

**KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN DAMPAKNYA
TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK DI MADRASAH
ALYAH NEGERI LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana
pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

ISLAMIA NANDA

1902010147

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

**KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN DAMPAKNYA
TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK DI MADRASAH
ALYAH NEGERI LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana
pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

ISLAMIA NANDA

1902010147

Pembimbing:

1. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I

2. Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Islamia Nanda
NIM : 19 0201 0147
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 14 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Islamia Nanda

NIM : 1902010147

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Kecanduan Game Online dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri Luwu*”, yang ditulis oleh Islamia Nanda Nomor Induk Mahasiswa 19 0201 0147, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada Senin, tanggal 13 Maret 2023 bertepatan dengan 20 Sya’ban 1444 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar (S.Pd).

Palopo, 17 Mei 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------|---------------|---------|
| 1. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. | Penguji I | (.....) |
| 3. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas



Dr. Nurdin K, M.Pd
NIP. 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag
NIP. 19610711 199303 2 002

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt., yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Kecanduan *Game online* dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu” setelah melalui proses yang cukup panjang. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan. Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E.,M.M. selaku Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan, dan Dr. Muhaemin, MA. selaku Bidang Kemahapeserta didikan dan Kerjasama.
2. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag. selaku Wakil Dekan I, Dr. Hj. A.

Riawarda M., M. Ag. selaku Wakil Dekan II, dan Dra. Hj. Nursyamsi, M. Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.

3. Dr. Hj. St. Marwiyah, M. Ag. selaku Ketua Program Studi, Muhammad Ihsan S. Pd., M. Pd. selaku Sekertaris Program Studi, beserta Fitri Anggraeni, S.Pd., selaku staf Program Studi yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. selaku penguji I dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
8. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta pegawai yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Hijeria, S.Ag., M.A selaku Kepala Sekolah di MAN Luwu, serta Citra Dewi Rahmat, S.Pd selaku Guru BK dan Hj. Munashirah S.Ag. selaku guru mata pelajaran Al-Quran Hadis, para guru-guru, Staf, dan peserta didik yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.

10. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Arham dan ibunda Hasdiana yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang, serta semua saudara dan saudariku yang telah banyak memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada semua teman seperjuangan yang selalu turut membantu dalam penyusunan skripsi dan kepada semua teman-teman mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2019 (khususnya kelas PAI D), dan Muh. Nabil Aditya Nasir yang selama ini banyak memberikan masukan atau saran dalam menyusun skripsi ini.

Semoga yang kita lakukan bernilai ibadah disisi Allah Swt., dan segala usaha yang dilakukan agar dipermudah oleh-Nya, Aamiin.

Palopo, 14 Maret 2023



Islamia Nanda

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB -LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣ	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥ	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ḍa	Ḍ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (,).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, Transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara Harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ...ي	<i>Fathah dan Wau</i>	Ai	a dan i
ُ...و	<i>Fathah dan Wau</i>	A U	a dan u

Contoh:

- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... آ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إ...	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و...	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu
-

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā'' marbūtah* ada dua, yaitu *tā'' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t].sedangkan *tā'' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (alif lam ma"rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنْ inna

8. Penelitian Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur‘an (dari *al-Qur‘ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fi Ri‘āyah al-Maslaha

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينُ اللَّهِ

dīnullāh billāh

Adapun tā^ʾ *marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judulreferensi yang

didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ عَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = *subhānahū wa ta`ālā*
- saw. = *shallallāhu `alaihi wasallam*
- QS .../...: 4 = QS Al-Ahzab /33:21
- HR = Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUT	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	8
B. Landasan Teori	12
1. <i>Game online</i>	12
2. Akhlak.....	25
3. Kecanduan game online terhadap akhlak peserta didik	34
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
C. Definisi Istilah	39
D. Instrumen Penelitian	40
E. Sumber Data	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Pemeriksaan Keabsahaan Data	43
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
1. Sejarah Singkat	45
B. Visi dan Misi MAN Luwu.....	47
C. Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu.....	50
D. Upaya yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi Dampak kecanduan <i>game online</i> terhadap akhlak peserta didik Man Luwu	57
E. Analisis Data.....	59
1. Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu	60

2. Upaya yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu	61
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DOKUMENTASI



ABSTRAK

Islamia Nanda, 2023, “Kecanduan Game online dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Di Bimbing Oleh: Dr. Kaharuddin, M.Pd.I dan Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd.

Skripsi ini membahas tentang Kecanduan *Game online* dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu. Penelitian ini bertujuan: 1). Untuk mengetahui dampak dari kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu, 2). Untuk mengetahui upaya apa saja yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu. Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif. Lokasi penelitian di MAN Luwu. Teknik pengumpulan data yang digunakan metode observasi, wawancara (Guru BK, guru Pendidikan Agama Islam, dan Peserta didik). Teknik analisis data yang digunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1). Dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu: a).Sering marah-marah, b). Tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, c). Berkata-kata kasar, d). Berbohong ketika ingin membeli kuota internet. 2). Upaya yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu: a). Menegur dan memberikan peringatan, b). memberikan nasehat dan arahan, c). Melakukan pendekatan yang ditangani oleh guru BK d). Menerapkan tata tertib sekolah diberikan point apabila melakukan pelanggaran e). Memberikan pembahaman kepada peserta didik tentang bahaya *game online* di sela-sela jam pembelajaran dan Sering memberikan tugas PR.

Kata Kunci: Kecanduan *Game online*, Dampak, Akhlak Peserta didik.

ABSTRAC

Islamia Nanda, 2023, "Online Game Addiction and Its Impact on Students' Morals at Madrasah Aliyah Negeri Luwu". Thesis for the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Guided By: Dr. Kaharuddin, M.Pd.I and Muh. Agil Amin, S.Pd., M.Pd.

This thesis discusses Online Game Addiction and Its Impact on Students' Morals at Madrasah Aliyah Negeri Luwu. This research aims: 1). To find out the impact of online game addiction on student morals at Madrasah Aliyah Negeri Luwu, 2). To find out what efforts were made by MAN Luwu teachers in overcoming the impact of online game addiction on the morals of students at Luwu State Madrasah Aliyah. This type of research uses a type of qualitative research. The research location is MAN Luwu. The data collection technique used was observation, interviews (BK teachers, Islamic Religious Education teachers, and students). Data analysis techniques used data reduction, data presentation and conclusion. Checking the validity of the data using source triangulation and technical triangulation. The results of this study indicate that: 1). The impact of online game addiction on the morals of students at Madrasah Aliyah Negeri Luwu: a). Often angry, b). Not focused on following the lesson, c). Harsh words, d). Lying when you want to buy internet quota. 2). Efforts made by MAN Luwu teachers in overcoming the impact of online game addiction on student morals at Madrasah Aliyah Negeri Luwu: a). Rebuke and give a warning, b). giving advice and directions, c). Carrying out the approach handled by the BK teacher d). Implementing school rules is given a point if you commit a violation e). Provide students with an understanding of the dangers of online games in between learning hours and often give homework assignments.

Keywords: Online Game Addiction, Impact, Morals Students.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk memanusiakan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengarahan maupun pengajaran agar mampu membentuk manusia seutuhnya. Artinya pendidikan bukan hanya sebagai pembentukan aspek kognitif dan psikomotorik tetapi harus juga terpenuhi pada aspek afektif yaitu pembentukan akhlakul karimah peserta didik.

UU Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Dari isi UU sisdiknas di atas dapat diketahui bahwa pendidikan memiliki tujuan membantu manusia untuk mendapatkan eksistensi kemanusiaannya secara utuh dan menjadikan manusia lebih baik dalam menjalani kehidupan. Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi yang sangat penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya.

¹Republik Indonesia UU Sisdiknas Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Th. 2003). 3-4.

Pendidikan sampai saat ini dipercaya sebagai suatu pondasi atau sebuah landasan yang sangat efektif untuk membentuk kepribadian manusia menjadi lebih baik sehingga perlu terus dilakukan perbaikan kualitas pendidikan, hal ini bertujuan dapat menghasilkan generasi muda yang berkualitas yang dapat berguna bagi bangsa dan negara.

Selama ini pendidikan yang dikembangkan lebih menekankan pada aspek kognitif saja, kurang memperhatikan sisi afektif dan psikomotorik anak. Pelajaran agama seringkali dimaknai secara dangkal dan tekstual, nilai-nilai agama yang ada hanya dihafal dan tidak diamalkan, padahal nilai-nilai *religiusitas* tidak hanya tampak ketika seseorang melakukan praktek ritual peribadatan saja, seperti shalat, berdo'a, puasa, zakat dan haji. Namun nilai religiusitas nampak pada semua aktifitas keseharian seseorang yang mencerminkan unsur aqidah, ibadah dan akhlak.²

Berbicara tentang akhlak, peserta didik zaman sekarang jauh berbeda dengan peserta didik-peserta didik dulu. Zaman dulu anak-anak belum banyak mendapat pengaruh karena terfokus pada kegiatan-kegiatan positif. Peserta didik zaman sekarang sudah banyak pengaruh dari luar terlebih dari sektor teknologi. Dari hal itulah sebagian besar akhlak peserta didik di zaman modern ini banyak melahirkan perilaku yang menyimpang. Salah satu yang biasa ditemui di kehidupan sehari-hari yaitu peserta didik kecanduan bermain *game*. Hal tersebut termasuk dari perilaku menyimpang karena banyak

²Zahrul Wardati, "Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Pada Habib Alby Home Schooling," *Dayah : Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2019).

mudharat yang di dapatkan dari kecanduan tersebut sehingga akan mempengaruhi akhlak peserta didik pada kehidupan sehari-hari.

Peserta didik kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (internet). Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia. Kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif dan negatifnya. Tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya *Game online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*. Arti *game* itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri. *Game online* tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Saat ini banyak peserta didik yang melakukan aktivitas kesehariannya dengan bermain *Game online* baik di lakukan di rumah sendiri maupun di rumah teman-temannya. *Game online* kini telah menjadi fakta yang menarik dalam lingkungan masyarakat. Hanya dengan mengaktifkan sambungan internet, *game online* yang berbasis dunia maya ini langsung dapat dimainkan sehingga banyak pengemarnya.

Tidak heran jika kebanyakan peserta didik saat ini, menjadi sorotan di karenakan melakukan berbagai aktivitas-aktivitas di luar kebiasaan peserta didik pada umumnya. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dapat memberikan dampak positif jika digunakan untuk hal-hal yang baik salah satunya digunakan untuk mencari berbagai sumber pembelajaran. Namun, jika tidak di gunakan secara bijak dapat menimbulkan dampak negatif yang dapat merugikan peserta didik bahkan ada beberapa diantaranya yang sudah mengalami kecanduan terhadap *handphone*.³

Madrasah Aliyah Negeri Luwu, merupakan salah satu sekolah di bawah naungan Kementrian Agama. Selama wabah *covid-19* dari Maret tahun 2020 hingga akhir tahun 2021 telah diterapkan pembelajaran daring. Namun saat ini pembelajaran tatap muka kembali di terapkan secara full, tanpa pembagian sesi.

Saat melakukan observasi awal, pada tanggal 10 juni 2022, peneliti mewawancarai guru BK MAN Luwu, beliau mengatakan "banyak peserta didik kurang disiplin, seperti sering terlambat datang ke sekolah, mungkin alasannya begadang kalau malam main *Game online*, mengikuti tren kekinian, contoh lain tidak disiplinnya anak-anak, suka keluar dari lingkungan sekolah saat jam istirahat, ke kantin hanya untuk main *Game online*. Pernah juga akibat *Game online* anak-anak berkelahi secara berkelompok."⁴

³Tafonao, Talizaro. "*Peran Guru Dalam Menangani Perilaku Menyimpang di Kalangan Peserta didik Millenial.*" (Jogjakarta: Press. No 2. 2019),11.

⁴Citra, Guru Bimbingan Konseling Madrasah Aliyah Negeri Luwu, *Wawancara di Ruang BK* pada 10 Juni 2022.

Serupa yang disampaikan oleh salah satu guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadist beliau mengatakan “peserta didik kadang berbohong kepada orangtuanya seperti izin pamit ke sekolah tetapi nyatanya tidak sampai di sekolah melainkan tinggal di kos temanya main *Game online* dan baru dapat diketahui oleh orangtua peserta didik ketika orangtuanya dipanggil ke sekolah untuk menghadap.”⁵

Dari pernyataan-pernyataan di atas, guru MAN Luwu perlu memperhatikan bentuk-bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan oleh peserta didik baik dalam kelas, maupun di lingkungan sekolah serta penyimpangan terhadap peraturan-peraturan sekolah, karena hal ini dapat berdampak negatif terhadap kemajuan sekolah, mencederai nama baik sekolah yang berciri khas sekolah Agama. Berkenaan dengan latar belakang permasalahan tersebut, maka judul yang diajukan yaitu “Kecanduan *Game online* dan dampaknya terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau perluasan pokok bahasan agar penelitian lebih terarah dan memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian tercapai. Peneliti memberikan batasan-batasan masalah antara lain:

⁵HJ, Munasirah, Guru Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah Negeri Luwu, *Wawancara* di Ruang Staf pada 10 Juni 2022.

1. Dalam penelitian ini objek yang dikaji lebih menitikberatkan kepada dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan *Game online* khususnya *game Mobile Legend* dan *Free Fire* terhadap akhlak peserta didik MAN Luwu.
2. Peserta didik yang akan di fokuskan adalah kelas XII jurusan Ipa dan Ips serta jumlahnya akan ditentukan dan dikondisikan pada saat wawancara.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah peneliti diuraikan, dapat ditarik rumusan masalah yang menjadi fokus analisis penelitian ini. Masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu?

