hatinya dari menaruh perhatian kepada selain Allah.

(d) Haya' atau Malu.

Haya' atau rasa malu dalam konteks ini merujuk pada memiliki sifat merasa malu untuk melakukan tindakan buruk, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Sifat haya' ini

tidak hanya berasal dari perasaan dalam hati, tetapi juga tercermin dalam ucapan dan tindakan seseorang.

c) Menjaga Lisan

Lisan merupakan salah satu faktor besar yang bisa memecah tali persaudaraan, bahkan tidak jarang terjadi permusuhan, perkelahian, pembunuhan, dan lain sebagainya karena bersumber dari ketidakmampuan dalam menjaga lisan. Dalam sebuah hadis, Rosulullah Saw. Bersabda:

سلامة الانسان في حفظ اللسان

Terjemahannya: Keselamatan manusia tergantung dari bagaimana menjaga lisannya.³¹

2) Akhlaqul Madzmumah (Akhlaq Tercela)

Dari segi etimologi, istilah "madzmumah" berasal dari bahasa Arab dan merujuk pada sesuatu yang tercela. Karena itu, akhlak madzmumah memiliki makna akhlak yang tercela. Semua jenis aktivitas yang bertentangan dengan akhlak terpuji digolongkan sebagai akhlak tercela. Akhlak tercela mencakup perilaku buruk yang berpotensi merusak kepercayaan seseorang dan merendahkan martabatnya sebagai manusia. Selain itu, akhlak ini juga bisa menyebabkan ketidaknyamanan bagi orang lain yang melihat perbuatan tersebut. Akhlak tercela adalah perilaku yang melanggar perintah Allah, sehingga pelakunya berdosa karena mengabaikan

³¹ Dr. H. Muhammad Hasbi, M.Ag *Akhlaq Tasawuf* .. hal 73-87

perintah-Nya. Dalam hal ini, dosa yang terkait dengan pelanggaran akhlak tercela dapat dikelompokkan menjadi dosa besar dan dosa kecil.

Akhlak tercela merujuk pada tindakan yang tidak baik. Oleh karena itu, perilaku semacam itu sebaiknya dihindari karena tidak membawa manfaat bagi orang yang melakukannya.³²

a) Syirik

Secara etimologis, syirik merujuk pada tindakan menyamakan dua entitas, namun dalam terminologi yang lebih khusus terdapat definisi umum dan definisi spesifik. Definisi umum dari syirik adalah mengidentikkan sesuatu dengan Allah dalam hal-hal yang khusus dimiliki oleh-Nya. Terdapat tiga jenis syirik berdasarkan definisi umum ini, yaitu:

- (1) Asy-Syirk al-Rububiyah, yakni menganggap Allah SWT setara dengan ciptaan-Nya dalam aspek-aspek yang berkaitan dengan pengaturan alam.
- (2) Asy-Syirk fi al-Asma' wa Ash-Shifat, yaitu menyamakan Allah dengan ciptaan-Nya dalam hal nama dan sifat-Nya.
- (3) Asy-Syirk fi al-huluhiyyah, yakni menganggap Allah setara dengan ciptaan-Nya dalam hal tuhanan.

Sementara itu, definisi syirik secara khusus mengacu pada tindakan menjadikan mitra bersama Allah Swt., dan memperlakukan

³² Dr. H. Muhammad Hasbi, M.Ag *Akhlak Tasawuf*.. hal 74

entitas tersebut seolah-olah seperti Allah Swt., misalnya dalam berdoa atau meminta syafaat.

b) Kufur

Secara etimologis, kufur memiliki arti menyembunyikan. Kufur adalah kata sifat dari kafir. Dengan demikian, kafir merujuk pada individu, sementara kufur merujuk pada karakteristiknya. Dalam konteks agama, kufur mengacu pada ketidakiman kepada Allah Swt. dan Rasul-Nya, baik melalui penolakan terang-terangan atau tidak.

c) Nifak

Dari segi bahasa, nifak menggambarkan lubang tempat keluar bagi binatang jenis tikus dari sarangnya. Juga diartikan sebagai lubang di bawah tanah tempat berlindung. Dalam konteks syariat, nifak mengindikasikan penampilan Islam dan perilaku baik, sementara menyembunyikan kufur dan perbuatan jahat. Dengan kata lain, nifak mencerminkan tampilan yang kontradiktif dengan apa yang ada dalam hati.

d) Takabur

Al-Ghazali mengungkapkan bahwa seseorang tidak akan menjadi takabur atau sombong kecuali saat ia merasa dirinya superior karena memiliki beberapa bentuk keunggulan, baik dalam aspek agama maupun dunia. Terkait dengan agama, contohnya, seseorang bisa menjadi sombong karena merasa lebih dekat dengan Allah SWT daripada orang lain. Sementara dalam hal dunia, seseorang mungkin merasa lebih kaya atau terhormat dibandingkan yang lainnya.

Takabur dapat dibagi menjadi dua bagian, yakni batin dan lahir. Takabur batin berkaitan dengan perilaku dan etika pribadi, sementara takabur lahir berhubungan dengan tindakan-tindakan fisik yang muncul dari sikap sombong yang ada dalam diri.

e) Dengki

Dalam bahasa Arab, dengki dikenal sebagai hasad, yang merujuk pada perasaan yang muncul saat seseorang melihat sesuatu yang tidak dimilikinya, tetapi dimiliki oleh orang lain. Kemudian, orang tersebut menyebarkan informasi bahwa apa yang dimiliki oleh orang lain itu diperoleh secara tidak adil. Menurut pandangan Imam Al-Ghazali, dengki berarti merasa tidak suka terhadap berkah yang diberikan Allah SWT kepada orang lain, dan menginginkan agar orang tersebut kehilangan berkah tersebut.

f) Ghibah (Mengumpat)

Al-Ghazali menguraikan bahwa ghibah adalah mengucapkan hal-hal yang terkait dengan individu lain, dan jika perkataan itu sampai kepada orang yang bersangkutan, orang tersebut merasa tidak senang.

g) Riya'

Istilah riya' berasal dari kata dasar ar-ru'yah, yang merujuk pada upaya menarik perhatian orang lain agar dianggap sebagai pribadi yang baik. Riya' melibatkan tindakan memperlihatkan diri kepada orang lain. Individu yang bersikap riya' melakukan tindakan amal bukan karena tulus untuk Allah SWT, melainkan semata-mata dengan

harapan mendapatkan pujian dari orang lain. Sifat riya' bisa termanifestasi dalam berbagai bentuk aktivitas, termasuk riya' dalam ibadah, riya' dalam beragam kegiatan, riya' dalam memberi sedekah, serta riya' dalam berpakaian.³³

d. Faktor-faktor Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Ada tiga aliran yang secara signifikan mempengaruhi pembentukan akhlak, terutama dalam konteks pendidikan secara umum. Pertama, terdapat aliran nativisme. Kedua, aliran empirisme, dan ketiga, aliran konvergensi. Aliran nativisme berpendapat bahwa faktor internal yang paling berpengaruh dalam membentuk karakter seseorang adalah faktor bawaan dari dalam diri, seperti kecenderungan, bakat, dan akal. Sebaliknya, aliran empirisme berfokus pada faktor eksternal, khususnya lingkungan sosial, termasuk pendidikan dan pengaruh yang diberikan.

Dalam aliran konvergensi, pandangan ini mengindikasikan bahwa pembentukan akhlak dipengaruhi oleh faktor internal, yakni bawaan individu, serta faktor eksternal seperti pendidikan dan pengaruh yang ada di lingkungan sosial. Pandangan ini sejalan dengan ajaran Islam. Dalam konteks ini, faktor-faktor yang mempengaruhi pembinaan akhlak pada anak dapat diidentifikasi menjadi dua bagian. Pertama, faktor internal mencakup potensi fisik, intelektual, dan dimensi rohaniah yang hadir sejak lahir. Kedua, faktor eksternal melibatkan peran orang tua, guru, serta tokoh dan pemimpin masyarakat dalam membentuk akhlak.

³³ Dr. H. Muhammad Hasbi, M.Ag *Akhlak Tasawuf*.. hal 88-92

Kerjasama harmonis antara ketiga lembaga pendidikan ini memungkinkan pengembangan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (penghayatan), dan psikomotorik (pengalaman) terhadap ajaran yang diberikan kepada anak. Beberapa faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak setiap individu meliputi:

- 1) Faktor Pembawaan Naluriyah: Naluri atau tabiat yang hadir sejak lahir, menjadi pendorong tindakan manusia sebagai makhluk biologis.
- 2) Faktor Sifat-sifat Keturunan (Al Waritoh): Sifat-sifat yang diwariskan oleh orang tua kepada keturunannya, termasuk anak dan cucu..³⁴

e. Proses pembentukan akhlak pada diri manusia

- 1) Qudwah atau Uswah (Keteladanan)

Tindakan baik yang ditunjukkan oleh orang tua dan guru akan menjadi contoh yang diikuti oleh murid dan anak-anak. Kehadiran sikap positif dari mereka memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pola sikap individu. Oleh karena itu, Imam Al-Ghazali membandingkan orang tua dengan cermin bagi anak-anak mereka, mengindikasikan bahwa perilaku orang tua akan diadopsi oleh anak-anak. Fenomena ini disebabkan oleh sifat alami anak-anak yang cenderung meniru (*hubbub-attaqlid*).

Sikap yang diperlihatkan oleh orang tua memegang peran kunci dalam pendidikan moral anak. Bahkan, pengaruh ini jauh lebih kuat daripada sekedar memberikan nasihat secara verbal. Tidaklah realistis

³⁴ Hestu Nugroho Warasto, "*Pembentukan Akhlak Siswa*", (Jurnal Mandiri 2, no. 1 2018) hal 70–71.

berharap anak memiliki sifat sabar jika orang tua sendiri tidak memiliki sifat sabar. Mengharapkan anak untuk memiliki sopan santun dan kelembutan, sementara orang tua berbicara secara kasar dan tidak pantas, adalah percuma. Praktik perilaku yang baik merupakan langkah efektif dalam mengembangkan pola perilaku moral pada anak.

2) Ta'lim (Pengajaran)

Saat mengajarkan nilai-nilai perilaku positif, akan terbentuk pribadi yang positif pula. Dalam pendekatan pembelajaran, penting untuk tidak menggunakan kekuasaan atau tindakan keras. Pendekatan semacam itu bisa menghasilkan perkembangan moralitas yang bersifat eksternal, di mana anak-anak hanya berperilaku baik karena takut akan hukuman dari orangtua atau guru. Lebih baik jika anak-anak tidak hanya merasa takut, tetapi juga menginternalisasi sikap hormat dan rasa segan terhadap orangtua dan guru.

