

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI  
DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE PADA SISWA  
KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 LAROMPONG**

*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*



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

**2023**

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI  
DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE PADA SISWA  
KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 LAROMPONG**

*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 Istitut Agama Islam Negeri Palopo*



1. **Dr. H. Hasbi, M.Ag.**
2. **Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.**

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

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasriani Hasan  
NIM : 1902010059  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang sudah dipublikasikan atau pikiran saya sendiri.
2. Semua kutipan dari skripsi ini adalah karya saya sendiri dan kutipan yang dikutip dari sumbernya. Segala kekeliruan data atau informasi yang ada dalam skripsi ini adalah tanggungjawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademik atau perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dicabut.

Palopo, 04 september 2023  
Yang membuat pernyataan



Hasriani Hasan  
1902010059



## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.  
(أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif bermain *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong”. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulis skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.Hi selaku Wakil Rektor III.
2. Prof. Dr. Sukirman, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari,

M.Si selaku Wakil Dekan II, Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd selaku Wakil dekan III  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi yang membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi
4. Dr.H. Hasbi, M.Ag selaku pembimbing I dan Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dengan tujuan menyelesaikan Skripsi.
5. Dr. Fatmairida Sabani, M.Pd., selaku penguji I dan Muhi Agil Amin, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi
6. Dr. Muhaemin, MA selaku Dosen Penasehat Akademik
7. Semua dosen dan staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi.
8. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd selaku Kepala Unit Perpustakaan, beserta pegawai yang telah banyak memberikan bantuannya dalam mencari literatur yang berhubungan dengan penelitian ini.
9. Idris, S.Pd.MM selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Larompong, beserta seluruh guru dan staf, yang telah memberikan banyak informasi yang berhubungan dengan Skripsi.

10. Terkhusus untuk orang tuaku tercinta bapak Hasanuddin dan ibu Mardiani, atas pengorbanan waktu, tenaga, serta materi dalam mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, saudaraku Randi Kurniawan Hasan, Wahab dan saudariku Nur Mikayla yang telah memberikan semangat dan doa. Semoga kita senantiasa terjaga dalam ketaatan.
11. Teman seperjuangan di kelas PAI B yang telah membantu, saling menguatkan dan memotivasi serta memberikan masukan.
12. Sahabat seperjuanganku Hilda, Riska, Hilda Watirusli, Rahma, Yekti wulandari, kak mika yang telah banyak membantu dan pihak-pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu yang telah menghibur dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bantuan yang telah diberikan semua pihak bernilai pahala disisi Allah swt. Aamiin.



Palopo, 02 September 2023

**Hasriani Hasan**  
NIM 1902010059

## 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	Ṡa	Ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	es (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye

ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tana (‘).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas Vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau difton

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat literasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	a	a
اِ	<i>Kasrah</i>	i	i
اُ	<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
أَي	<i>fathah dan ya'</i>	Ai	a dan i
أُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

## 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
..... / ا ..... ي	<i>Fathah dan alif atau ya'</i>	ā	a dan garis di atas
ي ....	<i>kasrah dan ya'</i>	ī	i dan garis di atas
و ...	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *Māta*

رَمِيَ : *Ramā*

قِيلَ : *Qīla*

يَمُوتُ : Yamūtu

#### 4. *Tā marbūtah*

Transminat baca untuk *Tā marbūtah* ada dua, yaitu *ta'marbutah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhommah*. Transliterasinya adalah [t], sedangkan *ta'marbutah* yang mati dapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhiran dengan *ta'marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu berpisah, maka *ta'marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *Rawdah al-atfal*  
مَدِينَةُ الْفَاضِلَةِ : *Al-madinah al-fadilah*  
الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

#### 5. *Syahddah (Tasydid)*

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

Contoh:

رَبَّنَا : Rabbanā  
نَجَّيْنَا : Najjainā  
الْحَقُّ : Al-ḥaqq  
نُعِم : Nu'aima  
عَدُوٌّ : 'Aduwwun

Jika huruf *ي* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِي), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

- عَلِي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)  
 عَرَبِي : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata sandang

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

Contoh:

- أَشْمَسُ : Al-syamsu (bukan asy-syamsu)  
 الزَّلْزَلَةُ : Al-zalzalāh (az-zalzalāh)  
 الْفَلَسْفَةُ : Al-falsafah  
 الْبِلَادُ : Al-bilādu

## 7. Hamzah

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

Contoh:

- تَأْمُرُونَ : Ta'murūna  
 النَّوْعُ : Al-nau'  
 شَيْءٌ : Syai'un  
 أُمِرْتُ : Umirtu

## 8. Penulisan 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 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-Maslahah*

#### 9. *Lafz al-Jalālāh*

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jam'* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaihi* (frasa nominal) ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِسْمِ اللَّهِ : *d mudi h* بِسْمِ اللَّهِ : *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf (D). Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fīrahmatillāh.*

#### 10. *Huruf Kapital*

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sadang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sadangnya. 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 judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, Dp, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahrū Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr al-Dīn al-Tūsī*

*Nasr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Tūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī" al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)  
Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū).