D. Tujuan Masalah

Tujuan untuk dilakukannya penelitian ini, sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak dari kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu.
2. Untuk mengetahui upaya apa saja yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi peneliti

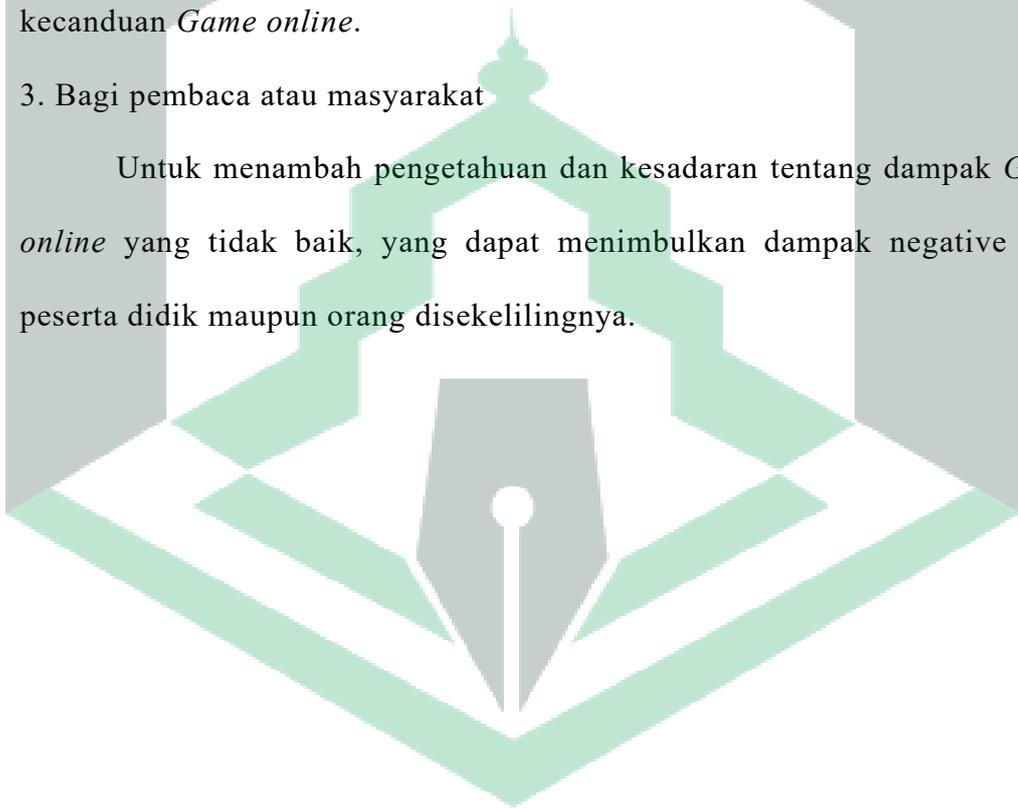
Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik.

2. Bagi guru Madrasah Aliyah Negeri Luwu

Diharapkan dapat memberikan referensi dan masukan bagi guru-guru dalam perbaikan moral dan akhlak peserta didik yang di ak'ibatkan oleh kecanduan *Game online*.

3. Bagi pembaca atau masyarakat

Untuk menambah pengetahuan dan kesadaran tentang dampak *Game online* yang tidak baik, yang dapat menimbulkan dampak negative bagi peserta didik maupun orang disekelilingnya.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Muhammad Fahmi Dzajuli, penelitiannya di tahun 2021, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh *Game online* terhadap akhlak peserta didik kelas VII di MTS Al-Husnah Cimanggis Depok”. Tujuan penelitian yaitu: Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara *Game online* terhadap akhlak peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif dipergunakan data berupa angka dengan berbagai klasifikasi, antara lain berbentuk nilai rata-rata, persentase, nilai maksimum, dan lain-lain. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survei. Dalam penelitian survei tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap variabel tertentu, meneliti apa adanya. Hasil penelitian menunjukkan *Game online* memiliki hubungan yang positif terhadap akhlak peserta didik. Diperoleh hasil dalam uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0,435 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game online* maka nilai Akhlak bertambah 0,435. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X (*Game online*) terhadap variabel Y (Akhlak) adalah positif.¹

2. Reza Hijjulbaet, penelitiannya di tahun 2020, dalam skripsinya yang berjudul “*Game online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik

¹Dzajuli, M. F. *Pengaruh Game online Terhadap Akhlak Peserta didik Kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)2021.

(Studi di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara)”. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh *Game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara, Untuk mengetahui solusi alternatif untuk mengatasi dampak *Game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang sebenarnya dengan pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan *Game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu peserta didik, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi peserta didik yang akan berdampak pada prestasi disekolah. Solusi alternatif untuk mengatasi peserta didik yang kecanduan *Game online* adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar peserta didik sebagian besar ditentukan oleh peranan guru dan orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak.²

3. Riza Rizkiana, penelitiannya di tahun 2021 dalam skripsinya yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar (Studi pada Peserta didik Kelas VII SMPN 4 Gunungsari)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk untuk mengetahui hubungan dari kecanduan bermain *Game online* dengan motivasi belajar pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Gunungsari. Pada penelitian

²Reza, Hijjulbae, *Game online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara*, (Diss. Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.)

ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yakni dengan pendekatan studi kasus untuk menyelidiki dan memahami kejadian atau masalah yang telah terjadi dan untuk mendapatkan hasil dari kecanduan bermain *Game online* dengan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta dokumentasi. Untuk menganalisis data menggunakan reduksi data untuk memilih dan memilah mana yang berkaitan dengan penelitian, kemudian penyajian data, dan kesimpulan. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terdapatnya hubungan antara kecanduan bermain *Game online* dengan motivasi belajar peserta didik. Yakni apabila peserta didik kecanduan bermain *Game online* tanpa adanya kontrol diri maupun kontrol orang tua, maka kecanduan bermain *Game online* dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Namun sebaliknya apabila peserta didik kecanduan bermain *Game online* dengan adanya kontrol diri maupun kontrol orang tua maka kecanduan bermain *Game online* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat disebabkan karena lemahnya kontrol diri serta kontrol orang tua peserta didik.³

³Rizkiana, Riza, *Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar studi pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Gunung Sari*, (Diss. UIN Mataram, 2021).

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Muhammad fahmi dzajuli	Pengaruh <i>Game online</i> terhadap akhlak peserta didik kelas VII di MTS Al-Husnah Cimanggis Depok	Membahas tentang <i>Game online</i> terhadap akhlak peserta didik	Membahas secara umum mengenai pengaruh <i>Game online</i> sedangkan pada penelitian ini lebih khusus membahas dampak kecanduan dari <i>Game online</i> .
2.	Reza Hijjulbaet	<i>Game online</i> dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik (Studi di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara)	Membahas tentang <i>Game online</i>	Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian lapangan (<i>field research</i>) sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.
3.	Riza Rizkianan	Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> Dengan Motivasi Belajar (Studi pada Peserta didik Kelas VII SMPN 4 Gunungsari)	Membahas tentang kecanduan <i>Game online</i>	Membahas tentang hubungan kecanduan <i>Game online</i> dengan motivasi belajar sedangkan pada penelitian ini membahas secara khusus tentang kecanduan <i>Game online</i> dan dampaknya.

B. Landasan Teori

1. Kecanduan *Game online*

a. Indikator kecanduan

Untuk memahami mengenai kecanduan *Game online*, maka perlu memahami terlebih dahulu mengenai arti kata kecanduan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (sehingga lupa hal-hal yang lain).⁴ *Cambrige Dictionary* mengartikan kecanduan adalah menyukai sesuatu yang terlalu banyak dan melakukan atau memiliki itu secara berlebihan.⁵ Jadi bisa disimpulkan bahwa kecanduan adalah sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal-hal yang lain.

Menurut *Eun Jin Lee* mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *Game online*, yakni:⁶

1. *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika peserta didik bermain *game online* sampai lupa waktu sehingga aktivitas kesehariannya lebih banyak digunakan hanya untuk bermain *Game online*.
2. *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan) yaitu ketika peserta didik dibatasi bermain *game online* ada rasa tidak menyenangkan yang dirasakan seperti mudah marah.
3. *Tolerance* (Toleransi) yaitu ketika awal bermain *game online* peserta didik sudah puas jika sudah melakukan permainan. Namun seiring berjalan waktu jika peserta didik semakin sering memainkan ada rasa tidak puas jika dimainkan hanya

⁴<https://kbbi.lektur.id/kecanduan>

⁵<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/risk>

⁶Eun Jin Lee, "A Case Study of Internet Game Addiction," *Journal of Addiction Nursing* 22, no. 1(2011), 208.

sebentar sehingga peningkatan waktu bermain semakin lama yang mengakibatkan peserta didik kecanduan.

4. *Negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana peserta didik yang sering bermain *game online* ada dampak negatif yang di dapatkan.

b. Pengertian kecanduan *Game online*

Game online berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan melalui media internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game* membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan jiwa seseorang. Dewasa ini mayoritas pemain *game* adalah para peserta didik. Peserta didik sekarang ini lebih tertarik dengan *game*, karena tuntutan sosial membuat *game* laris manis akibat maraknya warnet, dan karena *game* mudah dimainkan, mereka lebih memilih bermain daripada melakukan hal-hal bermanfaat lainnya.⁷

Game atau permainan pada mulanya diciptakan sebagai sarana melepas penat atau mengatasi stres. Oleh karena itu, bermain *game* hanya dilakukan pada waktu luang dan konten *game* pun didominasi hiburan-hiburan. Seiring perkembangan zaman, *game* bisa dilakukan secara daring, sehingga antar pemain tidak harus berada dalam satu tempat. Selain itu persaingan dalam *game* tak lagi

⁷Hairul Razikin, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP It Ar Raihan Bandar Lampung", (Tesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 26-27.

melibatkan antar manusia tapi bisa juga manusia dengan komputer atau server. Permainan seperti ini lazim disebut dengan *Game online*.

Game online adalah jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan yang umum digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya dan selalu menggunakan teknologi sejenis dan selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Layanan penyedia layanan *web* atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan penyedia *game*. Sebuah *Game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.⁸

Game online dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dulu, *game online* hanya bisa dimainkan di komputer. Namun kini *game online* juga bisa dimainkan di ponsel. Rata-rata seorang gamer saat ini memainkan *game online* dengan ponsel dan koneksi internet yang memadai. Di ponsel, *game online* biasanya dapat diunduh dari *Google Play Store*. *Google Play Store* memiliki beberapa aplikasi yang dapat diunduh secara gratis atau berbayar. Di sana Anda dapat mengunduh atau menginstal berbagai *game online*.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *Game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Tantangan dalam *game* ini yang menjadi salah satu pemicat untuk seorang pemain memainkan *Game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk

⁸Fatychaeny Fatma Faiza, "*Layanan Konseling Kelompok terhadap Peserta didik Pecandu Game online Di MTs. Ali Maksum Yogyakarta*", (Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, 2017), 31.

melawan kelompok yang lain. Ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan.⁹

Semakin sering seseorang bermain *game online*, maka mereka akan semakin kecanduan. *Gamer* sering disebut sebagai pecandu *game*. Pemain yang kecanduan merasa tidak ada yang bisa dilakukan selain bermain, dan selain itu, ada banyak kerugian yang membuat pemain acuh tak acuh dalam hidup.¹⁰

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kecanduan *game online* adalah memainkan *game online secara* berlebihan baik individu maupun berkelompok sehingga menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya.

c. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game online*

Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan peserta didik menjadi kecanduan *game online*. Berikut adalah faktor internal yang menyebabkan kecanduan *game online*.

- 1) Tingginya keinginan peserta didik untuk mendapatkan skor yang tinggi pada *game online*, karena *game online* didesain sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan ingin mendapatkan skor yang lebih tinggi.
- 2) Kegagalan memprioritaskan aktivitas penting lainnya juga menyebabkan kecanduan *game online*.
- 3) Rasa bosan yang remaja rasakan di rumah atau di sekolah.

⁹Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H., "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online Terhadap Identitas diri Remaja*," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1 (Mei 2016), 50

¹⁰Pratama, Ruby Anggara, Efri Widianti, and Hendrawati Hendrawati. "Tingkat Kecanduan *Game online pada Mahapeserta didik Fakultas Keperawatan*." *Journal of Nursing Care* 3.2 (2020).

4) Kurangnya pengendalian diri peserta didik, yaitu peserta didik tidak dapat memprediksi dampak negatif dari permainan internet yang berlebihan.

Faktor eksternal yang membuat anak muda kecanduan *game online* adalah sebagai berikut.

1) Lingkungan yang kurang terkontrol karena banyak temannya yang lain bermain *game online*.

2) Kurangnya hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih bermain sebagai kegiatan yang menyenangkan.

3) Harapan orang tua terhadap keikutsertaan anaknya dalam berbagai kegiatan, seperti kursus atau pengajaran, telah meningkat sedemikian rupa sehingga kebutuhan utama anak seperti berkumpul dan bermain bersama keluarga menjadi terlupakan.¹¹

d. Jenis-Jenis *Game online*

Ada banyak jenis *game online*, mulai dari *game* sederhana berbasis teks hingga *game* yang menggunakan grafik kompleks yang membentuk dunia virtual di mana beberapa pemain aktif dalam waktu bersamaan. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainannya:

1) MOBA (*Massive Online Battle Arena*)

MOBA (Massive Online Battle Arena) merupakan *genre game online* yang menggabungkan dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)*, dimana pemain bermain sebagai salah satu karakter dari dua

¹¹ Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online*." *Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1 (2017).

tim yang berlawanan dengan tujuan penghancuran basis lawan. Setiap karakter yang kamu mainkan memiliki *role (skill)* yang memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga kamu harus bekerja sama dengan rekan satu tim untuk memenangkan pertandingan.

2) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)*

Jenis *game online* ini mengambil sudut pandang orang pertama, jadi pemain dari sudut pandang karakter yang dapat dimainkan dalam *game* tersebut, di mana setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal akurasi, refleks, dan lainnya. Banyak orang bisa memainkan *game* ini dan biasanya *game* ini melibatkan perang dengan senjata militer. Contoh jenis permainan tersebut adalah *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood* dan *Unreal*.

3) *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games (MMORTS)*

Jenis permainan ini menekankan aksi strategis para pemainnya. *Game* ini memiliki fitur dimana pemain harus menentukan strategi permainan. Di *RTS*, tema permainan bisa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

4) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

Jenis permainan ini biasanya memiliki karakter fiksi dalam perannya dan bersama-sama membentuk sebuah cerita. Permainan *role-playing* biasanya lebih berorientasi pada kerja sama sosial daripada persaingan. Biasanya dalam permainan peran, pemain ditugaskan ke grup. Contoh *genre* ini adalah *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota*.