Jika motivasi hanya berasal dari rasa takut, perilaku anak akan muncul saat ada orangtua atau guru di sekitar. Namun, ketika anak tidak diawasi oleh orangtua atau guru, perilakunya bisa berubah menjadi negatif. Wajar apabila anak menunjukkan perilaku baik di rumah atau di sekolah, namun berperilaku tidak pantas di luar lingkungan tersebut. Contohnya, melakukan tindakan seperti mencuri, menggunakan narkoba, atau terlibat dalam tindakan kriminal lainnya.

3) Ta'wid (pembiasaan)

Pembentukan karakter yang memiliki etika dan moralitas baik dapat dicapai melalui praktik rutin. Sebagai contoh, sejak usia dini, membangun kebiasaan membaca basmalah sebelum melakukan tindakan baik, berkomunikasi dengan kata-kata yang santun, menggunakan tangan kanan saat makan, serta mengamalkan sifat-sifat terpuji lainnya. Jika praktik-praktik ini ditanamkan sejak usia muda, di kemudian hari, individu tersebut akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik saat memasuki dewasa.

4) *Tarhib/Reward* (Pemberian Hadiah)

Memberikan dorongan positif melalui pujian atau pemberian hadiah dapat berperan penting dalam membentuk perilaku yang baik, terutama pada tahap perkembangan anak. Pendekatan ini memiliki dampak yang signifikan pada pembentukan akhlak, terutama ketika anak berada dalam usia dini. Dari perspektif psikologis, motivasi dan dorongan menjadi faktor penting dalam memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Meskipun awalnya motivasi mungkin bersifat materiil, seiring waktu, hal tersebut bisa berkembang menjadi lebih mendalam, termasuk dalam hal spiritual. Sebagai contoh, pada awalnya anak mungkin berpartisipasi dalam sholat berjamaah karena dijanjikan hadiah oleh orangtua. Namun, seiring berjalannya waktu, hal ini dapat berkembang menjadi kesadaran bahwa ibadah dilakukan untuk mendapatkan ridho Allah.

5) *Tarhib/Punishment* (Hukuman atau Ancaman)

Dalam upaya membentuk akhlak yang baik, terkadang perlu menggunakan ancaman agar anak menghindari perilaku yang tidak baik. Dengan adanya sanksi yang tegas, anak akan terdorong untuk menjauhi tindakan negatif. Bahkan, dalam beberapa situasi, guru atau orangtua mungkin harus menggunakan paksaan untuk mendorong kebaikan. Ini disebabkan karena melakukan sesuatu secara terpaksa lebih diutamakan daripada dengan sadar melakukan hal yang salah.

Mengajarkan dan menerapkan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari memiliki dampak yang signifikan. Dengan demikian, nilai-nilai akhlak terpuji akan menjadi lebih mudah dijalankan oleh umat Islam. Jika akhlak yang baik ditanamkan dengan baik, perbuatan buruk dapat diminimalkan dalam kehidupan sehari-hari. Semua ini mencerminkan esensi ajaran agama Islam yang disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW,

*“Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak baik manusia”.*³⁵

³⁵ Drs.H M.A, Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, ed. Dhia Ulmilla (Jakarta: AMZAH, 2022). hal. 22-24.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengungkapkan apa yang sebenarnya terjadi secara apa adanya di lapangan studi. Penelitian ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Fokus dari penelitian ini adalah pada proses dan makna yang lebih ditampilkan. Landasan teori digunakan sebagai panduan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta yang ada di lapangan.³⁶

Sehingga, maka dari itu penelitian yang akan peneliti lakukan ini bersifat penelitian lapangan. Karena data yang di gunakan dalam penyusunan karya ilmiah ini di peroleh dari lapangan yaitu di Madrasah Diniyyah At-Tahriah, Jakarta Barat. Berdasarkan jenis data yang di satukan, maka metode yang di terapkan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, bertujuan guna menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta serta karakteristik mengenai bidang-bidang tertentu.

B. Tempat Penelitian

Dalam perencanaan penelitian kali ini, peneliti melakukan penelitian yang bertempat di Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, yang beralamat di jl. Peta Utara rt.004/06 Kec. Kalideres Kel. Pegadungan Jakarta Barat.

³⁶ Ismail Suardi Wekke, dkk *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri, 2019) hal 33

Dengan waktu penelitian ini berkisar 2 bulan lamanya. Dengan waktu penelitian yang akan dimulai pada bulan Maret 2023 dan akan selesai pada bulan April 2023.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah narasumber yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian dan suatu hal (baik pemikirannya, interpretasinya dan pengetahuan) kepada peneliti atau pewawancara. Kemudian, teknik penentuan informan penelitian yang peneliti gunakan adalah purposive sampling. Adapun informan dalam penelitian ini terbagi atas 2 macam, yaitu:

1. Informan Kunci

Informan kunci adalah sumber informan utama yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Informan kunci dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain game online dan Orang tua siswa

2. Informan Pendukung

Informan pendukung adalah sumber informasi yang akan mendukung informasi kunci. Informan pendukung dalam penelitian ini adalah orang-orang yang berinteraksi secara intens dengan informan kunci, yaitu berupa : Kepala Sekolah, Guru Akidah Akhlak.

D. Teknik Penumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini bersifat triangulasi yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Di antaranya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan³⁷. Peneliti akan terjun langsung ke tempat atau lokasi yang menjadi lapangan penelitian untuk mengumpulkan data-data yang ada di lapangan dengan pengamatan peneliti pribadi, baik pengamatan secara partisipatif maupun non partisipatif.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan komunikasi langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka agar memperoleh informasi yang lengkap, mendalam serta berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pekerjaan pengumpulan, menyusun, dan mengelola dokumendokumen literatur yang mencatat semua aktivitas dan yang dianggap berguna untuk dijadikan bahan keterangan dan penerangan mengenai berbagai soal³⁸.

E. Keabsahan Data

Pada penelitian ini, untuk mengetahui keabsahan data, penulis menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan suatu teknik

³⁷ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Cet. 8, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 30

³⁸ Sulistyio Basuki, *Dasar-Dasar Dokumentasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), hal. 11.

⁴⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 125.

pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada³⁹. Jika melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Triangulasi adalah sebuah teknik berbasis pemikiran fenomenologi yang menggunakan berbagai perspektif untuk mencapai kesimpulan yang kuat dan lebih dapat diterima kebenarannya. Dalam teknik ini, data dikumpulkan dari berbagai sumber yang berbeda dan dianalisis oleh beberapa peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang tepat dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki. Triangulasi data melibatkan pengumpulan data dari berbagai metode dan sumber untuk menghasilkan pandangan yang beragam tentang fenomena yang diteliti, sehingga dapat mencapai kebenaran yang handal. Selain itu, terdapat empat tipe triangulasi data, yaitu:

1. Triangulasi Data

Triangulasi data melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber yang berbeda. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggali kebenaran dari informan tertentu menggunakan berbagai metode dan sumber perolehan data. Selain wawancara dan observasi, peneliti dapat memanfaatkan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi, serta gambar atau foto. Setiap metode ini akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, sehingga

memberikan pandangan yang beragam terhadap fenomena yang sedang diteliti. Berbagai pandangan ini menghasilkan keluasan pengetahuan yang membantu dalam mencapai kebenaran yang dapat diandalkan dalam penelitian.

2. Triangulasi Peneliti/Pengamat

Triangulasi peneliti/pengamat dilakukan dengan melibatkan lebih dari satu orang dalam proses pengumpulan dan analisis data. Dalam banyak penelitian, terkadang kita melakukan wawancara atau pengamatan tunggal terhadap berbagai peristiwa dan perilaku. Namun, keterbatasan dari pengamat tunggal dapat diatasi dengan melibatkan pengamat lainnya. Berbagai pengamat ini dapat memberikan perspektif, latar belakang, dan karakteristik sosial yang berbeda. Dengan demikian, kelemahan dari pengamat tunggal dapat diminimalkan.

Misalnya, dalam sebuah penelitian, dua orang pengamat berinteraksi dan mengamati perilaku sepuluh anak berusia 5 tahun di sebuah pusat penitipan anak. Salah satu pengamat adalah seorang dokter anak pria berkulit putih berusia 60 tahun dengan pengalaman bekerja selama 25 tahun di sebuah rumah sakit di kota besar. Sedangkan pengamat lainnya adalah seorang ibu hispanik berusia 31 tahun yang memiliki dua anak dan berpengalaman sebagai guru sekolah dasar selama 6 tahun di sebuah kota kecil. Masing-masing pengamat kemungkinan akan melihat dan merekam data yang berbeda. Namun, dengan menggabungkan observasi dan data yang dikumpulkan oleh kedua pengamat tersebut, kita dapat mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan lengkap daripada hanya mengandalkan satu pengamat saja.

3. Triangulasi Teori

Triangulasi Teori adalah suatu pendekatan dalam penelitian yang menggunakan beberapa teori yang berbeda. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai perspektif teoritis untuk merencanakan penelitian atau menginterpretasikan data yang diperoleh. Setiap perspektif teoritis memiliki asumsi dan konsep unik yang berfungsi sebagai lensa untuk memahami fenomena sosial. Sebagai contoh, dalam sebuah studi tentang hubungan kerja di sebuah bank, peneliti dapat menggunakan teori konflik yang menekankan perbedaan kekuasaan dan ketidaksetaraan. Studi tersebut dapat mengungkap kesenjangan gaji dan kondisi kerja berdasarkan posisi otoritas (misalnya, manager vs teller). Dengan demikian, penelitian ini akan mengungkap perbedaan yang relevan dalam latar belakang sosial, seperti manager pria paruh baya berkulit putih dengan gelar MBA dan teller wanita muda Afrika Amerika dengan gelar diploma.

Selain itu, peneliti juga dapat menerapkan teori pilihan nasional untuk memahami bagaimana manager bank memprioritaskan waktu yang diberikan kepada berbagai nasabah berdasarkan pinjaman atau ukuran rekening tabungan mereka. Dalam hal ini, teori pilihan nasional akan memberikan gambaran yang lebih baik tentang bagaimana teller menggunakan waktu dan energinya secara berbeda dengan berbagai penyelia, tergantung pada keyakinan apakah penyelia dapat membantu mereka dalam mendapatkan promosi. Setiap perspektif teori ini membimbing penelitian dan mengidentifikasi data yang relevan, menyediakan rangkaian konsep, serta membantu dalam menafsirkan arti dan signifikansi data yang diperoleh.

4. Triangulasi Metodologis

Triangulasi metodologi merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang menggunakan berbagai metode untuk mengkaji suatu hal, dengan fokus pada teknik pengumpulan data. Pendekatan ini menggabungkan pendekatan dan data penelitian kualitatif dan kuantitatif. Meskipun banyak peneliti memiliki keahlian dalam satu pendekatan tertentu, namun kedua pendekatan ini saling melengkapi satu sama lain. Penelitian yang menggabungkan keduanya cenderung lebih kaya dan menyeluruh dalam pemahaman atas topik yang diteliti.

Triangulasi metodologis, menurut Fontana dan Frey merupakan penggunaan beragam metode untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu realitas. Mereka menegaskan bahwa triangulasi metodologis bukanlah alat atau strategi validasi, tetapi merupakan alternatif bagi validasi. Salah satu bentuk triangulasi metodologis adalah menggunakan Focus Group Discussion (FGD) untuk merancang triangulasi. FGD telah lama digunakan untuk memperkuat survei.

Triangulasi merupakan bentuk penelitian daripada taktik atau strategi penelitian. Dalam bentuk penelitian ini, peneliti memverifikasi keabsahan data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data secara bersilangan. Dengan mengadopsi pendekatan triangulasi metodologis, penelitian menjadi lebih terpercaya dan komprehensif dalam menyelami fenomena yang diteliti.⁴⁰

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-

⁴⁰ “Ismail Suardi Wekke, dkk *Metode Penelitian..* hal 118-120

bahan lain sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Menurut Milles dan Huberman 2014 Pada penelitian kualitatif, data yang telah dikumpulkan dan didapatkan akan dianalisis dengan pendekatan kualitatif model interaktif yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁴¹

Dalam proses ini kegiatan yang pertama adalah proses pengumpulan data. Sebagian besar data kualitatif adalah data yang berupa kata-kata, fenomena, foto, sikap, dan perilaku keseharian yang diperoleh peneliti dari hasil observasi mereka dengan menggunakan beberapa teknik seperti obeservasi, wawancara, dokumentasi dan dengan menggunakan alat bantu yang berupa kamera, video tape⁴².

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Madrasah

1. Profil Madrasah

a. Profil Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat

Nama Madrasah/Sekolah : Madrasah Diniyyah At-

⁴¹ Aziz Abdul, "*Teknik Analisis Data Analisis Data*," (2020): hal 15.

⁴² Satori, Djam'an, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 171

Tahriah Jakarta Barat
NSMD : 412317430086
Jenjang pendidikan : Non Formal
Status Sekolah : Swasta
Status Akreditasi : -
Tahun Berdiri : 2003

b. Lokasi Madrasah/Sekolah

Alamat : Jln Peta Utara rt.004/06 No.67
Desa/Kelurahan : Pegadungan
Kecamatan : Kalideres
Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
Provinsi : DKI Jakarta
Kode Pos : 11830
Telepon : (021) 5406422
Email : tpqattahriah@gmail.com⁴³

2. Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Madrasah

a. Visi

Mewujudkan generasi muslim yang berakhlakul karimah dan menerapkan ajaran islami.

b. Misi

Menanamkan sikap akhlakul karimah dan menerapkan ajaran islami.

c. Tujuan

Menjadikan peserta didik sebagai manusia yang berkepribadian dan berakhlakul karimah, cinta kepada Allah dan Rosulullah SAW.

Mengamalkan ajaran islam sebagai rahmatan lil ‘alamin dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

⁴³ Arsip sekolah Madrasah Diniyyah At-Tahriah, “Profil Yayasan At-Tahriah Jakarta Barat”.

d. Sasaran

- 1) Warga sekitar lingkungan sekolah
- 2) Siswa berkelanjutan jenjang dari TK di harapkan ke TPQ,dan dari TPQ melanjutkan ke Madrasah Diniyyah.⁴⁴

3. Fasilitas pendukung pembelajaran

a. Gedung sekolah

Madrasah Diniyyah At- Tahriah Jakarta Barat merupakan Gedung milik pribadi, yang berbentuk lembaga Yayasan yang dimana gedungnya menyerupai bentuk huruf L dan memiliki 3 lantai yang terdiri dari 4 ruang belajar, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, ruang tata usaha, auditorium serba guna, Gudang, wc/toilet dan tempat wudhu.

b. Ruang kelas

Madrasah diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat memiliki 4 ruang kelas yang bersih dan nyaman yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Setiap ruangan memiliki meja dan kursi dan investaris sekolah. Papan tulis tersedia disetiap kelas dalam keadaan baik.

c. Ruangan kepala sekolah

Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat memiliki ruangan kepala sekolah yang bersih dan nyaman.

⁴⁴ Observasi, Banner Visi Misi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, 05 April 2023

Diruangan tersebut dilengkapi meja dan kursi dan inventaris sekolah.

d. Ruang guru

Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat memiliki ruangan guru yang bersebelahan dengan ruang kepala sekolah, dilengkapi meja besar serta 5-10 kursi untuk para guru, serta inventaris sekolah.

e. Ruang perpustakaan

Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat memiliki perpustakaan yang terletak dilantai 3 dalam kondisi yang cukup baik, serta buku bacaan yang bervariasi.

f. Wc/toilet

Madrasah Diniyyah At-Tahriah memiliki 2 Toilet dibawah beserta 1 wastafel, dan 1 Toilet diatas beserta 2 westafel.

g. Tempat Wudhu

Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat memiliki 5 keran untuk sarana berwudhu yang cukup memadai.⁴⁵

B. Faktor yang mempengaruhi siswa dan siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat bermain game online

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di lapangan mengenai faktor yang mempengaruhi siswa dan siswi

⁴⁵ Observasi, Kegiatan Belajar Siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, 05 April 2023

Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, terdapat 5 faktor peserta didik bermain game, yaitu:

1. Bosan

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan di lapangan, jawaban yang paling mendominasi dari penyebab peserta didik bermain game online adalah rasa bosan. Game online merupakan sarana pengalihan perhatian yang dapat dilakukan oleh peserta didik saat mereka merasa bosan dikarenakan rutinitas kesehariannya yang monoton. Bermain game online dapat memberikan perbedaan dari aktivitas yang biasanya mereka lakukan. Hal itu dapat dilihat dari jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentang alasan peserta didik bermain game online. Peserta didik menjawab alasan mereka bermain game adalah rasa bosan. jawaban rasa bosan di jawab oleh sekitas 87% dari total responden.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan peserta didik terkait dengan salah satu faktor peserta didik mengakses game online. Peserta didik tersebut menyatakan bahwasannya:

“Alasan aku main game karena ngilangin rasa gabut, sama bosen, karena kan dari pagi sampe pulang sekolah belajar terus ya, jadinya buat ngilangin rasa bosen belajar seharian disekolah dari pagi sampe siang aku main game deh sama ngilangin rasa gabut karena gaada kegiatan lagi abis pulang sekolah jadinya aku isi buat main game aja.”⁴⁶

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurul Ismi dan Akmal pada tahun 2020. Faktor yang melatar

⁴⁶ Wawancara dengan Ahmad Ghozali Hanafi, Peserta didik Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 05 April 2023.

belakangi siswa SMA Negeri 1 Bayang kecanduan bermain game online ada tiga di antaranya pertama faktor dalam diri di mana siswa merasa bosan atau kejenuhan akan rutinitas sehari-harinya seperti banyak tugas-tugas dari sekolah. Kemudian stress terhadap masalah yang dapat mengganggu pola pikir. Maka siswa melampiaskan bermain game online tanpa memikirkan banyak waktu yang telah di lewatkan untuk membuat dirinya senang.⁴⁷

Berdasarkan hasil yang ditemukan oleh peneliti dan hasil penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu rasa bosan dan kejenuhan peserta didik yang menjadi faktor mereka mengakses game online. Guru dan orang tua dapat membuat kegiatan positif untuk mengisi waktu peserta didik. Kegiatan tersebut dapat menekan keinginan peserta didik untuk bermain game online.

2. Gamenya seru dan menarik

Faktor lain yang menjadikan anak mengakses game online di karenakan game tersebut seru. Peserta didik menyatakan game tersebut seru dan menarik ketika mereka melihat teman mereka memainkan game tersebut. Keberagaman jenis game yang bermacam-macam seperti pertarungan, memperoleh misi dan lain lain, membuat mereka memiliki ketertarikan untuk mengakses game tersebut dan memainkannya.

Hal tersebut terlihat dengan jelas pada sesi wawancara dengan peserta didik terkait dengan salah satu faktor peserta didik mengakses

⁴⁷ Nurul and Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang."

game online. Peserta didik tersebut menyatakan bahwasannya:

“Buat aku, salah satu alasan aku ngedownload game online karena awalnya aku ngeliat temen-temen aku pas main game ko kayanya gamenya seru banget ya, ada pertarungan, memperoleh misi, memperoleh point sebanyak mungkin, bisa berimajinasi, jadinya aku tertarik juga buat download game, dan setelah aku ikutan main ternyata seru banget deh apalagi kalo kita menang tuh ada kepuasan tersendiri bagi aku, kadang sampe lupa waktu juga kalo udah keseruan”.⁴⁸

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari pada tahun 2021. Penelitian tersebut menyatakan bahwa siswa bermain game online karena seru. Hasil penelitian tersebut adalah siswa di SMA PGRI 1 Kromengan memainkan permainan jenis strategi dan war yang paling sering dimainkan dan lebih seru lagi jika permainan dilakukan secara bersama-sama dengan karakter yang berbeda-beda. Dengan animasi yang sangat beraneka ragam dan bermajinatif, serta kecanggihan teknologi yang sangat menarik perhatian. Mereka merasakan kebahagiaan saat memainkan game tersebut di sebabkan karakter yang dimainkan dalam bentuk dimensi lebih nyata atau biasa disebut 3D.⁴⁹

Menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu kesamaan faktor peserta didik mengakses game online di karenakan game online tersebut seru sehingga mempunyai daya tarik yang menarik bagi peserta didik untuk mengakses game online. Orang tua dan guru sebagai pengasuh dapat mengarahkan peserta

⁴⁸ Wawancara dengan Noah Nativ Rachmedia, Peserta didik Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 05 April 2023.