5) *Cross-Platform Online Play*

Jenis ini bisa dimainkan secara online di berbagai perangkat. Saat ini, *game konsol* mulai *berevolusi* menjadi komputer sumber terbuka dengan jaringan seperti *Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox* dengan kemampuan jaringan. Misalnya, Perlu untuk Kecepatanakan dimainkan secara *online di PC* atau *Xbox 360*.¹²

Namun *game online* yang sering dimainkan saat ini adalah *Mobile Legend, PUBG, Free Fire* dan *AOV* yang merupakan *game action*. Biasanya seorang gamer menghilangkan kebosanan dari aktivitas sehari-hari (bekerja, belajar dan faktor lainnya) atau sekedar bermain *game online* untuk mengisi waktu luangnya. Namun ada juga pemain yang menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan berhari-hari, untuk memainkannya, dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain *game online*.¹³

e. Bentuk *Game online* yang dimainkan Oleh peserta didik

1) *Game online Mobil mobile legends*

Mobile Legends Online Bang-bang adalah *game mobile* berjenis *MOBA* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton dan dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 di Tiongkok. *Mobile Legends Bang-bang* adalah *game multiplayer online battle arena (MOBA)* untuk ponsel. Dua tim lawan bertarung untuk masuk dan menghancurkan markas musuh sambil melindungi markas mereka sendiri untuk mengontrol jalur, tiga jalur "*atas*", "*tengah*", dan "*bawah*" yang menghubungkan pangkalan. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengontrol

¹²Mustika, Rahmadani. *Dampak game online pada mahapeserta didik program studi pendidikan agama islam fakultas agama islam universitas muhammadiyah jakarta*. Diss. Universitas muhammadiyah jakarta, 2022.

¹³Nisrinafatin, Nisrinafatin. "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1.1 (2020), 135-142.

avatar yang disebut pahlawan menggunakan perangnya sendiri. Karakter yang dikendalikan komputer yang lebih lemah yang disebut "*Minion*" muncul di markas tim dan mengikuti jalur tiga arah ke markas tim lawan, melawan musuh, dan menara.

2) *Game online free fire*

Free Fire adalah game *Battle Royale* dan *TPS (Third Person Shooter)* atau game perang yang mempertemukan 50 pemain dalam satu peta besar dimana setiap pemain harus saling membunuh untuk menjadi satu-satunya orang yang tersisa untuk menjadi pemenang. *Battle Royale* adalah *genre video game* yang menggabungkan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari game bertahan hidup dalam game *last man standing*. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah *3D shooter*, sebuah *subgenre* dari *game action* yang menekankan pada tantangan membidik dan menembak.

Terdapat tiga mode permainan dalam *game online free fire* yaitu:

- a) *Solo*: Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
- b) *Duo*: Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal dua orang.
- c) *Squad*: Bermain dalam tim tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang dan maksimal empat orang.

Cara Bermain *Game Free Fire Online* Pada awalnya semua pemain terjun payung di dalam pesawat dan bebas memilih target parasut. Pemain harus menemukan senjata dan peralatan medis di lokasi. Lompat untuk bertarung dengan pemain lain dan bertahan. Di tengah permainan, sebuah pesawat lewat dan

menjatuhkan Airdrop berupa kotak besar yang berisi *rompi antipeluru, helm, peluru, senjata khusus seperti AWM, Groza dan M2 9* atau senapan mesin, dll. pada. *Airdrop* juga mudah ditemukan karena sentuhan ini mengirimkan cahaya vertikal atau garis lurus ke langit yang cahayanya berwarna kuning. Lampu juga menunjukkan bahwa tidak ada *item Airdrop* yang dikumpulkan. Saat semuanya diambil, lampu akan padam, namun lampu akan tetap menyala jika ada barang yang belum terkumpul.

Free Fire menawarkan sensasi dan keseruan yang sama seperti *game Battle Royale* pada umumnya. Anda dapat mencapai enam peringkat atau level dalam api gratis. Nilai level adalah perbedaan tingkatan atau level dari *game free fire*. *Levelnya adalah Bronze, Silver, Platinum, Diamond, Heroic/Master*.¹⁴

d. Dampak Kecanduan *Game online*

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.¹⁵ Awalnya, istilah efek digunakan sebagai padanan istilah bahasa *Inggris*, yaitu pengaruh. Arti dari *impact* dalam *bahasa inggris* adalah *body collision* yaitu tabrakan. Dalam pengertian lain, pengaruh adalah akibat dari suatu keadaan dimana terdapat hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara pemberi pengaruh dan yang dipengaruhi.

Kemudian efeknya dapat diringkas sebagai hasilnya. Setiap aplikasi yang diterapkan tentunya akan memiliki efek positif dan negatif tersendiri. Setiap

¹⁴ Talo, Irfan Putra. "Pengaruh *Game online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu,(2022),30-34.

¹⁵ <https://kbbi.lektur.id/dampak>

keputusan dan kebiasaan seseorang pasti akan menimbulkan dampak tersendiri yang akan terjadi pada orang tersebut bahkan berdampak pada orang lain juga, dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif. Seperti seorang anak memutuskan untuk bermain *game online* dan menjadikannya sebuah kebiasaan sehari-hari, dari keputusan anak tersebut untuk bermain *game online* maka akan menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif pada dirinya maupun pada orang lain yang ada disekitarnya.

Dampak positif bermain *game online* bagi anak adalah konsentrasi dan ketajaman penglihatan meningkat lebih cepat, aktivitas otak juga meningkat, dan *game online* dapat menghilangkan stress. Namun selain berpengaruh baik terhadap anak, *game online* juga berdampak buruk bagi anak, karena jika sudah kecanduan *game online*, anak menjadi sulit untuk merencanakan waktunya dengan baik. *Game online* dapat membuat ketagihan dan membuat ketagihan, yang dapat menghabiskan waktu anak-anak dan menghabiskan begitu banyak waktu.¹⁶

Kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif atau berbahaya bagi remaja yang mengalaminya. Efek kecanduan *Game online* dapat mempengaruhi ke beberapa aspek diantaranya kesehatan, psikologi, akademik, sosial dan keuangan.¹⁷

¹⁶Sulasti Na'ran dan M. Ridwan Said Ahmad, "Dampak *Game online* Terhadap Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja", dalam *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 2019, .105.

¹⁷Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan *game online* pada remaja Dampak dan pencegahannya." *Buletin Psikologi* (2019), 148-158.

1) Aspek kesehatan

Kecanduan *game online* melemahkan kesehatan kaum muda. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur dan sering terlambat makan.

2) Aspek psikologis

Banyaknya adegan *game online* yang menggambarkan aksi kriminal dan kekerasan seperti tawuran dan perusakan secara tidak langsung mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata mirip dengan *game online*. Ciri-ciri anak muda dengan gangguan kesehatan mental yang diakibatkan oleh *game online* adalah mudah marah, emosional dan mudah berkata senonoh.

3) Aspek akademik

Remaja adalah usia sekolah dan berperan sebagai anak sekolah. Kecanduan *game online* dapat mengganggu prestasi akademik. Waktu luang yang seharusnya ideal untuk belajar pelajaran sekolah, justru lebih sering digunakan untuk tugas *game online*. Konsentrasi anak muda biasanya terganggu sehingga kemampuan menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru tidak maksimal.

Saat bermain, mereka selalu melupakan waktu tersebut, seperti tidak mengerjakan shalat, membantu orang tua, atau mengerjakan tugas sekolah. Tidak jarang peserta didik yang kecanduan *game online* memiliki perangai seperti bertengkar dengan orang tua ketika diingatkan sholat dan berkelahi ketika disuruh membantu ibunya.

Menurut peneliti umat manusia diharuskan memanfaatkan waktu dengan baik seperti mendekati diri kepada Allah SWT, namun pada kenyataannya anak-

anak yang kecanduan *game online* mengurangi kewajibannya bahkan melupakannya dan mengembangkan akhlak yang buruk terhadap orang tuanya. Sangat disayangkan mereka masih diberikan kesehatan dan kesempatan untuk beribadah di dunia, namun tidak dimanfaatkan dengan baik. Adapun ayat yang berkaitan dengan peristiwa tersebut yaitu: firman Allah swt pada Q.S AR-Rum/30:41

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ
يَرْجِعُونَ ﴿٤١﴾

Terjemahannya:

“Tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan perbuatan tangan manusia. (Melalui hal itu) Allah membuat mereka merasakan sebagian dari (akibat) perbuatan mereka agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”¹⁸

Dalam ayat tersebut terkandung pesan agar manusia senantiasa menjaga alam sekitarnya. Pesan ini sangat relevan, terlebih saat ini bumi banyak mengalami bencana karena tangan-tangan manusia.

4) Aspek sosial

Beberapa pemain merasa menemukan jati dirinya saat bermain *game online* melalui keterikatan emosional dengan perkembangan avatar yang membenamkan mereka dalam dunia fantasi ciptaan mereka sendiri. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya kontak dengan dunia nyata, yang dapat mengurangi komunikasi. Meskipun telah ditemukan bahwa sosialisasi *online* meningkat, pada saat yang

¹⁸Departemen Agama RI, *Al-quran dan terjemahannya*,(Surabaya: Nur Ilmu 2020).

sama sosialisasi sebenarnya juga mengalami penurunan. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya biasanya kesulitan berinteraksi di dunia nyata. Sikap antisosial, keengganan berinteraksi dengan masyarakat, keluarga dan teman merupakan ciri remaja kecanduan *game online*.

5) Aspek keuangan

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, tetapi hanya membeli kupon untuk tetap memainkan satu jenis *game online* menghabiskan banyak uang. Remaja yang tidak memiliki penghasilan sendiri dapat berbohong (kepada orang tuanya) dan menggunakan berbagai cara untuk bermain *game online*, seperti mencuri.

e. Upaya Guru Dalam Mengatasi Peserta didik Yang Kecanduan *Game online*

Guru adalah orang tua peserta didik di sekolah, sehingga peran mereka kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Bagi anak-anak, tokoh utamanya adalah guru, yang sering kali meniru orang tua. Oleh karena itu, guru diharapkan ikut aktif memantau perkembangan anak agar tidak kecanduan bermain *game online*. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk menghentikan kecanduan peserta didiknya terhadap *game online*, yaitu:

- 1) Memberikan pemahaman Pada saat menjelaskan materi peserta didik kepada peserta didik, guru dapat mencantumkan pesan tentang bahaya atau akibat buruk dari bermain *game online*.
- 2) Menyelenggarakan razia Kadang-kadang, seorang guru atau sekolah dapat merampok barang-barang yang tidak terkait dengan sekolah, terutama *game*, *PSP*, dan ponsel.

3) Kerjasama dengan orang tua anak Untuk mencegah anak kecanduan *game online*, sebaiknya guru bekerja sama dengan orang tua anak yang berada di bawah pengawasan anak.

4) Memberi pekerjaan rumah. Guru dapat memberikan pekerjaan rumah, tugas kelompok agar anak dapat berkomunikasi dengan teman, mengalihkan perhatian dari permainan online.¹⁹

2. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Akhlaq berasal dari bahasa arab jama' dari bentuk mufradatnya "*khuluqun*" yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Padahal menurut istilah, ada ilmu yang menjelaskan baik dan buruk (benar dan salah), mengatur hubungan manusia dan menentukan tujuan akhir dari usaha dan kerja. Moralitas pada dasarnya berkaitan dengan seseorang, bersama dengan perilaku atau tindakan. Jika perilaku yang terlibat buruk, itu disebut moralitas buruk atau moralitas *mazmumah*.²⁰

Secara teoritis, pendidikan akhlak pada dasarnya bertitik tolak dari urgensi akhlak dalam kehidupan. Ilmu akhlak akan menjadikan seseorang lebih sadar lagi dalam tindak tanduknya. Mengerti dan memaklumi dengan sempurna faedah berlaku baik dan bahaya berbuat salah. Mempelajari akhlak dapat menjadikan orang baik. Kemudian dapat berjuang di jalan Allah, bangsa dan negara. Berbudi pekerti yang mulia dan terhindar dari sifat-sifat tercela dan berbahaya. Tujuan yang

¹⁹Adiningtias, Sri Wahyuni. "Peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online*." *Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1 (2017).

²⁰Habibah, Syarifah. "Akhlak dan etika dalam islam." *Jurnal Pesona Dasar* 1.4 (2015).

terpenting bagi pendidikan akhlak dalam Islam selain membimbing umat manusia dengan prinsip kebenaran dan jalan yang lurus untuk terwujudnya kebahagiaan dunia dan akhirat.²¹

Adapun pengertian akhlak menurut beberapa ulama:

1) Imam al-Ghazali akhlak yaitu sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

2) Ibrahim Anas akhlak yaitu sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahiriah macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.

3) Abdul Karim Zaidan akhlak yaitu nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatannya baik atau buruk, untuk kemudian memilih melakukan atau meninggalkannya.²²

Dalam ajaran Islam, pengaturan akhlak merupakan hal yang wajib dimiliki setiap orang. Moralitas adalah upaya manusia untuk melindungi keluarga dan kehidupannya, dan moralitas memisahkan manusia dari hewan. Moralitas yang baik adalah memberi, tidak merugikan orang lain dan menghadapi penderitaan, serta berbuat baik dan menahan diri dari kejahatan.

Masalah akhlak menjadi ukuran tinggi rendahnya derajat seseorang. Sekalipun orang dapat pintar setinggi langit, tetapi jika suka melanggar norma

²¹Sawaty, Ikhwan, and Kristina Tandirerung. "Strategi Pembinaan Akhlak Santri di Pondok Pesantren." *Al-Mau'izhah: Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam* 1.1 (2018).

²²Aprilia, Lina, and Syamsul Hidayat. *Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Jatisrono*, (Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014).

agama atau melanggar peraturan pemerintah, maka ia tidak dapat dikatakan seorang yang mulia.²³

Jadi peneliti bisa simpulkan bahwa akhlak adalah suatu perilaku yang tertanam dalam diri individu baik perbuatan baik maupun perbuatan yang buruk dan dapat berubah bila dipengaruhi terhadap lingkungannya.

b. Macam-macam akhlak

Akhlak terbagi menjadi dua jenis, yaitu akhlak *mahmudah* (akhlak terpuji) dan akhlak *madzmumah* (akhlak tercela). Untuk lebih jelasnya, peneliti menjelaskan beberapa akhlak tersebut:

1) Akhlak *mahmudah* (akhlak terpuji)

Secara *etimologis*, akhlak *mahmudah* adalah akhlak terpuji. *Mahmudah* merupakan bentuk dari *hamida maful* yang berarti terpuji. Akhlak *mahmudah* atau akhlak terpuji disebut juga *Akhlaq al-karimah* (akhlak mulia).