⁴⁹ Achadah and Sari, “Game Online Terhadap Perubahan Akhlak.”

didik untuk melakukan kegiatan berkelompok seperti olah raga atau permainan tradisional. Olahraga akan memberikan dampak yang lebih baik bagi tubuh dan dapat menekan keinginan peserta didik untuk bermain game online.

3. Penghilang stress

Game online dikatakan sebagai penghilang stress dikarenakan game online sebagai sarana hiburan bagi peserta didik. Peserta didik bermain game online untuk menghilangkan stress karena banyaknya tugas sekolah. Stress yang dialami oleh peserta didik akan hilang setelah mereka memainkan game online, mereka merasakan kebahagiaan setelah memainkannya.

Hal tersebut terlihat dengan jelas pada sesi wawancara dengan peserta didik terkait dengan salah satu faktor peserta didik mengakses game online. Peserta didik tersebut menyatakan bahwasannya:

“Alesan aku main game karena buat ngilangin stress ka abis ngerjain banyak tugas disekolah, jadinya buat ngehibur ya aku main game, pokoknya kalo udah main game bawaannya stressnya ilang, dan bikin seneng deh”.⁵⁰

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yulia Lestari pada tahun 2019. Hasil penelitian tersebut menyebutkan, peserta didik ketika bermain game online mereka merasa stress yang di rasakan berkurang, di karenakan setelah diteliti, peserta didik yang bermain game online ketika mereka bermain game online

⁵⁰ Wawancara dengan Luthfie Sahki Zidane, Peserta didik Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 05 April 2023.

perasaan mereka menjadi gembira, serta ada rasa kepuasan tersendiri yang mereka rasakan.⁵¹

Menurut hasil peneliti dengan hasil penelitian terdahulu memiliki kesamaan berupa faktor peserta didik mengakses game online. Peserta didik mengakses game online sebagai sarana hiburan penghilang rasa stress yang dirasakan oleh peserta didik. Orang tua dan guru alangkah baiknya menjadi pendengar yang baik bagi peserta didik agar keluhan yang di rasakan peserta didik dapat tersalurkan.

4. Ajakan teman

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memunculkan trend baru di dunia teknologi zaman sekarang ini yaitu salah satunya berupa game online, game online adalah sebuah permainan yang dapat diakses melalui internet dimana pun dan kapan pun, serta menjadikan trend baru di kalangan anak-anak hingga remaja. Pengaruh dari permainan game online itu sendiri di akibatkan oleh pengaruhnya lingkungan sekitar yang mengharuskan mereka bermain game online. Ajakan tersebut di sampaikan oleh peserta didik agar peserta didik yang lain ikut bergabung dalam permainan game online agar bisa bermain bersama-sama supaya game online tersebut lebih seru jika dimainkan secara bersama-sama.

Hal tersebut terlihat dengan jelas didalam sesi wawancara dengan peserta didik terkait dengan salah satu faktor peserta didik mengakses game online. Peserta didik tersebut menyatakan bahwasannya:

⁵¹ Yulia Lestari, "Dampak Game Online Terhadap Prilaku Siswa Di Madrasah Diniyyah Tsanawiyah Negri (MTsN) 4 Kota Jambi" (2019).

“Aku tuh main game karena diajak temen biar bisa mabar ka, lebih seru kalo main game bareng sama temen-temen, bisa one by one, terus juga meskipun jarak kita jauh tetep bisa komunikasi satu sama lain lewat game walaupun ga ketemuan secara langsung, jadi lebih mempermudah buat komunikasi jadinya”.⁵²

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sheila Maria Belgis Putri Affiza pada tahun 2022. Peristiwa yang terjadi pada kalangan Mahasiswa PAI angkatan 2015 terbilang cukup luas memainkan game online dikarenakan satu sama lain saling berkaitan dan saling mengajak, terlebih lagi hal ini memang sudah menjadi trend dan masif dibicarakan sehingga menjadi topik obrolan yang sering menjadi pembahasan dan juga menjadi ajang saling mengejek. Seperti yang sebelumnya yang menjadi pembahasan peneliti bahwa memang realitas penggunaan game online sangat populer di kalangan pelajar dan tak bisa dipungkiri lagi, sebagaimana dengan perkembangan teknologi saat ini dan menjadi lumrah bagi kalangan mahasiswa secara umum dengan berbagai alasan tertentu menurut masing-masing individu. Bahkan beberapa dari mereka membuat suatu komunitas di salah satu platform media sosial yang mana anggotanya terdiri dari beberapa mahasiswa/i yang mempunyai ketertarikan serta hobi yang sama adalah bermain game online, selain itu mahasiswa yang tidak terlalu menyukai game online pun tetap bergabung dalam komunitas tersebut bertujuan untuk menambah relasi serta mengusir kebosanan. Komunitas tersebut dibuat bertujuan agar lebih mendekatkan

⁵² Wawancara dengan Jagad Rizky Aprilio, Peserta didik Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 05 April 2023.

satu sama lain serta mempermudah mengajak satu sama lain untuk bermain Bersama, para pemain biasa menyebutnya dengan istilah *maabar* yaitu *main bareng*.⁵³

Berdasarkan hasil peneliti dengan hasil penelitian terdahulu kesamaan faktor peserta didik mengakses game online di sebabkan oleh ajakan teman. Game online merupakan permainan berupa jaringan interaksi yang di hubungan antara satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dan misi yang sama dalam meraih nilai tertinggi, Oleh sebab itu para pemain mengajak peserta didik lain untuk ikut bergabung dalam permainan tersebut. Orang tua dan guru dapat mengajari skala prioritas kepada peserta didik mereka. skala prioritas tersebut berisi kegiatan yang harus dilakukan terlebih dahulu sebelum mereka bermain game. Hal tersebut akan mendorong peserta didik menolak ajakan teman mereka untuk bermain game online sebelum semua kewajiban mereka terpenuhi.

5. Mengisi waktu luang

Kejenuhan peserta didik ketika tidak ada kegiatan lain selain belajar, membuat mereka merasa bosan akan kegiatan yang monoton, sehingga mereka mengakses game online dengan tujuan selain menjadikan game online sebagai penghilang kejenuhan, game online juga bertujuan mengisi waktu senggang yang mereka miliki dikala tidak ada kegiatan.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara

⁵³ Sheila Maria Belgis Putri Affizaa, "Dampak Bermian Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Di Angkatam Tahun 2015," *SKIPSI*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005.

dengan peserta didik terkait dengan salah satu faktor peserta didik mengakses game online. Peserta didik tersebut menyatakan bahwasannya:

“Aku main game buat ngisi waktu aku kalo lagi ga ngapa-ngapain, kadang juga kalo abis sekolah, abis ngerjain tugas dari sekolah, temen pada mabar, ya pasti aku ikut main game karena ya bingung juga mau ngapain lagi gaada kegiatan lagi jadi aku main game ajalah.”⁵⁴

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sheila Maria Belgis Putri Affiza pada tahun 2022. Peristiwa yang terjadi pada kalangan Mahasiswa PAI angkatan 2015 hampir semua mahasiswa rata rata pernah bahkan masih memainkan game online, yang mana menandakan bahwa game online menjadi hal yang biasa pada kalangan mahasiswa serta menjadi media yang sering digunakan sebagai pengisi waktu luang untuk menghibur diri dari sebuah aktivitas sehari-hari di dalam dunia perkuliahan.⁵⁵

Berdasarkan hasil peneliti dengan penelitian terdahulu memiliki faktor kesamaan peserta didik mengakses game online berupa mengisi waktu luang. Game online merupakan permainan yang bisa diakses di mana saja dan kapan saja. Sehingga memudahkan pemain untuk memainkannya. Hal tersebut berguna bagi peserta didik yang merasakan kejenuhan untuk mengisi waktu luang dengan bermain game online.

⁵⁴ Wawancara dengan Syafwan Azka Mubaroq, Peserta didik Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 05 April 2023.

⁵⁵ Sheila Maria Belgis Putri Affizaa, skripsi “*Dampak Bermian Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Di Angkatam Tahun 2015.*”

Orang tua dan guru alangkah baiknya memberikan batasan waktu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam bermain game.

C. Dampak Game Online pada akhlak siswa dan siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat

Dilihat dari hasil penelitian dan wawancara yang peneliti lakukan di lapangan, terdapat beberapa dampak game online yang terjadi di kalangan siswa siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat yang digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu dampak negatif game online dan dampak positif game online. Dampak negatif tersebut berupa :

1. Berkata kasar

Game online merupakan permainan yang memiliki banyak tantangan, sehingga membuat pemainnya merasakan kecanduan memainkan game. Rasa kecanduan tersebut membuat peserta didik memainkannya secara terus menerus sampai mendapatkan hasil rank terbaik. Karena ambisi yang menggebu-gebu membuat peserta didik memiliki rasa tidak ingin terkalahkan dengan lawan pemain tersebut, sehingga jika peserta didik kalah dalam permainan tersebut menimbulkan rasa emosi dan kekesalahan pada diri mereka ketika mereka mengalami kekalahan, sehingga timbul rasa emosi yang tidak stabil, keluarlah kata-kata kasar dari mulut mereka yang tidak bisa terkontrol, seperti berkata kasar, berkata jorok dan lain sebagainya.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu guru akidah akhlak terkait dengan dampak negatif pada akhlak peserta didik mengakses game online. Guru akidah akhlak

tersebut menyatakan bahwasannya:

“Dampak negatif sama anak ya itu udah pasti, contohnya mereka suka berkata jorok, ngomong kasar, kata-kata yang ga pantes keluar dari mulut mereka, terus juga mereka jadi susah dibilangin ga mau dengerin.”⁵⁶

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari pada tahun 2021. Penelitian tersebut menyatakan bahwa dampak negatif siswa yang bermain game online yaitu Sering berkata kasar. (C*k, Ajb, Asw, Bbi) dan agresif, Bahasa yang mereka gunakan saat bermain game online cenderung mengandung kata-kata kasar, peristiwa ini terjadi dikarenakan emosi mereka yang memuncak dan ketika mereka mengeluarkan kata – kata kasar, meluapkan segala emosinya muncul rasa kepuasan tersendiri ketika mereka melampiaskannya. Contohnya ketika mereka kalah mereka memukul meja, atau melempar barang barang.⁵⁷

Hasil peneliti dan penelitian terdahulu memiliki kesamaan dampak negatif game online terhadap peserta didik meliputi berkata kasar. Ambisi untuk mendapatkan nilai tertinggi yang di rasakan oleh peserta didik yang bermain game online mengakibatkan rasa tidak ingin terkalahkan. Jika peserta didik mengalami kekalahan, akibatnya nya mereka mengeluarkan kata-kata kasar yang di keluarkan saat bermain. Orang tua dan guru cara mengatasi hal tersebut dengan cara memberikan arahan kepada peserta didik bahwa perkataan kasar merupakan akhlak

⁵⁶ Wawancara dengan Ibu Masitoh, Guru Akidah Akhlak, Madrasah Diniyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 11 April 2023.

⁵⁷ Achadah and Sari, “Game Online Terhadap Perubahan Akhlak.”

yang tercela yang sebaiknya tidak pantas diucapkan terkhususnya bagi pelajar yang terdidik, serta membiasakan kata-kata yang sopan dan santun. Agar mereka tumbuh menjadi siswa yang berakhlak baik di kemudian hari.

2. Emosi tidak stabil

Menurut hasil penelitian yang di dapati di lapangan. Dampak negatif bagi peserta didik Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat berupa emosi peserta didik menjadi tidak stabil, tidak terkontrol, membentak serta melawan orang tua ketika mereka mengalami kekalahan saat bermain online. Hal tersebut di karenakan game online adalah permainan kompetisi yang menyebabkan pemainnya berupaya untuk mendapatkan nilai tertinggi, sehingga jika pemain mengalami kekalahan, para pemain akan merasa emosi yang tidak dapat terkendali mengenai hal tersebut.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu wali murid terkait dengan dampak negatif pada akhlak peserta didik mengakses game online. Wali murid menyatakan bahwasanya:

“Dampak game ke anak saya emosinya jadi ga stabil, temperamental, sampai kadang ngebentak orang tua, kalo dibilangin suka ga ngedengerin, kadang susah buat sholat, makan, belajar, main game terus”.⁵⁸

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juhan Fashihullisan pada tahun 2022. Penelitian tersebut

⁵⁸ Wawancara dengan Ibu Hanifah, Wali Murid Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 11 April 2023.

menyatakan bahwa dampak negatif dari bermain game online adalah sikap siswa yang menjadi tidak baik dan temperamental. Hal berikut adalah dampak negatif dari game online terhadap akhlak siswa, terlihat jelas saat siswa sedang asik bermain game online siswa hanya akan fokus bermain tidak memperdulikan lingkungan sekitar bahkan siswa akan marah jika mereka mendapatkan gangguan ketika mereka bermain game online, contohnya berkelahi dengan siswa yang bermain game online. hal tersebut yang membuat dampak negatif pada perilaku mereka.⁵⁹

Berdasarkan hasil peneliti dengan penelitian terdahulu memiliki kesamaan meliputi emosi peserta didik menjadi tidak stabil. Ambisi yang kuat serta rasa ingin tidak terkalahkan membuat seorang pemain game online berambisi memperoleh nilai terbaik disetiap permainan yang mereka mainkan, tetapi jika mereka kalah di dalam sebuah permainan, mereka merasakan rasa kekecewaan dan kekesalahan yang sangat terdalam dikarenakan ketika mereka kalah mereka merasa gagal, alhasil terjadilah emosi yang tidak dapat dikendali hingga menyebabkan peserta didik melawan orang tua. Dampak negatif inilah yang membuat khawatir bagi orang tua. Orang tua dan guru seharusnya memberikan pengajaran kepada peserta didik agar mereka lebih bisa mengontrol emosi lebih baik lagi.

3. Menunda waktu ibadah

⁵⁹ Juhan Fashihullisan, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di MTs Darul Ma'rif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima" (2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti amati di lapangan, dampak negatif akhlak peserta didik terhadap game online berupa peserta didik menunda waktu ibadah. Dorongan game online terhadap pemainnya untuk mencapai nilai tertinggi mengakibatkan peserta didik tidak bisa terlepas dari permainan yang mereka mainkan.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu orang tua siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat. Orang tua menyatakan bahwasanya:

“Anak saya kalo udah main game suka lupa waktu ka, sampe kalo di suruh sholat, ngaji, mandi pun suka nanti nanti terus, jadi bikin kita emosi kadang kalo anak udah susah dibilanginnya”.⁶⁰

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juhan Fashihullisan pada tahun 2022. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di jelaskan bahwa dampak dari game online peserta didik sering menunda sampai lalai dalam hal beribadah di sebabkan oleh penggunaan game online yang melampaui batas waktu.⁶¹

Berdasarkan hasil peneliti dengan penelitian terdahulu memiliki kesamaan berupa peserta didik menunda waktu beribadah. Kurangnya kesadaran peseta didik dalam hal beribadah di karenakan kurangnya pemahaman mereka terhadap hakikat kewajiban mereka sebagai muslim dan belum memahami pentingnya melaksanakan sholat. Hal tersebut menyebabkan perubahan akhlak negatif peserta didik dengan berkata

⁶⁰ Wawancara dengan Ibu Mala, Wali Murid Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 08 April 2023.

⁶¹ Fashihullisan, “Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di MTs Darul Ma’rif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima.”

kasar, emosi tidak stabil. Mengenai hal tersebut sebaiknya guru dan orang tua harus lebih tegas dalam mengingatkan mereka betapa pentingnya kewajiban kita sebagai umat muslim yaitu sholat 5 waktu.

4. Susah Fokus

Hal yang terjadi ketika peserta didik kecanduan game online menyebabkan peserta didik susah fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan di kelas. Kecanduan game online membuat peserta didik terbawa suasana hingga jam pelajaran berlangsung, mereka menjadi tidak fokus ketika jam pelajaran berlangsung. Di dalam pikiran mereka hanya di isi oleh game online saja, sehingga mereka lupa bahwa mereka sedang belajar bukan bermain game online.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu kepala sekolah terkait dengan dampak negatif pada peserta didik yang mengakses game online. Kepala sekolah menyatakan :

“Dampak negatifnya kalo waktu belajar lebih sibuk ngobrol sama temen-temennya tentang game yang mereka mainkan, atau ngajak main lagi, atau juga ngajarin temennya cara main ketimbang mendengarkan penjelasan gurunya tentang pelajaran yang waktu itu mereka ikut pelajari, mereka malas ikut tadarus, malas hafalan, dan lain sebagainya, dan kalo ditegor guru juga cenderung melawan dan tidak terima malah mereka menjawab dengan alasan yang mereka simpulkan sendiri.”⁶²

Peristiwa ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yulia Lestari pada tahun 2019. Penelitian tersebut menyatakan bahwa dampak negatif dari bermain game online adalah siswa menjadi

⁶² Wawancara dengan Ibu Fatimah, S.Pd, Kepala sekolah Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 12 April 2023.

sangat aktif, akibatnya siswa menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pembelajaran di kelas, menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, susah mengekspresikan diri di dunia nyata karena terbiasa berinteraksi dengan satu arah melalui handphone.⁶³

Selain dampak negatif, terdapat juga dampak positif yang terjadi dikalangan siswa siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat. Dampak positif yang ditemukan peneliti hanya 1 hal yaitu Anak menjadi aktif ketika proses belajar berlangsung.

Hal ini mengindikasikan bahwa selain dampak negatif, terdapat juga dampak positif yang terjadi dikalangan siswa siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Dilihat dari hasil penelitian, ternyata ada dampak positif yang dirasakan oleh guru yaitu peserta didik yang awalnya memiliki sifat pendiam, penakut di kelas, mereka menjadi lebih berani mengeluarkan pendapat, lebih aktif di kelas daripada sebelum mereka bermain game online. Hal tersebut dikarenakan game online merupakan game Itulah salah satu dampak positif yang dapat dirasakan oleh sang guru.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu kepala sekolah terkait dengan dampak positif pada peserta didik yang mengakses game online. Kepala Sekolah menyatakan:

“Untuk siswa siswi At-tahriah khususnya pastilah ada dampak, Cuma yang namanya dampak ada dampak negatif dan dampak positif, dampak positifnya yang tadinya anak itu pendiam, penakut, menjadi

⁶³ *Ibid*

cenderung berani dan agresif dalam mengeluarkan pendapat, jadi anak itu menjadi pemberani, itu untuk dampak positifnya”.⁶⁴

Berdasarkan pemaparan di atas, menurut hasil penelitian, dampak positif tersebut menyebutkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih berani mengungkapkan pendapat di kelas disebabkan ketika bermain game online, peserta didik menjadi hiperaktif. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi lebih berani dalam mengungkapkan pendapat.

D. Peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain *game online*

Maraknya dampak negatif game online yang terjadi kepada peserta didik Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, membuat pihak guru serta orang tua menjadi khawatir dikarenakan jika tidak di beri penanganan yang khusus dampak tersebut akan semakin meluas. Oleh sebab itu, kami para guru dan orang tua berupaya dengan semaksimal mungkin dengan cara:

1. Nasehat

Menurut hasil penelitian yang peneliti dapati di lapangan, upaya guru dan madrasah dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online dengan cara mencari tahu akar dari permasalahan perubahan akhlak peserta didik. Setelah guru menemukan penyebab dari perubahan akhlak tersebut, selanjutnya

⁶⁴ Wawancara dengan Ibu Fatimah, S.Pd, Kepala sekolah Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 12 April 2023.

peserta didik akan di berikan nasehat dan arahan berupa informasi mengenai bahaya dari kecanduan game online.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu Kepala Madrasah Diniyyah At-tahriah Jakarta Barat terkait dengan Peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online. Kepala madrasah menyatakan bahwa:

“Cara guru mengatasi siswa-siswi yang berdampak negatif bermain game online kita sebagai guru liat penyebabnya dulu, sampai anak itu bermain game online bahkan kecanduan, apapun cara yang dilakukan guru semua demi kebaikan anak-anak didiknya, yang pertama lihat anaknya dulu, tanya kamu pulang sekolah apa yang dilakukan , terus dirumah ada siapa saja, kalo sudah dapet jawaban, lanjut kita bertanya sama orang tuanya, selanjutnya baru kita deketin anaknya, untuk mengetahui penyebab anak berakhlak kurang baik, selain dari game online , kemudian kita sebagai guru tugasnya kita sebagai pendidik, pengajar, dikelas, guru sebagai motivator agar memberi motivasi kepada anak yang khususnya kecanduan game online dan untuk anak-anak didiknya, dan sebagai pemberi informasi, guru itu harus memberikan informasi bahwa seandainya anak kecanduan game online akibatnya akan gimana gimana .”⁶⁵

Berdasarkan pemaparan di atas, upaya guru dan madrasah dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online dengan cara mencari tahu akar dari permasalahan perubahan akhlak peserta didik. Setelah guru menemukan penyebab dari perubahan akhlak tersebut, selanjutnya peserta didik akan di berikan nasehat berupa informasi mengenai bahaya dari kecanduan game online. Ketika peserta didik mengalami perubahan sikap, alangkah baiknya

⁶⁵ Wawancara dengan Ibu Fatimah S.Pd, Kepala Sekolah, Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 12 April 2023.

seorang guru mencari tahu akar permasalahan tersebut apa yang terjadi, jika sudah ditemui akar dari permasalahan tersebut, pihak sekolah berupaya untuk memberikan nasehat kepada peserta didik berupa dampak kecanduan game online seperti apa, agar mereka lebih paham alangkah baiknya mereka mengetahui batasan-batasan yang tidak diperbolehkan. Alangkah baiknya orang tua dan guru sebaiknya tidak hanya memberikan nasehat, sebaiknya guru dan orang tua juga memberikan teladan yang baik seperti berperilaku yang baik, karena sifat anak suka meniru, maka mereka akan meniru apa yang mereka lihat. Jika perilaku terpuji itu dilakukan, terwujudlah visi misi madrasah yaitu berupa menerapkan generasi muslim yang berakhlakul karimah dan ajaran islami.