Akhlak *mahmudah* adalah perilaku manusia yang baik dan diinginkan dari sudut pandang individu dan masyarakat serta sesuai dengan ajaran Allah. Akhlak *Mahmud* muncul dari sifat-sifat *Mahmud* yang tersembunyi dalam jiwa manusia, sebagaimana akhlak *Mazmum* muncul dari sifat-sifat baik manusia. Oleh karena itu, sikap dan perilaku yang dihasilkan mencerminkan watak atau perilaku batin seseorang.²⁴

Akhlak yang baik di sisi Allah adalah berbicara dan berperilaku dengan cara yang terpuji di sisi Allah SWT. Baik melalui ibadah langsung kepada Tuhan, seperti

²³Warasto, Hestu Nugroho. "Pembentukan Akhlak Peserta didik." *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi* 2.1 (2018), 65-86.

²⁴Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016), 180-181

sholat, puasa, dll, atau melalui perilaku tertentu yang mencerminkan hubungan atau interaksi dengan Tuhan di luar ibadah itu. Allah SWT telah mengatur kehidupan manusia dengan hukum perintah dan larangan. Hukum ini tidak lain adalah perlindungan terhadap keteraturan dan kelancaran hidup manusia itu sendiri. Implementasi setiap hukum melibatkan nilai-nilai moral kepada Allah SWT.

Setiap kali disebut kata akhlak, maka yang dimaksud dengan akhlak adalah akhlak yang didasarkan pada al-Qur'an dan al-Sunnah, bukan yang lainnya. Ada pula macam-macam aturan perbuatan tapi dasarnya bukan al-Qur'an dan al-Sunnah maka tidak dinamakan akhlak. Di dalam al-Qur'an yang dijumpai ayat-ayat yang berhubungan dengan akhlak, seperti terdapat dalam Q.S al-Ahzab/33:21

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

Terjemahannya:

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.”²⁵

Selanjutnya, hadits yang sangat tegas yang menunjukkan bahwa akhlak mulia adalah ibadah yang sangat agung, bahkan di antara ibadah yang teragung. Sesuai sabda Nabi Muhammad saw:

حَدَّثَنَا سَعِيدُ بْنُ مَنْصُورٍ قَالَ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ مُحَمَّدٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ عَجْلَانَ عَنْ
الْقَعْقَاعِ بْنِ حَكِيمٍ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ
وَسَلَّمَ إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمَّ صَالِحِ الْأَخْلَاقِ. (رواه أحمد بن حنبل).

²⁵ Departemen Agama RI, *Al-quran dan terjemahannya*, (Surabaya: Nur Ilmu 2020).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Sa'id bin Manshur berkata; telah menceritakan kepada kami Abdul 'Aziz bin Muhammad dari Muhammad bin 'Ajlan dari Al Qa'qa' bin Hakim dari Abu Shalih dari Abu Hurairah berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan akhlaq yang baik”. (HR. Ahmad bin Hanbal).²⁶

Jelas bahwa Al-Qur'an dan hadist Rasul adalah pedoman hidup yang menjadi asas bagi setiap muslim, maka teranglah keduanya merupakan sumber akhlakul karimah dalam ajaran Islam. Al-Qur'an dan sunnah Rasul adalah ajaran yang paling mulia dari segala ajaran maupun hasil renungan dan ciptaan manusia. Sehingga telah menjadi keyakinan (akidah) Islam bahwa akal dan naluri manusia harus tunduk mengikuti petunjuk dan pengarahan Al-Qur'an dan As-sunnah.

Akhlaq *mahmudah* terbagi menjadi beberapa macam yaitu:

- a) Akhlak kepada Allah Akhlak *mahmudah* yang ditunjukkan kepada Allah dilakukan dengan cara mempercayai bahwa tiada tuhan selain Allah Swt, dengan cara bertawakal, memuji, bertasbih kepada Allah, bersyukur dan selalu bersabar atas cobaan yang diberikan oleh Allah Swt.
- b) Akhlak kepada Rasul Ada beberapa cara berakhlak kepada Rasul yaitu: Ridha dan beriman kepada Rasul, Menta'ati dan mengikuti Rasul, Mencintai dan memuliakan Rasul serta Mengucap shalawat dan salam kepada Rasul.
- c) Akhlak terhadap diri sendiri. akhlak *mahmudah* pada diri sendiri yaitu Setia (*al-amanah*), Jujur (*as-shiddiq*), Adil (*al-adl*),Memilihara kesucian diri (*al-iffah*), Malu

²⁶Abu Abdullah Ahmad bin Muhammad bin Hanbal as-Syaibani az-Dzuhli, *Musnad Al-Imam Ahmad bin Hanbal*, Kitab : Musnad Abu Hurairah, Juz 2, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), 381.

(*al-haya'*), Keberanian diri (*as-syaja'ah*), Kekuatan (*al-quwwah*), Kesabaran (*as-shabru*), *Tawadhu'* dan Kasih sayang (*ar-rahman*).

d) Akhlak terhadap masyarakat. Akhlak terhadap masyarakat adalah sikap yang ditunjukkan kepada orang lain seperti: Menghormati orang lain, Memberi salam dan jawab salam, Memenuhi janji, Bermurah hati dan Murah senyum

e) Akhlak terhadap sekitar Akhlak terhadap sekitar adalah akhlak kepada hewan, tumbuhan maupun lingkungan yang ada disekitar manusia. Manusia wajib menjaga dan melestarikan apa yang ada di bumi karena Allah menciptakan manusia sebagai khalifah di muka bumi, oleh karena itu manusia memiliki kewajiban untuk memeliharanya dengan baik.²⁷

2) Akhlak *madzmumah* (akhlak tercela)

Secara etimologi, kata *madzmumah* berasal dari bahasa Arab yang artinya tercela. Oleh karena itu, akhlak *madzmumah* artinya akhlak tercela. Semua bentuk kegiatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela. Akhlak tercela merupakan tingkah laku tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Akhlak juga menimbulkan orang lain merasa tidak suka terhadap perbuatan tersebut.

Akhlak tercela adalah akhlak yang bertentangan dengan perintah Allah. Dengan demikian, pelakunya melakukan dosa karena melanggar perintah Allah SWT. Dosa penjahat dibagi menjadi dua kategori yaitu dosa besar dan dosa kecil. Moralitas yang memalukan adalah perilaku buruk. Oleh karena itu, perilaku seperti

²⁷ Afidah Nur Ainun, dkk, Mengenal Akidah dan Akhlak Islam, (Lampung: IQRO, 2018), 107-116

itu harus dihindari, karena tidak menguntungkan para penjahat.²⁸ Ciri-ciri akhlak *mazhmumah*

- a) berbohong
- b) bertutur kata yang tidak sopan
- c) Mudah marah²⁹

c. Aspek Yang Mempengaruhi Akhlak

Berikut aspek-aspek yang mempengaruhi akhlak ditinjau dari segi akhlak kejiwaan seseorang yaitu sebagai berikut:

1. Insting (*gharizah*)

Insting adalah kebiasaan manusia yang sudah ada sejak lahir, banyak psikolog yang berpendapat bahwa insting berfungsi sebagai motifator penggerak yang mendorong lahirnya tingkah laku atau keinginan seseorang seperti makan, senang dengan lawan jenis, naluri sebagai orang tua terhadap anaknya, kesadaran dalam memilih agama dan menyembah tuhan serta naluri melindungi diri sendiri.

2. Adat/kebiasaan

Adat/kebiasaan adalah kegiatan yang berulang-ulang kali dilakukan oleh seseorang seperti makan, tidur, berpakaian, olahraga, bermain, bekerja dan lain sebagainya.

²⁸Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016), 232-234

²⁹ Afidah Nur Ainun, dkk, *Mengenal Akidah dan Akhlak Islam*, (Lampung: IQRO, 2018), 421.

3. Keturunan

Keturunna dapat menjadi aspek yang mempengaruhi akhlak, keturunan tidak hanya diwarisi dari orang tua namun bisa dari kemanusiaan, warisan suku atau bangsa

4. Lingkungan

Akhlak dapat terpengaruh dari lingkungan sekitar baik itu dari lingkungan negerinya, lautan, sungai, udara dan bangsa. Lingkungan ada dua macam yaitu lingkungan alam dan lingkungan pergaulan. Namun lingkungan pergaulan lah yang memiliki aspek paling berperan dalam terpengaruh nya akhlak seseorang, baik terpengaruh dari orang tua, teman, saudara dan lain sebagainya.

5. Kehendak

Suatu perbuatan ada yang berdasarkan kehendak dan ada yang juga tidak dengan kehendak. aspek kehendak dalam mempengaruhi akhlak adalah berkehendak atau sengaja dalam melakukan akhlak terpuji atau akhlak tercela dalam kehidupannya sehari, perbuatan itu dilakukan dengan keadaan sadar.

6. Pendidikan

Pendidikan adalah faktor yang mempengaruhi perkembangan akhlak dan kejiwaan peserta didik, pada dunia pendidikan sangat diperlukan tenaga pendidik yang professional, materi dan metode pembelajaran juga harus diperhatikan agar proses belajar dan mengajar berjalan dengan lancar dan materi yang diajarkan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik.³⁰

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak

³⁰ H. Badhrudin, Akhla Tasawuf, (Pegantungan Serang: IAIB PRESS, 2015), 45-47

Semua tindakan dan perbuatan manusia memiliki perbedaan. Manusia dan perbuatan adalah mata rantai yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, faktor utama keberhasilan aktivitas adalah faktor manusia. Dalam perkembangannya, seseorang mengalami perubahan baik secara fisik maupun mental. Perkembangan setiap individu ini tidak sama, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi.

Ada tiga aliran pemikiran yang sangat populer untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral khususnya pendidikan pada umumnya. Yang pertama adalah *nativisme*, *empirisme*, dan *konvergensi*. Menurut aliran *nativisme*, pembentukan diri seseorang paling banyak dipengaruhi oleh faktor pembawaan, yang dapat berupa kecenderungan, kemampuan, kecerdasan dan. dll. Menurut aliran *empirisme*, pembentukan diri seseorang paling banyak dipengaruhi oleh faktor eksternal. lingkungan sosial, termasuk pendidikan dan pelatihan yang diberikan.

Selain itu, aliran *konvergen* berpendapat bahwa pembentukan moral dipengaruhi oleh faktor *internal* yaitu karakter anak, dan faktor *eksternal* yaitu muatan pendidikan dan pelatihan atau pergaulan di lingkungan sosial. Aliran ketiga ini tampaknya sejalan dengan ajaran Islam.

Dengan demikian, ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan akhlak anak, yaitu potensi fisik, intelektual, dan kalbu (spiritual) yang dibawa anak sejak lahir dan faktor *eksternal* yang dalam hal ini adalah orang tua di rumah dan guru di sekolah . Melalui kerjasama yang baik dari ketiga lembaga pendidikan tersebut maka terbentuk aspek *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (pemahaman) dan

psikomotorik (pengalaman) dalam diri anak. Berikut ini adalah faktor-faktor yang dapat membentuk moralitas seseorang, misalnya:

- 1) Faktor bawaan *Naluriya* Sebagai makhluk biologis, faktor bawaan memandu tindakan setiap orang. Faktor ini disebut insting atau karakter.
- 2) Sifat Keturunan (*Al Waritoh*) Sifat keturunan adalah sifat yang diturunkan oleh orang tua kepada keturunannya (anak cucu).

Kemudian Abuddin Nata berpendapat mengenai beberapa faktor yang dapat mempengaruhi akhlak atau moral seseorang antara lainnya yaitu pembawaan anak dan pendidikan yang dibuat secara khusus atau melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Sejalan dengan firman Allah swt dalam Q.S An-Nahl/16:78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahannya

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.”³¹

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa manusia memiliki potensi untuk didik. Potensi tersebut harus disyukuri dengan cara mengisinya dengan ajaran dan pendidikan.

3. Kecanduan *Game online* dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta didik

Banyak anak menghabiskan waktu dan uang mereka bermain *game online*. Jarang, peserta didik memiliki sedikit atau tidak ada waktu untuk belajar dan

³¹Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, 220.

bersosialisasi dengan teman sebayanya. *Game online* sebenarnya tidak memberikan efek negatif jika anak tidak kecanduan, tetapi jika mereka melakukannya, berdampak negatif pada akhlak peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa seseorang kecanduan *game online*, karena bermain *game* merupakan suatu kesenangan yang dengan sendirinya memberikan rasa puas, sehingga timbul perasaan mengulang kembali aktivitas menyenangkan yang ditawarkan dengan bermain *game online*.

Kecanduan *game online* dapat dilihat dalam beberapa gejala yang muncul. Pertama, peserta didik bermain *game online* sepanjang hari dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari tiga jam). Kedua, peserta didik bermain *game online* untuk bersenang-senang, cenderung resah dan kesal saat dilarang. Peserta didik yang kecanduan tidak pernah memperhatikan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online*, dan peserta didik memberontak ketika dilarang bermain. Ketiga, mengorbankan aktivitas sosial dan tidak mau melakukan aktivitas lain, seperti melalaikan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, bersosialisasi dengan teman sebaya atau belajar. Keempat, ingin mengurangi kecanduan, tetapi sudah tidak bisa.

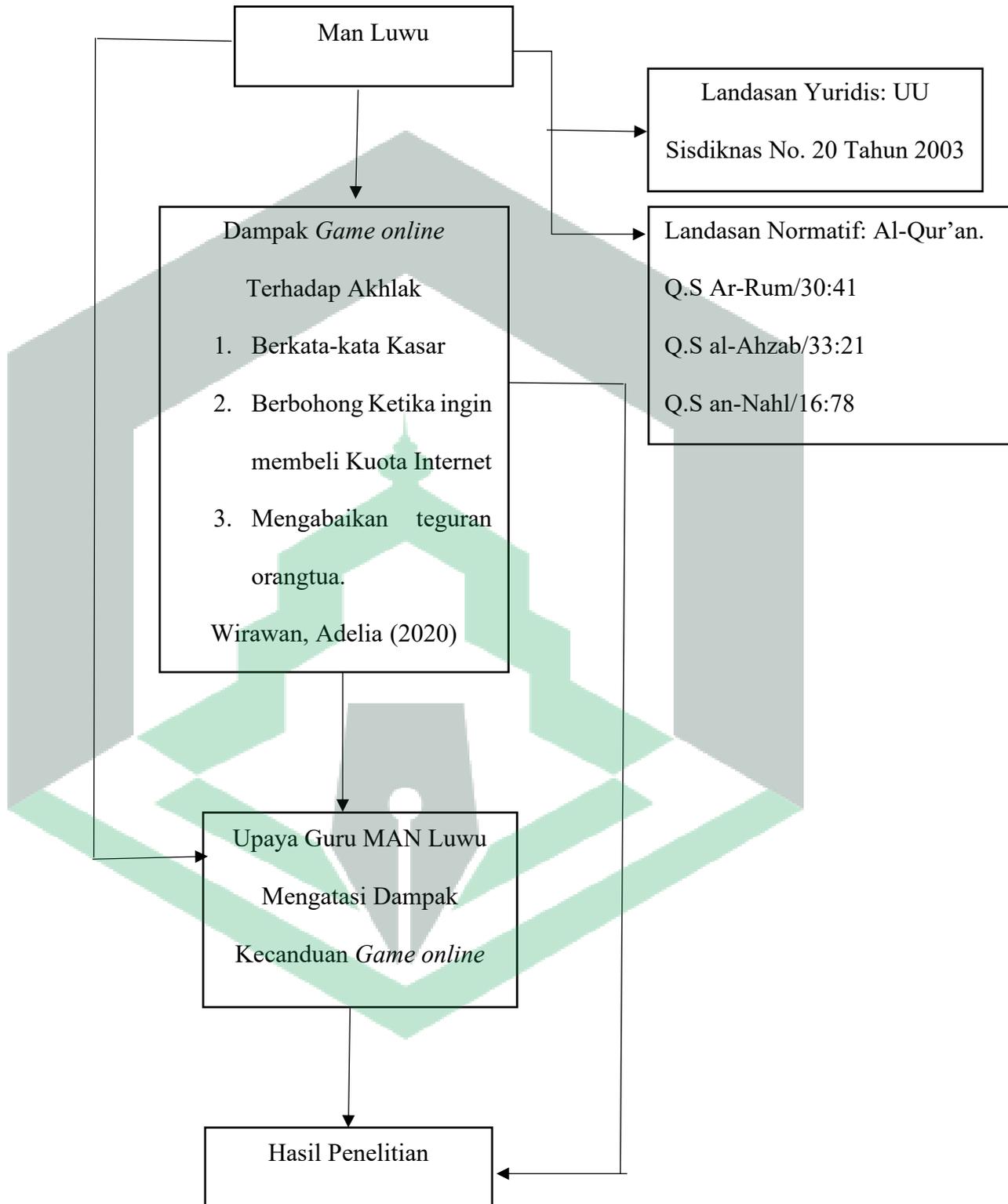
Anak-anak yang terlalu sering bermain *game online* memiliki efek negatif jangka panjang pada akhlak mereka. Anak mungkin berperilaku tidak normal, seperti mengucapkan kata-kata kasar, marah-marah dan berbohong jika tidak mendapatkan kuota internet, serta mengabaikan peringatan orang tua saat bermain *game online*.

Dampak bermain *game online* pada akhlak peserta didik antara lain:

- a) Mengucapkan kata-kata kasar Akibat bermain *game online* merupakan efek atau sesuatu yang mempengaruhi akhlak anak setelah mengenal *game online*, sering kali mengucapkan kata-kata kasar menjadi salah satu akibatnya.
- b) Marah dan bohong saat tidak mendapatkan kuota internet. Bermain *game online* membutuhkan kuota internet atau jaringan internet untuk menjalankan fungsi *game* tersebut. Pengguna *game online* sangat membutuhkan kuota internet atau jaringan internet. anak-anak yang bermain *game online* marah dan kesal jika tidak mendapatkan kuota internet.
- c) Mengabaikan peringatan orang tua saat bermain *game online*. Akhlak seseorang tercermin dari sikap dan perilakunya terhadap orang lain, misalnya bagaimana reaksi seorang anak yang bermain *game online* ketika menerima omelan dari orang lain atau dari orang tuanya saat bermain *game online* dan tidak menghiraukan peringatan orang tuanya.³²

³² Wirawan, Adelia. *Dampak Bermain Game online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)*. Diss. UIN Ar-Raniry, 2021.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

a. Fenomenologi

Pendekatan *fenomenologi* digunakan untuk memahami atau mempelajari pengalaman hidup guru dan peserta didik di MAN Luwu. Pendekatan *fenomenologi* peneliti gunakan untuk mempelajari fenomena-fenomena yang terjadi di MAN Luwu yang kaitannya dengan penelitian.

b. Pedagogis

Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui karakter peserta didik. Pelaksanaan dimulai dengan mengetahui karakter anak didik dari segala aspek. Pendekatan ini untuk melihat karakter peserta didik di MAN Luwu yang ada kaitannya dengan penelitian.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan multi strategi. Untuk mendapatkan data, peneliti ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Dari hasil penelitian tersebut akan didapatkan data dalam bentuk kata-kata.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu di Madrasah Aliyah Negeri Luwu. Alasannya ialah peneliti alumni dari Madrasah tersebut. Sejak masih bersekolah di sana, banyak problematika yang terjadi. Hal ini

disebabkan beberapa hal kondisi dan situasi sekolah pada saat itu. Oleh sebab itu peneliti sebagai alumni ingin kembali ke sekolah tersebut untuk melihat problematika-problematika seperti apa yang terjadi yang diakibatkan oleh *handphone* apalagi setelah masa pandemi *Covid-19* yang membuat peserta didik banyak melakukan aktifitas dengan *handphone* dan melihat apakah dengan penggunaan *handphone* dapat mempengaruhi akhlak peserta didik. Adapun waktu penelitian yaitu pada tanggal 9 maret 2022 s.d 1 maret 2023.

C. Definisi Istilah

Adapun uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online*: Keinginan berlebihan yang dimiliki peserta didik terhadap *game online*.
2. Dampak: hal yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*.
3. Akhlak: Akhlak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkah laku (tercela) peserta didik akibat kecanduan *game online*

D. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri. Peneliti mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mengambil data. Instrumen lainnya berupa pedoman wawancara, alat perekam wawancara dan alat pengambilan gambar (camera foto).

E. Sumber Data

Sumber data adalah subjek penelitian, tempat data menempel pada sumber data, dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya.¹ Adapun sumber data dari penelitian ini, terdiri dari data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan atau diperoleh peneliti dari sumber datanya secara langsung. Dalam penelitian ini, sumber data primer adalah beberapa guru Pendidikan Agama Islam, guru BK, dan peserta didik.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara.² Data sekunder dalam penelitian ini berupa sejarah singkat MAN luwu, visi dan misi, keadaan guru, keadaan siswa dan sarana dan prasarana sekolah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 15.

²Mohammad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*, (Bandung: Angkasa, 2012), 80.

sedang berlangsung.³ Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data langsung di Madrasah Aliyah Negeri Luwu. Adapun yang diobservasi ialah:

- a. Akhlak peserta didik kepada guru dan teman-temanya
- b. Perilaku peserta didik di dalam kelas (proses pembelajaran).
- c. Perilaku peserta didik di luar kelas (Lingkungan sekolah)

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab antara dua orang atau lebih secara tatap muka, antara pewawancara dan informan, sesuai dengan tata cara wawancara. Dalam penelitian ini, teknik wawancara terbimbing bebas digunakan dalam teknik wawancara, artinya wawancara dilakukan secara bebas, namun memenuhi topik penelitian. Sebagai instrumen atau panduan untuk wawancara bebas terpimpin, pewawancara hanya dipandu oleh apa yang ingin ditanyakan tentang topik yang sedang dibahas.⁴ Informan yang akan diwawancarai dalam penelitian ini terdiri:

- a. Guru PAI
- b. Guru BK
- c. Peserta didik kelas XII IPA dan IPS

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menelusuri benda-benda tertulis seperti buku, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi identitas

³Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 220.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan RD*, (Bandung: Alfabet, 2000), 204.

sekolah, sejarah, visi dan misi, keadaan guru, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana.

G. Teknik Analisis Data

Secara operasional analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga langkah sistematis yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

1. Reduksi Data

Data yang telah diperoleh peneliti sangat banyak, untuk itulah direduksi. Mereduksi berarti memilih, merangkum data yang berkaitan dengan masalah penelitian. Setelah data dipilih selanjutnya disederhanakan agar memberi kemudahan saat penyajian data.

2. Penyajian Data

Setelah data di reduksi, data disajikan. Penyajian data dilakukan agar peneliti lebih mudah mendapatkan gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data hasil penelitian. Dari data-data tersebut selanjutnya dipilih untuk disortir menurut kelompoknya, disusun sesuai dengan kelompok yang sejenis untuk ditampilkan agar selaras dengan permasalahan yang dihadapi.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir yaitu penarikan. Kesimpulan awal yang disajikan masih bersifat awal dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Oleh karena itu, kesimpulan penelitian kualitatif dapat sesuai dengan rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin tidak, karena seperti yang telah dikatakan, masalah penelitian kualitatif dan rumusan masalahnya

masih bersifat sementara dan akan dikembangkan setelah penelitian berada di lapangan.

H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Data yang telah berhasil digali, dikumpulkan, dan dicatat dalam kegiatan penelitian harus dipastikan ketepatan dan kebenarannya.

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi. Triangulasi dalam pemeriksaan keabsahan data ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Berikut ini adalah macam-macam dari triangulasi:⁵

1. Triangulasi Sumber

Untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Kemudian dari sumber tersebut tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari beberapa sumber data tersebut. Data tersebut kemudian dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan, yang selanjutnya akan diminta kesepakatan (*member check*) dengan beberapa sumber data tersebut.

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 274.

2. Triangulasi Teknik

Untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Apabila diterapkan tiga teknik pengujian keabsahan data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain untuk memastikan mana data yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.



BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

Madrasah Aliyah Negeri Luwu merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang memberikan pembinaan dan pendidikan di Aliyah atau SMA yang sangat menggembirakan saat ini. Hal ini terlihat pada pembangunan sarana dan prasarana dalam beberapa tahun terakhir, yaitu. dari tahun 2007 sampai sekarang.

Madrasah Aliyah Negeri Luwu pada mulanya adalah SMI/SGAI didirikan pada tahun 1962. Tahun 1964/1965, SMI/SGAI dialihkan menjadi PGA 6 tahun. Tahun 1972 PGA 6 tahun dialihkan menjadi Madrasah Aliyah Negeri Pare-Pare Filial Suli. Pada akhir tahun 1995 Madrasah Aliyah Negeri Pare-Pare Filial Suli dialih fungsikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri Suli, kemudian pada tahun 2017 berubah nama menjadi Madrasah Aliyah Negeri Luwu.

Sebagai satu-satunya madrasah negeri di kabupaten Luwu saat ini, klasifikasi MA Negeri Luwu adalah sebagai induk Kelompok Kerja Madrasah (KKM) dari 19 Madrasah Aliyah yang ada di wilayah Kabupaten Luwu.

Adapun pengelolaan madrasah mendapat dukungan orang tua dan masyarakat yang terhimpun dalam Majelis Madrasah MA Negeri Luwu yang memberi peluang untuk berkembang sehingga menjadi layanan pendidikan yang memenuhi standar pendidikan bermutu.

Selanjutnya untuk lebih mengetahui lebih jelas tentang gambaran MA Negeri Luwu berikut dicantumkan urutan pejabat pelaksana sejak berdirinya sampai sekarang:

1. Ust. Fahrudin : 1962 sampai 1965 (SMI/SGAI)
2. Muh. Natsir Tangka, BA : 1966 sampai 1972 (PGA 6 Tahun)
3. Ustadz Arsyad : 1973 sampai 1987 (Filial Pare-pare)
4. Drs. Syamsuddin Tajang : 1987 sampai 2002 (Berdiri sendiri)
5. Nursyam Baso, S. Pd : 2003
6. Dra. Nurhidayah Jafar : 2003 sampai 2010 sampai sekarang.
7. Dra. Hj. Siti Ara, M. Pd. I : 2010 sampai 2018
8. Hijeria, S.Ag.,M.A : 2018 sampai sekarang

Dalam hal otonomi pendidikan MA Negeri Luwu, menetapkan visi dan misi yang merupakan pencerminan Madrasah Aliyah yang memiliki prospek jaminan pendidikan ke depan yang menjanjikan sebagai layanan pendidikan yang berbasis mutu.

Adapun identitas Madrasah Aliyah Negeri Luwu sebagai berikut:

1. Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri Luwu
2. NPSN : 40320504
3. Alamat Madrasah : Jl. Pendidikan No. 10
4. Desa : Lempopacci
5. Kecamatan : Suli
6. Kabupaten : Luwu
7. Provinsi : Sulawesi Selatan

8. Kode Pos : 91996
9. Telepon dan Faksimile : -
10. Email : manegeriluwu@gmail.com
11. Status Madrasah : Negeri
12. No. Akte Pendirian : KMA No.515A/ Tahun 1995
13. Tahun berdiri Madrasah : 1995
14. Status Akreditasi : A / 2017

B. Visi dan Misi MAN LUWU

1. Visi MAN LUWU

Menjadi salah satu madrasah yang terletak di tengah penduduk kota Belopa (Kabupaten Luwu), gaya hidupnya sangat kompetitif baik dari segi kehidupan ekonomi, pendidikan maupun kehidupan keagamaan masyarakat. Oleh karena itu, dalam mendefinisikan visi Madrasah Aliyah Negeri Luwu selalu mengacu pada ungkapan-ungkapan tersebut, yaitu:

“TERWUJUDNYA INSAN YANG UNGGUL DALAM IPTEK YANG BERBASIS RELIGIUS, BERDAYA SAING SERTA BERWAWASAN LINGKUNGAN”

2. Misi MAN LUWU

Untuk mencapai visi di atas, langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapainya adalah:

- a) Menumbuh kembangkan sikap, perilaku dan amalan yang berlandaskan iman Islam di madrasah.
- b) Meningkatkan semangat belajar agama Islam.