2. Sabar

Menurut hasil penelitian mengenai upaya guru dan orang tua dalam merekonstruksi dampak negatif akhlak siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat hasilnya berupa guru harus sabar menghadapi sikap para peserta didik. Walaupun sebuah nasehat sudah di berikan, guru harus tetap sabar dalam menangani masalah yang terjadi. Jika seorang guru tidak memiliki rasa sabar, maka guru tidak akan bisa memberi arahan dengan baik.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu Guru Akidah Akhlak Madrasah Diniyyah At-tahriah Jakarta Barat terkait dengan Peran madrasah dan orang tua dalam

merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online. Guru Akidah Akhlak menyatakan:

“Saya sebagai guru usaha saya dengan cara dikasih arahan, dinasehati dengan nasehat agar mereka tidak mengulangi omongan" kasar, jorok, kalau hukuman sih engga ya, soalnya kalo dikasih hukuman besok besoknya mereka ga mau masuk sekolah, akhirnya mereka berhenti, memang kalo hukuman ga dikasih, cuman harus sering-sering dikasih nasehat, dikasih arahan, ya begitu kalo anak sekarang mah, ya gurunya harus ekstra sabar ngadepin anak jaman now.”⁶⁶

Menurut pemaparan di atas, tidak hanya memberikan nasehat kepada peserta didik, seorang guru pun harus lebih sabar dalam menghadapi sikap dan perilaku peserta didik saat ini, dikarenakan perubahannya zaman, mengakibatkan perubahan pada pola pikir peserta didik, jadi alangkah baiknya guru harus lebih ekstra bersabar dan terus memberikan arahan agar peserta didik menjadi lebih baik lagi kedepannya.

3. Memberi batasan

Langkah selanjutnya yang di lakukan madrasah dan orang tua dalam merekostruksi dampak negatif game online terhadap siswa siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat adalah memberikan peserta didik sebuah batasan. Batasan yang di berikan yaitu mereka harus disiplin waktu. Disiplin waktu dimana mereka memahami kapan waktu belajar, kapan waktu bermain, kapan waktu beribadah dan sebagainya.

⁶⁶ Wawancara dengan Ibu Masithoh, Guru Akidah Akhlak, Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 11 April 2023.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu Wali Murid Madrasah Diniyyah At-tahriah Jakarta Barat terkait dengan Peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online. Wali murid menyatakan bahwa:

“Peran saya sebagai orang tua ke anak yang kena dampak negatif game online adalah selalu menasehati dan lebih ngawasain kebiasaan anak terutama pas mereka main game online dan ngasih batasan waktu-waktu tertentu buat anak kapan dia boleh main game, kapan dia berhenti, mengajak anak untuk melakukan aktivitas yg menyenangkan d luar rumah, tetap konsekuensi jika aturan tidak di taati”.⁶⁷

Berdasarkan pemaparan di atas, setelah di berikannya nasehat kepada peserta didik, alangkah baiknya sebagai orang tua harus lebih tegas kepada anak agar mereka lebih tahu batasan-batasan waktu dimana ada kalanya mereka harus belajar, beribadah, main, dan lain sebagainya agar anak lebih disiplin waktu.

4. Hukuman

Berdasarkan penelitian yang peneliti amati di lapangan, upaya madrasah dan guru dalam merekonstruksi dampak negatif siswa-siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat selanjutnya adalah memberikan hukuman kepada peserta didik yang melanggar aturan ketika sebuah nasehat tidak mereka tetap melanggarnya dengan tujuan sebagai sanksi agar peserta didik tetap menerima konsekuensi jika mereka melanggar aturan tersebut. Hukuman yang di berikan bukan

⁶⁷ Wawancara dengan ibu Mala, Wali Murid Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 08 April 2023.

berupa hukuman fisik, melainkan hukuman pemberian tugas yang bermanfaat bagi mereka. Contohnya menugaskan mereka menulis pembelajaran tertentu, memberikan tugas menghafal surah-surah pendek, atau doa-doa dan lain sebagainya.

Hal tersebut terlihat dengan jelas di dalam sesi wawancara dengan salah satu kepala Madrasah Diniyyah At-tahriah Jakarta Barat terkait dengan Peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online.

“Selain dengan cara menasehati, guru memberikan hukuman, saya sendiri saya lakukan memberi tugas menulis pelajaran, atau menulis pelajaran tertentu atau seperti menulis alquran, menulis Bahasa arab, dan saya juga memberi tugas memberi hukuman untuk menghafal dari surah surah pendek atau doa-doa yang dipelajari dikelasnya.”⁶⁸

Berdasarkan pemaparan di atas, Ketika sebuah nasehat yang di sampaikan mereka tetap bisa melanggar, sebaiknya ada langkah khusus yang diberikan guru agar mereka tidak mengulangi perbuatan tidak baik tersebut dengan cara memberikan hukuman. Ketika proses pembentukan akhlak, hukuman di perlukan agar peserta didik tidak melakukan hal yang tidak baik. Guru dan orang tua terkadang juga perlu memaksa dalam hal kebaikan. Karena terpaksa berbuat baik itu lebih baik dibandingkan dengan sadar dalam melakukan kemaksiatan.

⁶⁸ Wawancara dengan Ibu Fatimah, S.Pd, Kepala Sekolah, Madrasah Diniyyah At-Tahriah. Di Jakarta Barat, tanggal 12 April 2023.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jelaskan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi siswa siswi mengakses game online meliputi: *Pertama* kebosanan serta kejenuhan yang peserta didik rasakan dikarenakan aktivitas dirumah yang monoton. *Kedua* Akibat dari kebosanan serta kejenuhan tersebut mengakibatkan mereka mengisi waktu luang mereka dengan bermain game online. *Ketiga* sebagai sarana hiburan penghilang stress selama di rumah. *Keempat* game online memiliki daya tarik yang menarik dan seru sehingga membuat peserta didik merasa terpanggil untuk ikut bermain game tersebut. *Kelima* faktor lingkungan yang berupa ajakan teman mereka untuk ikut serta bermain game online.
2. Dampak akhlak yang terjadi bagi siswa dan siswi Madrasah Diniyyah meliputi dua aspek yaitu dampak negative dan dampak positif. Dampak negatif meliputi: peserta didik mengeluarkan kata-kata kasar, emosi yang tidak stabil mengakibatkan mereka membantah perintah orang tua serta guru, dan menunda waktu ibadah. Dampak positif meliputi: anak yang pendiam menjadi pemberani dan ketika proses belajar mengajar berlangsung.
3. Peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online meliputi: memberikan peserta didik berupa nasehat dan informasi mengenai dampak kecanduan game online, guru serta orang tua lebih

sabar dalam menangani peserta didik, memberikan batasan-batasan tertentu agar disiplin waktu kepada peserta didik, serta memberikan hukuman berupa tugas pembelajaran agar mereka mengetahui konsekuensi jika mereka melanggar peraturan.

B. Saran

Melalui serangkaian proses hasil penelitian, maka penulis berusaha memberikan saran kepada pihak yang mengalami dampak game online terhadap siswa siswi Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat agar meminimalisir perubahan akhlak yang tidak baik dari pengaruh game online yang berkelanjutan dengan tujuan memperbaiki akhlak generasi bangsa dikehidupan selanjutnya.

Adapun saran meliputi:

1. Bagi Madrasah

Pihak guru alangkah baiknya memberikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi agar anak tidak merasakan kejenuhan saat proses belajar mengajar berlangsung, dan tidak memberikan tugas yang begitu banyak yang menyebabkan peserta didik merasa stress yang di akibatkan tugas sekolah yang begitu banyak.

2. Bagi orang tua

Orang tua sebaiknya menjadi teladan yang baik anak, dikarenakan ketika orang tua memiliki sikap yang baik, anak akan mengikuti keteladanan sikap orang tua karena bahwasanya sifat anak-anak suka meniru. Saran selanjutnya sebaiknya sebagai orang tua memberikan waktu luang untuk menghabiskan waktu bersama anak, berbagi cerita,

serta memberikan hiburan kepada anak selain game online. Memberikan aktifitas lain yang bermanfaat seperti berolahraga, mendaftarkan mereka les yang mereka minati, pergi liburan bersama keluarga, memberikan hiburan yang mendidik bagi sang anak, memberikan permainan edukasi. Hal tersebut sangat penting bagi tumbuh kembang seorang anak.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik sebaiknya lebih cerdas dalam mengatur emosi, dapat membedakan akhlak yang baik dan akhlak yang buruk, menerapkan akhlak terpuji di kehidupan sehari-hari, mengurangi kecanduan bermain game online, disiplin waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Abdul. 2020 "*Teknik Analisis Data Analisis Data,*" hal 15.

Ahmad Nuraminmujaidin. 2020 'Pengaruh Bermain Game Online Dan Teman Sebaya Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Ponorogo Angkatan 2017.'" *Skripsi.* hal 6

- Ahmad Wildan, Syailin Nichla , Aan Widiyono. 2022 “*Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01*”. Jurnal pendidikan dan konseling, Vol 4, No.3.
- Alif Achadah, Ella Lutvi Sari. 2022. “Game Online Terhadap Perubahan Akhlak.” *Aulada : Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 3, no. 2 hal 227–228.
- Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus. 2021 “*Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital*”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol 2, No.5, hlm 779
- Drs. H. M.A, Samsul Munir Amin. 2022 *Ilmu Akhlak*. Edited by Dhia Ulmilla. Jakarta: AMZAH, hal 22-24
- Dr. H. Muhammad Hasbi, M.Ag Akhlak Tasawuf . 2020. Yogyakarta: Trust Media, hal 70-72
- Dr. Marzuki, M.Ag, Prinsip Dasar Akhlak Mulia. 2009. Yogyakarta: Wahana Press, hal 21-24
- Dr. Suhayib, M.Ag, *Studi Akhlak*. 2016. Yogyakarta: Kalimedia. hal 1
- Fauziah Mar’ie, Eni Fariyatul Fahyuni. 2021 “*Analisis Pengaruh Game Online Terhadap perilaku Keagamaan*”, Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 5, No. 2.
- Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. 2016 “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*”, Jurnal bimbingan konseling. Vol 3, No.2.
- Hestu Nugroho Warasto. 2018. “*Pembentukan Akhlak Siswa*”, (Jurnal Mandiri 2, no. 1) hal 70–71.
- Irfan Putra Talo. 2022. “Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma,” no. 3 hal. 37–40.
- Ismail Suardi Wekke, dkk *Metode Penelitian Sosial*. 2019. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri, hal 33
- Juhan Fashihullisan. 2022 “Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di MTs Darul Ma’rif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima”
- M. Dzajuli. 2021. “Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Husna Cimanggis Depok.” *Repository.Uinjkt.Ac.Id*

- Muhammad Fahmi Dzajuli. 2021. "*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Husna Cimanggis Depok*", (Jakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2021) Repository.Uinjkt.Ac.Id).
- Nugrananda Janttaka, Wahyu Juniarta. 2020 "*Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*". Jurnal pendidikan guru sekolah dasar, Vol 4, No. 2.,
- Nur Cholis Mubarak . 2021 "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Ajaran 2020/2021." *Skripsi* hal 18–20
- Nurul Ismi, Akmal. 2020. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3, no. 1 hal. 1–10.
- Rezy Safitri, Veryliona Purnamasari, Husni Wakhyudin 2020 "*Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa*" *International Journal of Natural Sciences and Engineering*. Vol 4, No.1,
- Rika Agustina. 2016 "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda." *Journal Ilmu Komunikasi* 4, no. 3 hal. 291–304.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Cet. 8, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 30
- Satori, Djam'an, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 171
- Sheila Maria Belgis Putri Affizaa. 2022 "Dampak Bermian Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Di Angkatam Tahun 2015." *SKIPSI*, no. 8.5.2017 hal. 2003–2005.
- Sulistyo Basuki, *Dasar-Dasar Dokumentasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), hal. 11.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 125
- Warasto, Hestu Nugroho. "Pembentukan Akhlak Siswa." *Jurnal Mandiri* 2, no. 1 (2018): 70–71.

Yulia Lestari. 2019. Dampak Game Online Terhadap Prilaku Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi, ambi: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keagamaan dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, hlm 7.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Transkrip Wawancara

Wawancara Pertama

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Ibu Fatimah S.Pd.
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Jabatan : Kepala Sekolah

2. Waktu dan Tempat Wawancara

- a. Waktu : 12 April 2023
- b. Tempat : Rumah tempat tinggal ibu kepala sekolah

3. Keterangan

- a. T : Tanya (Peneliti)
- b. J : Jawab (Narasumber)

T: Assalamualaikum wr wb, sebelumnya perkenalkan nama saya Maulida Atqia Mahasiswi Universitas Islam Indonesia Jurusan Pendidikan Agama Islam ingin melakukan penelitian di Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat mengenai dampak game online terhadap siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, apakah ibu bersedia saya wawancarai?

J: Waalaikumsalam wr wb, sedia, silahkan ka

T: Saya ingin bertanya, Apakah terdapat dampak game online terhadap akhlak siswa dikelas?

J:“ Untuk siswa sisiwi At-tahriah khususnya pastilah ada dampak, Cuma yang namanya dampak ada dampak negatif dan dampak positif, dampak positifnya yang tadinya anak itu pendiam, penakut, menjadi cenderung berani dan agresif dalam mengeluarkan pendapat, jadi anak itu menjadi pemberani, itu untuk dampak positifnya, Kalo untuk Dampak negatifnya kalo waktu belajar lebih sibuk ngobrol sama temen-temennya tentang game yang mereka mainkan, atau ngajak main lagi, atau juga ngajarin temennya cara main ketimbang mendengarkan penjelasan gurunya tentang pelajaran yang waktu itu mereka ikut pelajari, mereka malas ikut tadarus, malas hafalan, dan lain sebagainya, dan kalo ditegor guru juga cenderung melawan dan tidak terima malah mereka menjawab dengan alasan yang mereka simpulkan sendiri.”

T: Jadi siswa kurang fokus gitu ya kalo dikelas?

J: Iya ka, ngobrolin game terus kalo lagi belajar

T: Kalo selain itu kira-kira ada ga? Kaya semisal ngomong kasar, emosi kurang stabil?

J: Iya kadang suka ngomong kasar, suka gampang emosi juga, tapi guru selalu ngingetin

T: Bagaimana peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi siswa dan siswi yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain game online

J: Cara guru mengatasi siswa-siswi yang berdampak negatif bermain game online kita sebagai guru liat penyebabnya dulu, sampai anak itu bermain

game online bahkan kecanduan, apapun cara yang dilakukan guru semua demi kebaikan anak-anak didiknya, yang pertama lihat anaknya dulu, tanya kamu pulang sekolah apa yang dilakukan, terus dirumah ada siapa saja, kalo sudah dapat jawaban, lanjut kita bertanya sama orang tuanya, selanjutnya baru kita deketin anaknya, untuk mengetahui penyebab anak berakhlak kurang baik, selain dari game online, kemudian kita sebagai guru tugasnya kita sebagai pendidik, pengajar, dikelas, guru sebagai motivator agar memberi motivasi kepada anak yang khususnya kecanduan game online dan untuk anak-anak didiknya, dan sebagai pemberi informasi, guru itu harus memberikan informasi bahwa seandainya anak kecanduan game online akibatnya akan gimana gimana, Selain dengan cara menasehati, guru memberikan hukuman, saya sendiri saya lakukan memberi tugas menulis pelajaran, atau menulis pelajaran tertentu atau seperti menulis alquran, menulis Bahasa arab, dan saya juga memberi tugas memberi hukuman untuk menghafal dari surah surah pendek atau doa-doa yang dipelajari dikelasnya.

T: Apakah ada cara lain sekolah dalam membina akhlak siswa?

J: Sekolah setiap setahun sekali mengadakan acara bermalam atau yang kita sebut (Mabit), program itu kita lakukan untuk pembinaan akhlak siswa, pembekalan mental, moral dan spiritual.

T: Kalo boleh tau kegiatan mabit apa aja ya?

J: Kegiatan mabit berupa sholat jamaah, Tadarus, Mau'izzotul, Sholat malam, Renungan untuk muhasabah, Zikir sebelum subuh, Praktek Olahraga, Sholat Dhuha.

T: Setelah di laksanakan program mabit apakah ada perubahan bagi peserta didik?

J: Perubahannya ada, lebih memperhatikan guru, menghargai teman, ibadah jadi lumayan teratur.

T: Baik terima kasih bu atas informasi yang sudah ibu sampaikan.

J: Sama-sama ka.

Wawancara Kedua

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Ibu Masithoh S.Pd.
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Jabatan : Guru Akidah Akhlak

2. Waktu dan Tempat Wawancara

- a. Waktu : 15 April 2023
- b. Tempat : Ruang Guru

3. Keterangan

- a. T : Tanya (Peneliti)
- b. J : Jawab (Narasumber)

T: Assalamualaikum wr wb, sebelumnya perkenalkan nama saya Maulida Atqia Mahasiswi Universitas Islam Indonesia Jurusan Pendidikan Agama Islam ingin melakukan penelitian di Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat mengenai dampak game online terhadap siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, apakah ibu bersedia saya wawancarai?

J: Waalaikumsalam wr wb, sedia, silahkan neng

T: Pertanyaan yang pertama, Apakah ada dampak game online terhadap akhlak siswa dikelas? Seperti berkata kasar atau emosil tidak stabil?

J: Dampak negatif sama anak ya itu udah pasti, contohnya mereka suka berkata jorok, ngomong kasar, kata-kata yang ga pantes keluar dari mulut mereka, terus juga mereka jadi susah dibilangin ga mau dengerin

T: Pertanyaan kedua, bagaimana peran madrasah dan orang tua dalam merekonstruksi atau mengatasi siswa yang terkena dampak negatif akhlak dari bermain *game online*?

J: Saya sebagai guru usaha saya dengan cara dikasih arahan, dinasehati dengan nasehat agar mereka tidak mengulangi omongan" kasar, jorok, kalau hukuman sih engga ya, soalnya kalo dikasih hukuman besok besoknya mereka ga mau masuk sekolah, akhirnya mereka berhenti, memang kalo hukuman ga dikasih, cuman harus sering-sering dikasih nasehat, dikasih arahan, ya begitu kalo anak sekarang mah, ya gurunya harus ekstra sabar ngadepin anak jaman now.

T: Baik terima kasih bu atas waktu dan jawabannya.

J: Sama-sama neng.

Wawancara Ketiga

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Ibu Hanifah
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Jabatan : Wali Murid

2. Waktu dan Tempat Wawancara

- a. Waktu : 08 April 2023
- b. Tempat : Rumah Ibu Hanifah

3. Keterangan

- a. T : Tanya (Peneliti)
- b. J : Jawab (Narasumber)

T: Assalamualaikum wr wb, sebelumnya perkenalkan nama saya Maulida Atqia Mahasiswi Universitas Islam Indonesia Jurusan Pendidikan Agama Islam ingin melakukan penelitian di Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat mengenai dampak game online terhadap siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, apakah ibu bersedia saya wawancarai?

J: Waalaikumsalam wr wb, sedia, silahkan neng

T: Apakah anak ibu bermain game online?

J: Iya anak saya bermain game online

T: Apakah ibu tau permainan game apa yang di mainkan seorang anak?

J: Anak saya mainnya game free fire sama mobile legends.

T: Faktor apa yang membuat sang anak bermain game?