- c) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif dan menarik, sehingga peserta didik berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuannya.
- d) Mempromosikan keunggulan dan daya saing yang sehat pada seluruh warga madrasah, baik prestasi akademik maupun non akademik
- e) Menyediakan lingkungan madrasah yang bersih, sehat dan indah
- f) Mendorong, mendampingi dan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan bakatnya, keterampilan dan minatnya agar dapat berkembang secara optimal dan memiliki daya saing yang tinggi.
- g) Pengembangan kecakapan hidup dalam semua pembelajaran
- h) Pengembangan kepekaan lingkungan.
- i) Pelaksanaan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah, komite madrasah dan pemangku kepentingan dalam pengambilan keputusan
- j) Pelaksanaan madrasah sebagai lembaga pendidikan yang layak dipercaya masyarakat.

3. Keadaan Peserta didik

NO	KELAS	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta didik
1	Kelas 10	30	59	89
2	Kelas 11	39	91	130
3	Kelas 12	29	52	81
Jumlah Peserta didik		98	202	300

4. Sarana dan Prasarana

No	Jenis Bangunan	Jumlah ruang	Luas m ²	Keadaan	Ket
1.	Ruang Kantor	1	96	Baik	
2.	Ruang Belajar	15	72	Rusak Ringan	
3.	Perpustakaan	1	72	Rusak Berat	
4.	Ruang UKS	1	90	Rusak Ringan	
5.	Laboratorium IPA	1	94	Rusak Sedang	
6.	Laboratorium Komputer	1	96	Baik	
7.	Mushollah	1	81	Rusak Sedang	
8.	Ruang Guru	1	121	Rusak Ringan	
9.	Ruang Tenaga Administrasi	1	98	Rusak Ringan	
10.	WC	7	36	Baik	
11.	Kantin	2	12	Baik	
12.	Gudang	1	15	Rusak Sedang	
13.	Lapangan	1	841	Baik	
Jumlah unit		34	1724		

C. Dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu

Game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya jika dimainkan secara berlebihan. Saat ini banyak peserta didik yang telah menjadi pecandu berat *game online* sehingga dampaknya justru sangat merugikan. Adapun hasil penelitian mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik yaitu sebagai berikut:

a. Sering marah-marah

Keseringan bermain *Game online* sangat berdampak pada akhlak peserta didik. Hal tersebut terjadi ketika peserta didik sering menghabiskan waktunya untuk bermain *Game online* bahkan sampai kecanduan. Sebenarnya boleh saja jika peserta didik sesekali bermain untuk menghibur diri. Namun, hal ini dapat memicu dampak yang tidak baik jika dilakukan terlalu sering. Ada beberapa dampak yang bisa muncul akibat peserta didik sering bermain *Game online*. Kebiasaan menghabiskan waktu bermain *Game online* dapat membuat peserta didik mengalami kecanduan yang ditandai dengan mudah marah dan berkelahi dengan teman apabila kalah dalam bermain *Game online*. Seperti yang di sampaikan oleh ibu Citra Dewi Rahmat guru Bk MAN Luwu mengatakan bahwa:

“Sudah pasti *game online* berdampak pada akhlak peserta didik, karena dengan adanya *game online* peserta didik tidak mengenal waktu lagi bahkan lupa makan dan beribadah, ketika dinasehati tidak mau mendengar dan kadang berkelahi dengan temanya ketika dikalah dalam bermain *game online*.”¹

¹ Citra Dewi Rahmat, Guru BK MAN Luwu, *Wawancara* di ruang BK, pada tanggal 11 Januari 2023.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik kelas XII MIPA2 bernama Ahmad Ginanjar mengatakan bahwa:

“Ketika saya kalah dalam bermain *game mobile legends* main squad kadang saya merasa kesal dan marah kepada teman. Saya merasa dia bodoh dalam melakukan permainan dan tanpa sadar saya memukul teman.”²

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Alham kelas XII MIPA2, mengatakan bahwa:

“Saat saya bermain *game free fire* secara *squad* dan dikalahkan oleh teman, saya akan marah. tanpa sadar saya memukul dengan *menampar* dia sampai dia *menagis* dan setelah itu saya pergi tanpa menghiraukan perasaan teman.”³

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Febriadi Ansar kelas XII MIPA2, mengatakan bahwa:

“Saat saya bermain *game free fire* dan saya dikalahkan kadang saya marah-marah tidak jelas dengan teman sampai berkelahi dan *baku hatam* secara fisik saya kesal karena dia *bodoh* dalam melakukan permainan.”⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Muh.Aldi AR. kelas XII MIPA2, mengatakan bahwa:

“Selama saya sering bermain *game free fire dan mobile legends* saya merasa jiwa saya terganggu saya merasa cepat emosi terhadap

² Ahmad Ginanjar, Peserta didik XII MIPA2, *Wawancara di depan Kelas*, pada tanggal 12 Januari 2023.

³ Alhan, Peserta didik XII MIPA2, *Wawancara di depan Kelas*, pada tanggal 12 Januari 2023.

⁴ Febriadi Ansar, Peserta didik XII MIPA2, *Wawancara di depan Kelas*, pada tanggal 12 Januari 2023.

permasalah-permasalahn sepele apalagi ketika banyak yang saya pikirkan.”⁵

b. Tidak Fokus Mengikuti Pembelajaran

Penggunaan *Game online* pada peserta didik ternyata sangat berpengaruh pada menurunnya daya konsentrasi belajar peserta didik. Apalagi penggunaanya secara terus menerus sampai kecanduan, dimana peserta didik lebih sering memainkan mulai dari malam hari sampai ada yang memainkan sampai pagi hari. Hal ini dapat mengakibatkan dampak negatif pada peserta didik. Dimana ketika mereka mengikuti proses pembelajaran disekolah mereka mengantuk dan tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran sehigga tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh ibu guru. seperti yang di sampaikan oleh ibu Hj. Munashirah guru mata pembelajaran Al-Quran Hadis mengatakan bahwa:

“Menurut saya *game online* sangat berdampak pada akhlak peserta didik, kalau *game online* bisa dihapus sayalah orang pertama yang akan menghapusnya, karena *game online* karena lebih banyak mudratnya di bandingkan manfaatnya. Saya melihat bahwa peserta didik yang telah kecanduan *game online* mereka mengantuk didalam kelas ketika guru menjelaskan sehingga tidak fokus memperhatikan pembelajaran, sering mengucapkan kata-kata yang tidak sopan kepada teman-nya dan melupakan aktivitas keagamaan seperti sholat.”⁶

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik kelas XII MIPA3 bernama Adrian Zainal mengatakan bahwa:

“Selama saya sering bermain *game mobile legends* saya merasa mulai tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Apalagi pada

⁵ Muh.Aldi AR, Peserta didik XII MIPA2, *Wawancara* di depan Kelas, pada tanggal 12 Januari 2023.

⁶ Hj.Munashirah, Guru Al-Quran Hadis, *Wawancara* di Taman sekolah, pada tanggal 11 Januari 2023.

saat jam pertama pembelajaran, saya sangat mengantuk karena dalam bermain *Game online* saya lebih suka memainkan mulai jam 8 malam sampai jam 3 subuh dan saya merasa nilai saya mulai menurun.”⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Herianto kelas XII MIPA3, mengatakan bahwa:

“Ketika bermain *game free fire* biasanya saya memainkan mulai dari jam 9 malam sampai tembus pagi dan ketika itu saya langsung mandi dan berangkat kesekolah untuk mengikuti pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung saya mengantuk dan merasa apa yang dijelaskan oleh ibu guru susah saya pahami.”⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Herlis kelas XII MIPA3, mengatakan bahwa:

“Saya senang bermain *game mobile legends* mulai jam 8 malam sampai pagi hari, ketika itu saya langsung mandi dan berangkat kesekolah untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam mengikuti proses pembelajaran saya mengantuk dan Pernah tertidur dikelas pada saat ibu guru sedang menjelaskan sampai saya diberi teguran dan dihukum oleh ibu guru dengan dijemu dilapangan.”⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Nabila kelas XII MIPA3, mengatakan bahwa:

“Saya biasanya bermain *game free fire* mulai pulang sekolah sampai sore dan lanjut malam mulai jam 9 sampai jam 3 subuh. Saya merasa saat saya mulai sering bermain *Game online* pembelajaran banyak yang ketinggalan dan tugas-tugas sekolah banyak yang saya tidak kerjakan karena waktu saya banyak saya habiskan dengan bermain *Game online*.”¹⁰

⁷ Adrian Zainal, Peserta didik XII MIPA3, *Wawancara di depan Kelas*, pada tanggal 13 Januari 2023.

⁸ Herianto, Peserta didik XII MIPA3, *Wawancara di depan Kelas*, pada tanggal 13 Januari 2023.

⁹ Herlis, Peserta didik XII MIPA3, *Wawancara di depan Kelas*, pada tanggal 13 Januari 2023.

¹⁰ Nabila, Peserta didik XII MIPA3, *Wawancara di depan Kelas*, pada tanggal 13 Januari 2023.

c. Mengucapkan Kata-Kata Kasar

Dampak bermain *Game online* adalah suatu hal yang mendatangkan akibat terhadap akhlak peserta didik. Apalagi terhadap peserta didik yang sudah kecanduan terhadap *Game online* salah satu dampaknya adalah sering mengucapkan kata-kata kasar. Seperti yang di sampaikan oleh Pak Gundi Suyanto guru mata pembelajaran Fiqhi mengatakan bahwa:

“Bagi saya *game online* ini benar-benar berdampak pada akhlak peserta didik, setelah mereka mengenal *game online* mereka tanpa sadar kadang mengucapkan kata-kata kasar kepada temannya dan susah disuruh untuk melakukan kegiatan seperti sholat, ketika ditegur tidak mau mendengar dan ketika mereka dilarang membawa *Handphone* kesekolah mereka tetap membawa dengan sembunyi-sembunyi padahal kami sebagai guru mengetahui hal tersebut tetapi hanya *pura-pura* tidak mengetahui.”¹¹

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik kelas XII MIPA4 bernama Akmal mengatakan bahwa:

“Saat saya main *game mobile legends* dengan teman. tanpa sadar saya mengucapkan kata-kata seperti *tallasomu*, *possik*, *anjir* dan banyak lagi. Kata-kata itu saya ucapkan karena teman saya *bodoh* dalam melakukan permainan.”¹²

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Ahmad Sayudi kelas XII MIPA4, mengatakan bahwa:

“Selama bermain *game free fire* sesekali saya mengucapkan kata-kata kasar seperti *bodoh*, *baga-gaga*, dan *anjir* kata-kata itu sering saya

¹¹ Gundi Suyanto, Guru Fiqhi, *Wawancara* di Taman sekolah, pada tanggal 11 Januari 2023.

¹² Akmal, Peserta didik XII MIPA4, *Wawancara* di depan Kelas, pada tanggal 14 Januari 2023.

dengar dari orang-orang yang ada dalam game itu dan sekarang saya tanpa sadar mengikuti kata-kata tersebut.”¹³

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Muh.Faldi K. kelas XII MIPA4, mengatakan bahwa:

“Saat bermain *game mobile legends* dengan teman dan dia bodoh dalam melakukan permainan disitulah saya sering mengeluarkan kata-kata kasar seperti *baga-baga* dan *tolol*.”¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Andi Sulkifli kelas XII MIPA4, mengatakan bahwa:

“Saya pernah mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game free fire* apalagi pada saat dikalahkan dalam permainan secara refleks saya mengucapkan kata-kata kasar tersebut.”¹⁵

d. Berbohong Ketika Ingin Membeli Kuota Internet

Bermain *Game online* perlu yang namanya kuota internet atau jaringan internet agar dapat memainkan *Game online* tersebut, apabila tidak memiliki kuota internet, *Game online* yang dimainkan tidak akan berfungsi dan tidak dapat dimainkan, oleh karena itu setiap penggunaan *Game online* sangat memerlukan kuota internet atau jaringan internet. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru serta peserta didik yang bermain *Game online* peneliti menemukan bahwa rata-rata peserta didik yang bermain *Game online* berbohong kepada orang tua apabila ingin membeli kuota internet untuk

¹³ Ahmad Sayudi, Peserta didik XII MIPA4, *Wawancara* di depan Kelas, pada tanggal 14 Januari 2023.

¹⁴ Muh.Faldi K, Peserta didik XII MIPA4, *Wawancara* di depan Kelas, pada tanggal 14 Januari 2023.

¹⁵ Andi Sulkifli, Peserta didik XII MIPA4, *Wawancara* di depan Kelas, pada tanggal 14 Januari 2023.

bermain *Game online*. Seperti hasil wawancara dengan ibu Nurhayati guru mata pembelajaran Bahasa Arab mengatakan bahwa:

“Yang saya perhatikan *game online* ini berdampak pada akhlak peserta didik dimana peserta didik yang telah kecanduan *game online* mereka rela membohongi orangtuanya hanya untuk membeli kuota internet untuk bermain *game online* dan bahkan lebih sering berkata-kata kasar kepada teman-temannya.”¹⁶

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas XII IIS1, bernama Akbar mengatakan bahwa:

“Saya pernah berbohong kepada orangtua saat ingin membeli data untuk bermain *game online*. Dengan mengatakan saya minta uang untuk membayar uang kelas, padahal uang tersebut saya gunakan untuk membeli data internet agar dapat bermain *game mobile legends* dan pernah juga saya membohongi om saya dengan meminta uang untuk membayar pesanan di *shoppy* padahal uang tersebut saya gunakan untuk membeli kuota internet agar dapat bermain *game online* dengan teman-teman.”¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Aril kelas XII IIS1, mengatakan bahwa:

“Selama bermain *game mobile legends* saya sering berbohong kepada orang tua dengan alasan mau mencukur rambut padahal uang tersebut saya gunakan untuk membeli *vocer* di *indomart* agar saya dapat membeli senjata di permainan *mobile legends*.”¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Sabri kelas XII IIS1, mengatakan bahwa:

“Ketika saya mau membeli kuota internet untuk bermain *game free fire* saya berbohong kepada orang tua dengan mengatakan saya mau

¹⁶ Nurhayati, Bahasa Arab, *Wawancara Ruang Guru*, pada tanggal 11 Januari 2023.

¹⁷ Akbar, Peserta didik XII IIS1, *Wawancara di dalam Kelas*, pada tanggal 16 Januari 2023.

¹⁸ Aril, Peserta didik XII IIS1, *Wawancara di dalam Kelas*, pada tanggal 16 Januari 2023.

membeli kuota internet untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah padahal tersebut kuota tersebut saya habiskan hanya untuk bermain *game online*.”¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang bermain *Game online* bernama Muh.Arjun kelas XII IIS1, mengatakan bahwa:

“Saat ingin membeli kuota internet untuk bermain *game online* dan orangtua tidak memberikan, maka lebih baik saya berbohong bahwa saya mau membeli kuota internet untuk belajar padahal kuota tersebut hanya saya gunakan untuk bermain *game online*”²⁰

D. Upaya yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu

Untuk mengatasi permasalahan terkait dengan peserta didik yang kecanduan *game online*, maka ada beberapa upaya yang dilakukan oleh pihak madrasah. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Citra Dewi Rahmat guru BK MAN Luwu, mengatakan bahwa:

“Saya pernah menagani peserta didik yang kedapatan bermain *game online* dikelas pada saat jam pembelajaran. Saya menegur dan mengambil *Hpnya*, setelah itu saya panggil dia untuk menghadap di ruang BK minimal saya memberikan teguran keras dan memberikan pemahaman bahwa bermain itu boleh tapi ada waktunya. Selanjutnya, peserta didik tersebut harus menandatangani surat perjanjian untuk tidak lagi membawa *Hp* kesekolah yang mereka tanda tangani sendiri, bila peserta didik kedapatan lagi membawa *HP* maka *hpnya* ditahan dan tidak dikembalikan agar mereka sadar atas perbuatannya. Sekolah juga menapkan tata tertib perpoint, bagi peserta didik yang kedapatan lagi bermaina *game* di sekolah pointnya 25% dan apabila cukup 100%. tanpa toleransi peserta didik langsung di dikeluarkan dari sekolah. Jujur

¹⁹Sabri, Peserta didik XII IIS1, *Wawancara* di dalam Kelas, pada tanggal 16 Januari 2023.

²⁰Muh.Arjun, Peserta didik XII IIS1, *Wawancara* di dalam Kelas, pada tanggal 16 Januari 2023.

sebagai guru BK sendiri di sekolah ini, untuk melakukan konseling terhadap peserta didik yang bermasalah saya kekurangan waktu. Namun, konseling yang biasa saya lakukan adalah konseling behavior tetapi hal tersebut saya lakukan hanya untuk kontak perilaku terhadap peserta didik yang bermasalah.”²¹

Kemudian guru yang mengajarkan mata pembelajaran fiqhi bernama Pak Qundi Suyanto, mengatakan bahwa:

“Upaya yang saya lakukan terhadap anak yang kecanduan *game online* yaitu saat saya mengajar sesekali saya menyisipkan pesan kepada peserta didik tentang bahaya atau dampak buruk dari permainan *game online* secara berlebihan dan memberikan tugas PR kepada peserta didik sehingga dapat mengalihkan perhatiannya terhadap *game online*.”²²

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pembelajaran Al-Quran Hadis Ibu HJ.Munashirah, mengatakan bahwa:

“Saya pernah mengajar di kelas dan saya menegur peserta didik yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik tersebut mengatuk seperti orang yang tidak memiliki semangat dalam belajar. Saya bertanya kepada peserta didik tersebut kenapa kamu bisa mengatuk? peserta didik mengatakan saya tidak tidur bu, kalau malam saya bermain *game online* bisa sampai pagi hari. Adapun upaya yang saya lakukan terhadap peserta didik tersebut yaitu memberikan arahan, memberikan nasehat-nasehat yang baik yang bisa menyentuh hatinya bukannya saya melarang untuk jangan menggunakan *Hp* karena *HP* juga ada manfaatnya disamping negatifnya ada juga positifnya cuman masalahnya peserta didik itu lebih banyak menggunakan untuk hal-hal negatif seperti bermain *game online* secara berlebihan.”²³

²¹ Citra Dewi Rahmat, Guru BK MAN Luwu, *Wawancara* di ruang BK, pada tanggal 16 Januari 2023.

²² Gundi Suyanto, Guru Fiqhi, *Wawancara* di Taman sekolah, pada tanggal 16 Januari 2023.

²³ HJ.Munashirah, Guru Al-Quran Hadis, *Wawancara* di Taman sekolah, pada tanggal 16 Januari 2023.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pembelajaran bahasa arab Ibu Nurhayati, mengatakan bahwa:

“Saat mengajar saya pernah mendapatkan peserta didik mengantuk saya bertanya kepada peserta didik tersebut. tetapi peserta didik tersebut hanya diam, dan teman-temannya menjawab bahwa dia begadang kalau malam hanya untuk bermain *game online* sehingga dia mengantuk. Adapapun cara saya menagani peserta didik yang tersebut dengan memberikan peringatan dan mengigatkan karena kita sebagai guru tidak bisa mengatakan jangan gunakan *game online* tetapi hanya bisa mengigatkan saja. Dengan mengatakan, begini nak kita harus ingat bagaimana masa depanta jika hanya *game online* terus kita kerja, jika ingin menjadi orang yang sukses haruski sekolah baik-baik jangan hanya *game online* difikir.”²⁴

E. Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan secara langsung oleh peneliti di MAN Luwu, Kecamatan sulis, Kabupaten Luwu. Yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Pertanyaan wawancara secara langsung kepada 20 peserta didik setiap kelas 4 orang yang terdiri dari MIPA1,MIPA2,MIPA3,MIPA4 dan IIS1 Yang telah kecanduan bermain *game online* dan 6 guru MAN Luwu, yang merasakan dampak perubahan akhlak peserta didik akibat kecanduan *game online*.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian analisis penelitian bahwa peserta didik yang telah kecanduan *game online* banyak menghabiskan waktunya dengan sia-sia waktu luang yang dulunya mereka isi dengan kegiatan-kegiatan positif seperti beribadah, belajar, bersilaturahmi dengan teman dll kini telah terbuang sia-sia akibat kecanduan *game online*.

²⁴ Nurhayati, Bahasa Arab, *Wawancara Ruang Guru*, pada tanggal 16 Januari 2023.

Banyak dari guru menghawatirkan peserta didik yang telah kecanduan *game online* berdampak pada akhlak peserta didik, setiap guru pastinya menginginkan siswa-peserta didiknya memiliki akhlak yang baik dengan cara selalu memberikan nasehat yang baik dan berusaha menjauhkan segala hal yang dapat merusak akhlak peserta didik. Ketika peserta didik mengenal *game online* banyak guru yang menyadari bahwa terdapat perubahan pada akhlak peserta didik yaitu yaitu tidak disiplinnya peserta didik seperti terlambat datang ke sekolah, izin pamit ke orangtua tapi nyatanya tidak sampai disekolah, dan kadang berkelahi dengan temannya secara berekompok. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi awal untuk melihat penelitian tersebut dapat dilaksanakan atau tidak dan sebagai pedoman untuk melihat keadaan yang sebenarnya. Untuk membuktikan hasil observasi awal tersebut peneliti akan membandingkan observasi awal dengan data yang diperoleh dilapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu

Dari hasil analisis penelitian memperoleh pembuktian bahwa peserta didik cenderung memiliki keinginan untuk bermain *game online* karena *game online* sangat menghibur dan menarik untuk dimainkan sehingga muncul ketertarikan yang luar biasa dalam diri peserta didik serta berakhir pada kecanduan *game online* yang sangat berdampak pada akhlak peserta didik tersebut.

Mengenai teori yang peneliti angkat dari *Eui Jeen lee* mengemukakan bahwa ada 4 indikator peserta didik dikatakan kecanduan *game online* yaitu penggunaan yang berlebihan, gejala dari pembatasan, toleransi dan reaksi negatif. Mengenai indikator tersebut peneliti mendapatkan 3 indikator dari hasil penelitian terhadap peserta didik yaitu penggunaan yang berlebihan, gejala dari pembatas dan ada reaksi negatif yang di timbulkan.²⁵

Adapun teori yang peneliti angkat mengenai dampak *game online* terhadap akhlak peserta didik yaitu dari wirawan adelia, ada persamaan dan adapula perbedaan yang di dapatkan oleh peneliti. Dari wirawan adelia, ada 3 dampak *game online* terhadap akhlak peserta didik yaitu berkata-kata kasar, berbohong kepada orangtua ketika ingin membeli kuota internet dan mengabaikan peringatan orangtua saat bermain *game online*. Sedangkan penelitian terbaru yang di dapatkan oleh peneliti mengenai dampak terhadap peserta didik yang telah kecanduan *game online* yaitu, sering marah-marah, tidak fokus mengikuti pembelajaran, berkata-kata kasar dan berbohong ketika ingin membeli kuota internet.²⁶

Dalam penelitian ini yang termasuk dampak yang mempengaruhi akhlak peserta didik akibat *game online* yaitu sering marah-marah ketika dikala dalam bermain *game online* ini termasuk akhlak yang tidak baik terhadap teman-temanya, berkata-kata kasar Juga merupakan akhlak peserta

²⁵ Eun Jin Lee, "A Case Study of Internet Game Addiction," *Journal of Addiction Nursing* 22, no. 1(2011), 208.

²⁶ Wirawan, Adelia. *Dampak Bermain Game online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)*. Diss. UIN Ar-Raniry, 2021.

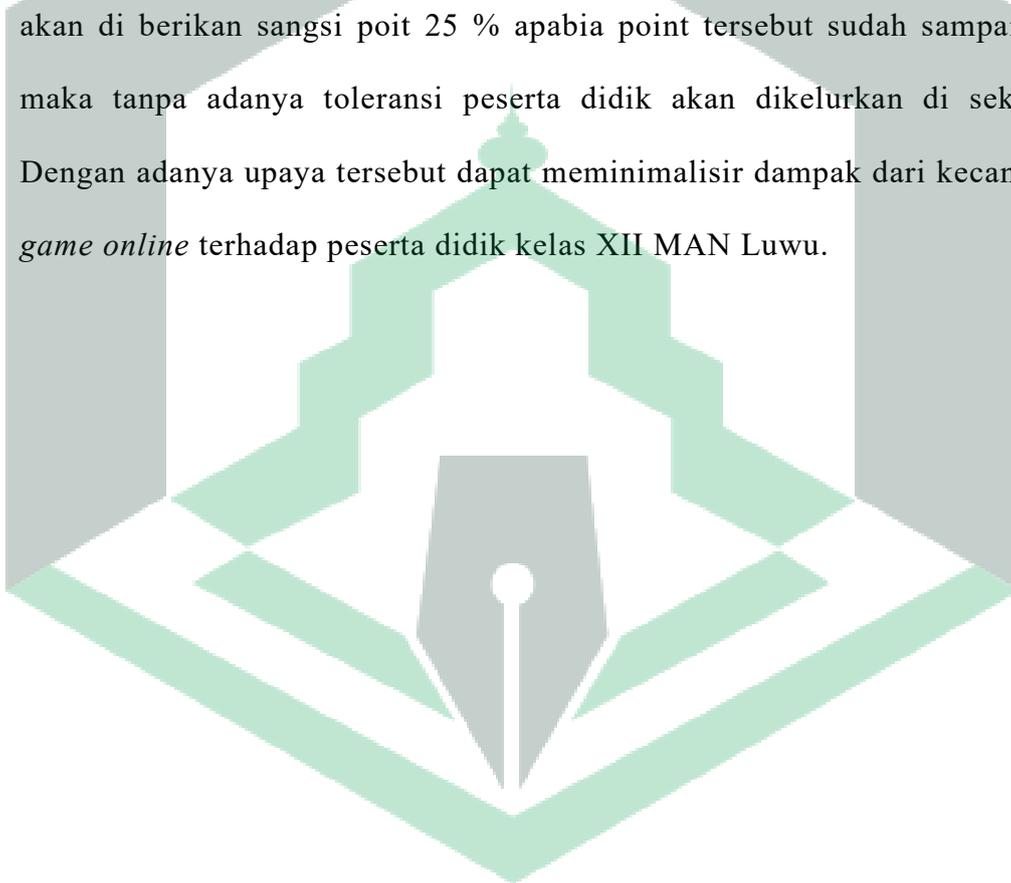
didik yang tidak baik karena tidak bertutur kata yang sopan kepada teman-temannya, berbohong ketika ingin membeli kuota internet akhlak peserta didik terhadap orangtua dimana demi bermain *game online* peserta didik rela berbohong.

Setiap guru yang telah peneliti wawancarai juga mengakui bahwa *game online* sangat berdampak pada akhlak peserta didik bahkan sebagian guru menginginkan bahwa *game online* ditiadakan saja oleh pemerintah, agar peserta didik-peserta didik dapat fokus dalam belajar dan akhlak peserta didik tidak rusak karena kecanduan *game online*.

2. Upaya yang dilakukan oleh guru MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *Game online* terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Luwu

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memperoleh data tentang upaya yang dilakukan oleh pihak MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik, dimana guru memberikan nasehat serta arahan yang dapat menyentuh hatinya agar peserta didik tersebut dapat merubah akhlaknya yang tidak baik akibat kecanduan *game online*, memberikan pemahaman tentang dampak bahaya yang akan timbul bila kecanduan *game online* pada saat sela-sela jam pembelajaran dan berusaha memberikan tugas tambahan PR agar peserta didik tidak menghabiskan waktunya dengan sia-sia terhadap *game online*. Namun, ketika peserta didik ada yang kedapatan di sekolah bermain *game online* pada jam pembelajaran maka akan diberikan teguran. Selanjutnya,

akan di tangani oleh guru BK dengan melakukan pendekatan konsoling behavior serta diberikan surat perjanjian untuk peserta didik agar tidak mengulangi kesalahannya. Walaupun upaya tersebut telah dilakukan oleh guru BK dalam menagani peserta didik yang kecanduan *game online*. Namun, dari hasil wawancara dengan guru BK masih ada peserta didik yang tetap melanggar sehingga dari pihak sekolah juga menerapkan aturan tata tertib yang lebih ketat yaitu dilarang membawa Hp kesekolah dan jika kedapatan akan di berikan sangsi poit 25 % apabia point tersebut sudah sampai 100 maka tanpa adanya toleransi peserta didik akan dikeluarkan di sekolah. Dengan adanya upaya tersebut dapat meminimalisir dampak dari kecanduan *game online* terhadap peserta didik kelas XII MAN Luwu.