J: Kata anak saya si sebagai hiburan, karean kadang dia bosan main sama temennya.

T: Apakah selama bermain game seorang berada dalam pengawasan orang tua?

J: Kalo lagi main kadang diawasin kadang engga.

T: Apakah ada perubahan akhlak sang anak sebelum mengenal game dan setelah bermain game? seperti melawan orang tua atau mengeluarkan kata-kata kasar?

J: Dampak game ke anak saya emosinya jadi ga stabil, suka ngomong kasar, temperamental, sampai kadang ngebentak orang tua, kalo dibilangin suka ga ngedengerin, kadang susah buat sholat, makan, belajar, main game terus

T: Apakah sang anak mengalami kecanduan bermain game?

J: Anak saya sih ga kecanduan main game, dalam sehari kurang lebih 3 jam dia main

T: Bagaimana cara mengatasi anak yang terdampak dalam game online khususnya dalam segi akhlak?

J: Untuk mengatasi hal tersebut yaitu anak jangan di belikan hp buat dia sendiri, dalam bermain game seharusnya di batasi waktu nya, ketegasan orang tua terhadap anak ketika anak itu sulit utk berhenti bermain hp, ketika bermain game hendak nya dalam pengawasan orang tua.

T: Alhamdulillah terima kasih banyak bu atas waktu dan jawabannya

S: Sama-sama neng.

Wawancara Keempat

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Ibu Mala
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Jabatan : Wali Murid

2. Waktu dan Tempat Wawancara

- a. Waktu : 08 April 2023
- b. Tempat : Rumah Ibu Mala

3. Keterangan

- a. T : Tanya (Peneliti)
- b. J : Jawab (Narasumber)

T: Assalamualaikum wr wb, sebelumnya perkenalkan nama saya Maulida Atqia Mahasiswi Universitas Islam Indonesia Jurusan Pendidikan Agama Islam ingin melakukan penelitian di Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat mengenai dampak game online terhadap siswa Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat, apakah ibu bersedia saya wawancarai?

J: Waalaikumsalam wr wb, bersedia, silahkan neng

T: Apakah anak ibu bermain game online?

J: Iya anak saya bermain game online

T: Apakah ibu tau permainan game apa yang di mainkan seorang anak?

J: Anak saya suka main mobile legend

T: Faktor apa yang membuat sang anak bermain game?

J: Buat ngilangin rasa bosan katanya si

T: Apakah selama bermain game seorang berada dalam pengawasan orang tua?

J: Ga diawasi si

T: Apakah ada perubahan akhlak sang anak sebelum mengenal game dan setelah bermain game? seperti melawan orang tua atau mengeluarkan kata-kata kasar?

J: Dampak game ke anak saya emosinya jadi ga stabil, temperamental, sampai kadang ngebentak orang tua, kalo dibilangin suka ga ngedengerin, kadang susah buat sholat, makan, belajar, main game terus.

T: Apakah sang anak mengalami kecanduan bermain game?

J: Anak saya ga kecanduan main game, mainnya sehari cuma 3 jam lah kurang lebih

T: Bagaimana cara mengatasi anak yang terdampak dalam game online khususnya dalam segi akhlak?

J: Peran saya sebagai orang tua ke anak yang kena dampak negatif game online adalah selalu menasehati dan lebih ngawasain kebiasaan anak terutama pas mereka main game online dan ngasih batasan waktu-waktu tertentu buat anak kapan dia boleh main game, kapan dia berhenti, mengajak anak untuk melakukan aktivitas yg menyenangkan d luar rumah, tetap konsekuensi jika aturan tidak di taati

T: Alhamdulillah terima kasih banyak bu atas waktu dan jawabannya

S: Sama-sama neng.

Wawancara Kelima

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Ahmad Ghozali Hanafi
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Jabatan : Peserta didik

2. Waktu dan Tempat Wawancara

a. Waktu : 05 April 2023

b. Tempat : Kelas

3. Keterangan

a. T : Tanya (Peneliti)

b. J : Jawa (Narasumber)

T: Apakah kamu punya HP?

J: Iya ka aku punya hp

T: Sejak kapan kamu punya HP?

J: Aku punya hp dari kelas 5 MI

T: Apakah kamu mendownload game online di HP?

J: Iya aku download game

T: Sejak kapan kamu mendownload game online?

J: Kelas 5 MI

T: Apa alasan kamu mendownload game online?

J: Alasan aku main game karena ngilangin rasa gabut, sama bosan, karena kan dari pagi sampe pulang sekolah belajar terus ya, jadinya buat ngilangin rasa bosan belajar seharian disekolah dari pagi sampe siang aku main game deh sama ngilangin rasa gabut karena gaada kegiatan lagi abis pulang sekolah jadinya aku isi buat main game aja.

T: Game Online apa aja yang kamu download?

J: Free Fire, Fifa Mobile

T: Game online apa aja yang paling kamu sering mainkan?

J: Free Fire

T: Menurutmu apa saja manfaat dari game online?

J: Bisa mabar sama temen, bisa ngobrol bareng sama temen

Wawancara Keenam

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Noah Nadiv Rachmedia
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Jabatan : Peserta didik

2. Waktu dan Tempat Wawancara

a. Waktu : 05 April 2023

b. Tempat : Kelas

3. Keterangan

a. T : Tanya (Peneliti)

b. J : Jawab (Narasumber)

T: Apakah kamu punya HP?

J: Iya punya hp

T: Sejak kapan kamu punya HP?

J: Aku punya hp dari kelas 4 SD

T: Apakah kamu mendownload game online di HP?

J: Iya download

T: Sejak kapan kamu mendownload game online?

J: Kelas 4 SD

T: Apa alasan kamu mendownload game online?

J: "Buat aku, salah satu alasan aku ngedownload game online karena awalnya aku ngeliat temen-temen aku pas main game ko kayanya gamenya seru banget ya, ada pertarungan, memperoleh misi, memperoleh point sebanyak mungkin, bisa berimajinasi, jadinya aku tertarik juga buat download game, dan setelah aku ikutan main ternyata seru banget deh apalagi kalo kita menang tuh ada kepuasan tersendiri bagi aku, kadang sampe lupa waktu juga kalo udah keseruan".

T: Game Online apa aja yang kamu download?

J: Free Fire, Mobile Legend, Stumble Gussy, Fifa, Bussimulator

T: Game online apa aja yang paling kamu sering mainkan?

J: Stumble Gussy, Bussimulator

T: Menurutmu apa saja manfaat dari game online?

J: Menyenangkan, ngilangin bosen

Wawancara Ketujuh

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Luthfie Sahki Zidane
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Jabatan : Peserta didik

2. Waktu dan Tempat Wawancara

a. Waktu : 05 April 2023

b. Tempat : Kelas

3. Keterangan

a. T : Tanya (Peneliti)

b. J : Jawab (Narasumber)

T: Apakah kamu punya HP?

J: Iya punya

T: Sejak kapan kamu punya HP?

J: Aku punya hp dari kelas 2 SD

T: Apakah kamu mendownload game online di HP?

J: Download

T: Sejak kapan kamu mendownload game online?

J: Kelas 4 SD

T: Apa alasan kamu mendownload game online?

J: Alasan aku main game karena buat ngilangin stress ka abis ngerjain banyak tugas disekolah, jadinya buat ngehibur ya aku main game, pokoknya kalo udah main game bawaannya stressnya ilang, dan bikin seneng deh

T: Game Online apa aja yang kamu download?

J: Mobile legend, Free Fire, COC

T: Game online apa aja yang paling kamu sering mainkan?

J: Mobile Legend, Free Fire

T: Menurutmu apa saja manfaat dari game online?

J: Membuat hati gembira

Wawancara Kedelapan

1. Identitas Informan

- a. Nama Informan : Jagad Rizky Aprilio
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Jabatan : Peserta didik

2. Waktu dan Tempat Wawancara

a. Waktu : 05 April 2023

b. Tempat : Kelas

3. Keterangan

a. T : Tanya (Peneliti)

b. J : Jawab (Narasumber)

T: Apakah kamu punya HP?

J: Iya aku punya ka

T: Sejak kapan kamu punya HP?

J: Aku punya dari TK

T: Apakah kamu mendownload game online di HP?

J: Download

T: Sejak kapan kamu mendownload game online?

J: Kelas 3 SD

T: Berapa jam kamu main game dalam sehari?

J: 2 sampai 3 jam

T: Apa alasan kamu mendownload game online?

J: Aku tuh main game karena diajak temen biar bisa mabar ka, lebih seru kalo main game bareng sama temen-temen, bisa one by one, terus juga meskipun jarak kita jauh tetep bisa komunikasi satu sama lain lewat game walaupun ga ketemuan secara langsung, jadi lebih mempermudah buat komunikasi jadinya

T: Game Online apa aja yang kamu download?

J: Mobile legend, Free Fire, Roblox, Fifa, Minecraft, Call of Duty

T: Game online apa aja yang paling kamu sering mainkan?

J: Mobile Legend

T: Menurutmu apa saja manfaat dari game online?

J: Menghibur diri sendiri, menambah temen, ngisi waktu luang

B. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian



MADRASAH DINIYAH "AT-TAHRIAH"

NSMD : 412317430086

Jl. Peta Utara (Wadas) Rt. 004/06 No 67 Pegadungan Kalideres Jakarta Barat 11830 HP 0856 0013 2025

SURAT KETERANGAN PENELITIAN / STUDI

Nomor : 120/YA/AT/MD/VIII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah MD AT-TAHRIAH Kalideres dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MAULIDA ATQIA
Tempat / tanggal lahir : JAKARTA, 17 DESEMBER 2000
NIM : 19422102
Fakultas : ILMU AGAMA ISLAM
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Pekerjaan : MAHASISWA UII YOGYAKARTA

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut diatas BENAR telah melaksanakan penelitian di MD AT-TAHRIAH JAKARTA BARAT, kecamatan Kalideres, Jakarta Barat pada bulan Maret-April 2023 dengan judul penelitian "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA MADRASAH DINIYAH AT-TAHRIAH JAKARTA BARAT".

Demikian surat penelitian ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 April 2023

Kepala Madrasah

Diniyah At-Tahriah



C. Dokumentasi



Kegiatan Literasi Membaca Buku di Perpustakaan



Gedung Sekolah



Kegiatan Jum'at Muhadhoroh



Wawancara dengan peserta didik



Kegiatan Belajar Mengajar



Wawancara dengan Kepala Sekolah