BAB V

PENUTUP

A. *Kesimpulan*

Berdasarkan deskripsi data dan analisis data yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulannya:

1. Dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik di madrasah Aliyah negeri luwu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik sebagai berikut: a) Sering marah-marah, b) Tidak fokus mengikuti pembelajaran, c) berkata-kata kasar, d) berbohong ketika ingin membeli kuota internet.

2. Upaya pihak MAN Luwu mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait upaya pihak MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap peserta didik sebagai berikut: a) Menegur dan memberikan peringatan, b) Menasehati serta memberikan arahan, c) melakukan pendekatan yang ditangani oleh guru BK, d) diberlakukan tata tertip perpoint terhadap peserta didik yang bermasalah, e) memberikan pemahaman tentang bahaya *game online* di sela-sela pembelajaran dan selalu memberikan tugas PR agar peserta didik tidak fokus terhadap *game online*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN Luwu, Maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* terhadap peserta didik di MAN Luwu masih banyak dijumpai dalam hal ini dibutuhkan perhatian lebih dari orangtua, guru dan lingkungannya. Oleh karena itu peneliti menyarankan supaya perhatian terhadap peserta didik yang kecanduan *game online* lebih di utamakan supaya tidak rusak generasi muda yang diakibatkan oleh *game online*.
2. Layanan konseling tidak hanya diberikan terhadap peserta didik-peserta didik yang telah kecanduan *game online*, alangkah baiknya apabila diberikan secara menyeluruh supaya semua peserta didik yang belum berada pada tahap tidak kecanduan *game online* agar dapat mengintropeksi diri dalam hal bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

Amin Samsul Munir, *Ilmu Akhlak*, Jakarta: Amzah. 2016

Anggara Pratama, Ruby, Efri Widiyanti, and Hendrawati Hendrawati. Tingkat Kecanduan *Game online* pada Mahapeserta didik Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care* 3.2. 2020.

Aprilia, Lina, and Syamsul Hidayat. *Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Jatisrono*, Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

Az-Dzuhli Abu Abdullah Ahmad bin Muhammad bin Hanbal as-Syaibani, Musnad Al-Imam Ahmad bin Hanbal, Kitab : Musnad Abu Hurairah, Juz 2, Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M

Badhrudin H. Akhla Tasawuf, Pegantungan Serang: IAIB PRESS, 2015.

Depertemen Agama RI, *Al-quran dan terjemahannya*, Surabaya: Nur Ilmu. 2020.

Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H, Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas diri Remaja, *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1. 2016.

Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game online pada remaja Dampak dan pencegahannya.* *Buletin Psikologi*. 2019.

Faiza Fatychaeny Fatma, *Layanan Konseling Kelompok terhadap Peserta didik Pecandu Game online Di MTs.* Ali Maksum Yogyakarta, Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta. 2017.

Habibah, Syarifah, Akhlak dan etika dalam islam. *Jurnal Pesona Dasar* 1.4. 2015.

<https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagipelajar/>[diakses 19 Juli 2021].

<https://kbbi.lektur.id/kecanduan>

<https://kbbi.lektur.id/dampak>

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/risk>

Ilham Dodi, Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional, Didaktika: *Jurnal Kependidikan* 8, no. 3. 2019.

- Lee Jin Eui, *A Case Study of Internet Game Addiction*, *Journal of Addiction Nursing* 22, no. 1. 2017.
- M. F. Dzajuli, *Pengaruh Game online Terhadap Akhlak Peserta didik Kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mohammad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung: Angkasa. 2020.
- Nisrinafatin, Nisrinafatin. *Pengaruh Game online terhadap motivasi belajar peserta didik*. *Jurnal Edukasi Nonformal* 1.1. 2020.
- Nugroho Warasto, Hestu Nugroho, *Pembentukan Akhlak Peserta didik*. *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi* 2.1. 2018.
- Nur Ainun, Afidah dkk. *Mengenal Akidah dan Akhlak Islam*, Lampung: IQRO, 2018.
- Razikin Hairul, *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP It Ar Raihan Bandar Lampung*, Tesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018.
- Republik Indonesia UU Sisdiknas Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Th. 2003.
- Reza, Hijjulbae, *Game online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara*, Diss. Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.
- Rahmadani, Mustika. *Dampak game online pada mahapeserta didik program studi pendidikan agama islam fakultas agama islam universitas muhammadiyah jakarta*. Diss. Universitas muhammadiyah jakarta, 2022.
- Rizkiana, Riza, *Hubungan kecanduan bermain Game online dengan motivasi belajar studi pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Gunungsari*, Diss. UIN Mataram, 2021.
- Sawaty, Ikhwan, and Kristina Tandirerung, *Strategi Pembinaan Akhlak Santri di Pondok Pesantren*. *Al-Mau'izhah: Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam* 1.1. 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan RD*, Bandung: Alfabet. 2000.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 2008.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 2011.
- Sukmadinata Syaodih Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2006.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online*." *Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1 2017.
- Syahrani Ridwan, Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Vol. 1, Nomor 1. 2015.
- Syaodih Sukmadinata Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2015.
- Sulasti Na'ran dan M. Ridwan Said Ahmad, "Dampak *Game online* Terhadap Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja", dalam *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*.2019.
- Tafonao, Talizaro, *Peran Guru Dalam Menangani Perilaku Menyimpang di Kalangan Peserta didik Millenial*. Jogjakarta: Press. No 2. 2019.
- Wardati Zahrul, Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Pada Habib Alby Home Schooling, Dayah: *Journal of Islamic Education* 2, no. 2. 2019.



LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai:
"Kecanduan Game Online dan Dampaknya Terhadap Akhlak Siswa
Madrasah Aliyah Negeri Luwu "

Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini berdasarkan pikiran dan pengalaman anda sendiri!
2. Bacalah dan dengarkan dengan saksama setiap pertanyaan sebelum anda memberikan jawaban!

Pertanyaan:

Kepada Guru Bimbingan Konseling

1. Apakah di MAN Luwu, diperbolehkan membawa HP ?
2. Apakah pernah ada kasus mengenai HP sehingga pihak sekolah tidak mengizinkan siswa(i) membawa HP ?
3. Apakah ada siswa/siswi yang melanggar larangan tentang membawa HP ?
4. Apakah ibu pernah menemukan/menjumpai siswa yang dia bermain game online di sekolah?
5. Lantas bagaimana sikap ibu dan apakah pernah ada khusus yang menyangkut siswa dengan game online ?
6. Lantas bagaimana upaya ibu selaku guru BK, mengatasi siswa yang kecanduan / ada indikasi kecanduan game online tersebut

Kepada Guru PAI Madrasah Aliyah Negeri Luwu :

1. Apa pandangan bapak/Ibu terhadap game online ?
2. Lalu bagaimana pandangan bapak/Ibu terhadap siswa yang kecanduan game online?
3. Lantas bagaimana upaya bapak/Ibu terhadap siswa yang kecanduan game online?

Untuk Peserta Didik Kelas XI dan XII

I. Identitas Diri

- a. Nama :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Umur :
- d. Perguruan Tinggi :

II. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana awal proses anda suka bermain game online?
2. Sejak kapan anda mulai aktif bermain game online?
5. Dimana biasanya anda bermain game online?
6. Dengan siapa anda bermain game online?
7. Berapa jam anda dalam bermain game online?
8. Apa yang menarik dari game online?
9. Mana yang selalu dimainkan Free Fire atau Mobile Legend?
10. Alasan lebih bermain game online tersebut?
11. Apa saja dampak positif yang anda dapatkan dalam bermain game online?
12. Apa saja dampak negatif yang anda alami dalam bermain game online?
 - a. Segi Kesehatan
 - b. Segi Psikologis
 - c. Segi Akademik
 - d. Segi sosial
 - e. Segi keuangan
13. Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain game online terus?
14. Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain game online?
15. Apakah bermain game online mempengaruhi akhlak anda?
 - a. Orang Tua
 - b. Teman
 - c. Guru

Nama-nama Guru MAN LUWU

Nama / NIP	PKT / Gol.	Sertifikasi	Ket.
Hijeria, S.Ag., M.A NIP. 197003301997032001	Pembina IV/a	Aqidah Akhlak	Kepala Madrasah
Gundi Suyanto, S. Ag. 196609082005011005	Penata Tk.1, III/d	Fikih	Guru/ Waka Sarpras
Hadi Suwarno, S.Pd.I. 197701032007101002	Penata, III/c	PJOK	Guru/ Waka Kepeserta didikan
Muzaiyin, S. Pd. 196809132005011002	Penata Tk. I, III/d	Ekonomi	Guru/ Waka Humas
Sitti Aliyah Rahman, S. Pd. 197901242005012006	Pembina, IV/a	Matematika	Guru/ Waka Kepeserta didikan
Jawahirah, S. Pd. 196611101992032002	Pembina, IV/a	PPKn	Guru
Dra. Hj. Syamsiar, S. Pd.,M. Hum. 196604021995032001	Pembina IV/a	Geografi	Guru
Erniati, M, S. Pd. 198010262005012005	Pembina, IV/a	Biologi	Guru/Kepala Perpustakaan
Nurhayati, S. Ag. 196906012005012006	Pembina, IV/a	Bahasa Arab	Guru / Wali Kelas
Dra. Nahar Bana 19691112005012002	Pembina, IV/a	Sejarah	Guru
Hajeriah, S. Pd. 196912312005012030	Pembina, IV/a	Bahasa Indonesia	Guru / Wali Kelas
St.Suwaibah Hasyim,S.Pd. 198002272005012005	Pembina, IV/a	Kimia	Guru/Kepala Lab. IPA
Ihsan HJ, S.Pd. 197310052006041007	Penata Tk.1, III/d	Geografi	Guru/Wali Kelas
Muriani, S.Pd. 197705032007012021	Penata Tk.1, III/d	Matematika	Guru / Wali Kelas
Besse Yusuf, S.P. 197802282007012016	Penata Tk.1, III/d	Biologi	Guru/Wali Kelas
Sumarni Yusuf, S.Pd. 197907262007102001	Penata Tk.1, III/d	Kimia Indonesia	Guru/Wali Kelas
Nurbae'ah, S.Pd.I. 197107102007102001	Penata Tk.1, III/d	Qur'an Hadist	Guru/Kepala Laboran
Hj. Munashirah, S.Ag. 197511182007102003	Penata Tk.1, III/d	Qur'an Hadits	Guru
Jainal, S.Ag. 197002032014111001	Penata Muda, III/a	Aqidah Akhlak	Guru
Dra. Marlinah 196712311998022001	-	Biologi	Guru/Wali Kelas
Asri HB Tupang, S.Pd 198901312020121008	-	Fisika	Guru
Muh. Nur, S.Pd.	-	Bahasa Inggris	Guru / Wali Kelas
Hasriani, S.Si.	-	-	Guru / Wali Kelas
Rismawati Canci, S.Pd.	-	-	Guru
Agusriani, S. Pd.	-	-	Guru/Wali Kelas

Ahmad Fitrah, S.Pd.I.	-	-	Guru
Eka Permata Sari, S.Or.	-	-	Guru
Adriansyah, S. Pd	-	-	Guru
Zulfianti Harmal, S. Pd	-	-	Guru/Wali Kelas
Irma Zaenal, S.Pd.	-	-	Guru/Wali Kelas
Jayanti Jabir, S.Pd	-	-	Guru/Wali Kelas
Citra Dewi Rahmat, S.Pd	-	-	Guru BK
Nur Afni Ni'matullah, S.Pd	-	-	Guru
Muhammad Yusuf, S.Pd	-	-	Guru





PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 603/PENELITIAN/03.05/DPMPSTP/XII/2022
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Ka. Madrasah Aliyah Negeri Luwu
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 2528/In.19/FTIK/HM.01/12/2022 tanggal 06 Desember 2022 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Islamia Nanda
Tempat/Tgl Lahir : Botta / 09 September 2001
Nim : 1902010147
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dsn. Botta
Desa Botta
Kecamatan Suli

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

KECANDUAN GAME ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI LUWU

Yang akan dilaksanakan di **MADRASAH ALIYAH NEGERI LUWU**, pada tanggal **09 Desember 2022 s/d 09 Maret 2023**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

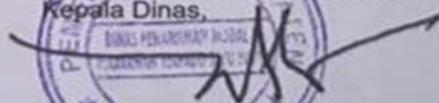
1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 2 1 9 3 1 5 0 0 0 6 1 6



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 09 Desember 2022
Kepala Dinas,



Drs. H. RAHMAT ANDI PARANA
Pangkat : Pembina Tk. I IV/b
NIP : 19641231 199403 1 079

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Islamia Nanda;
5. Arsip.

Dokumentasi



Wawancara dengan adik Said Martani peserta didik kelas XII MIPA1



Wawancara dengan adik Ahmad Ginanjar peserta didik kelas XII MIPA2



Wawancara dengan adik Nabila peserta didik kelas XII MIPA3



Wawancara dengan adik Ahmad Sayudi peserta didik kelas XII MIPA4





Wawancara dengan adik-adik peserta didik kelas XII IIS1



Wawancara dengan Ibu Citra Dewi Rahmat selaku Guru BK MAN Luwu.





Wawancara dengan pak Gundi Suyanto selaku Guru Mata Pembelajaran Fiqhi.





Wawancara dengan Ibu Hj.Munashirah selaku Guru Mata Pembelajaran Al-Quran
Hadis.



Wawancara dengan Ibu Nurhayati selaku Guru Mata Pembelajaran Bahasa Arab.

RIWAYAT HIDUP



Islamia Nanda, lahir di Botta pada tanggal 09 September 2001.

Penulis merupakan anak ketujuh dari sembilan bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Arham dan seorang Ibu bernama

Hasdiana. Penulis dibesarkan Di Desa Botta, Kecamatan Suli,

Kabupaten Luwu. Penulis menyelesaikan pendidikan Di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah

Botta, 2013 kemudian menempuh Di Sekolah Menengah Madrasah Tsanawiyah Suli

hingga tahun 2016 dan melanjutkan Di Sekolah Menengah Atas di Madrasah Aliyah

Negeri Luwu hingga tahun 2019 juara I Musabaqa Fahmil Quran di Musabaqa tilawatil

Quran tingkat kabupaten Luwu. Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dan mengambil jurusan Pendidikan

Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Penulis saat ini menulis sebuah

skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

S1 yang berjudul “Kecanduan *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta

Didik Di Madrasah Aliyah Negeri Luwu”