## B. Daftar singkatan

Beberapa daftar singkatan yang dibakukan adalah:

- Swt. = *Subhanahu wa ta'ala*  
Saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*  
As = *'Alaihi Al-Salam*  
M = *Masehi*  
Qs. = *Qur'an*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan penelitian.....	5
D. Manfaat penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
A. Penelitian Yang Relevan .....	7
B. Deskripsi Teori .....	10
1. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam .....	10
2. Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i> .....	25
C. Kerangka Pikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Fokus Penelitian .....	31
C. Lokasi Penelitian.....	32
D. Definisi Istilah.....	32
E. Data dan Sumber Data .....	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	35
I. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>38</b>
A. Deskripsi Data.....	38

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	38
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	44
a. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Di Smp Negeri 1 Larompong .....	44
b. Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i> Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong.....	47
c. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain <i>Game     Online</i> di SMP Negeri 1 Larompong .....	50
B. Analisis Data .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>60</b>
A. Simpulan.....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR AYAT

Kutipan ayat QS An-Nisa/4:58 .....	22
------------------------------------	----



## DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Seorang Guru..... 21



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	9
Tabel 4.1 Profil Sekolah SMP Negeri 1 Larompong .....	39
Tabel 4.2 Keadaan Guru dan Kepegawaian SMP Negeri 1 Larompong .....	42
Tabel 4.3 Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Larompong.....	43
Tabel 4.4 Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Larompong .....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	30
Gambar 3.1 Peta SMP Negeri 1 Larompong .....	32
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	41



## ABSTRAK

**Hasriani Hasan, 2023.** “*Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain Game Online Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh: Dr. H. Hasbi, M.Ag., dan Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini membahas tentang Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain *Game Online* di SMP Negeri 1 Larompong. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan bermain *game online* di SMP Negeri 1 Larompong, 2) Untuk mengetahui dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong, 3) Untuk mendeskripsikan strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online*.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian fenomenologi dengan jenis penelitian kualitatif. Lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Larompong dan waktu penelitian dilaksanakan mulai tanggal 03 April sampai 03 Mei 2023. subjek penelitian yaitu: Guru Pendidikan Agama Islam, kepala sekolah, guru bimbingan konseling dan siswa. Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan bermain *game online* di SMP Negeri 1 Larompong terdiri dari beberapa faktor, Faktor lingkungan, Faktor hubungan sosial, Kurang kontrol dari orang tua (memberi fasilitas untuk bermain *game online*), Rasa bosan yang dirasakan, Kurangnya tingkat pematangan spritual. (2) Dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong, yaitu Membuat performa akademik menurun (minat dan keaktifan dalam belajar), Terjadi perubahan pada sikap dan moral (kasar kepada teman, berkata kotor, tidak bertata krama, sering bolos dan malas), Melanggar peraturan sekolah (membawa *handphone* ke sekolah). (3) Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* di SMP Negeri 1 Larompong, yaitu menggunakan pendekatan persuasif, menggunakan metode ceramah, memberikan banyak tugas, melakukan kegiatan keagamaan (shalat berjamaah dan mengaji bersama), inspeksi dadakan, pemberian hukuman (pengambilan *handphone*, lari keliling lapangan dan pemanggilan orang tua ke sekolah), melakukan pembinaan (nasehat dan motivasi), memberikan pembiasaan.

**Kata Kunci:** Strategi, Guru Pendidikan Agama Islam, *Game Online*

## ABSTRACT

**Hasriani Hasan, 2023.** *“Islamic Religious Education Teachers Strategy in Overcoming the Negative Impact of Playing Online Games on Grade VIII Students of SMP Negeri 1 Larompong”*. Thesis for the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Palopo State Islamic Institute. Sepervised by: Dr. H. Hasbi, M.Ag., dan Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.

This study discusses the strategy of islamic religious education teachers in overcoming the negative impact of online games on class VIII students of SMP Negeri 1 Larompong. The research aims to: 1) To describe the factors that cause online game addiction in SMP Negeri 1 Larompong, 2) To determine the negative impact of online games on class VIII students of SMP Negeri 1 Larompong 3) Describe the strategy of Islamic Religious Education teachers in overcoming the negative impact of online games at SMP Negeri 1 Larompong.

In this study using a phenomenological research approach with a type of qualitative research. Research location at SMP Negeri 1 Larompong and time the research was conducted 03 April to 03 May 2023. The research subjects are: teachers of islamic religious, school principals, counseling teachers and students. Data obtained from interviews, observation and documentation. Data analysis techniques namely data reduction, data presentation and drawing conclusions.

In this study shows that: (1) The factors that cause online game addiction in SMP Negeri 1 Larompong consist of several factors, namely environmental factors, social relationship factors, lack of control from parents (providing facilities for playing online games and lack of activities), feeling of boredom, lack of level of spiritual understanding. (2) Negative impact of online games on class VIII students of SMP Negeri 1 Larompong, namely causing decreased academic performance (interest and activeness in learning), changes in attitudes and morals (rude to friends, saying dirty words, no manners, often lazy), violating school regulations (bringing a cellphone to school). (3) the strategy of islamic religious education teachers in overcoming the negative impact of online games at SMP Negeri 1 Larompong, namely using a persuasive approach, using the lecture method, giving lots of assignments, carrying out religious activities (congregational prayer and reciting the koran together), impromptu inspections, giving punishments (taking mobile phones, running around the field and calling parents to school), providing coaching (advice and motivation), provides habituation.

**Keywords:** Strategy, Islamic Religious Education Teacher, Online Game

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah upaya sadar dan tersusun dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan giat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya agar dapat bertakwa, mempunyai spritual keagamaan, kontrol diri, karakter, cerdas, berakhlak, serta keahlian yang dibutuhkannya dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>1</sup>

Pendidikan Agama Islam ialah pendidikan jasmani dan rohani yang berdasarkan pada al-Qur'an dan *Hadits* kepada siswa untuk membentuk karakter muslim pada dirinya dengan sempurna. Dengan tujuan agar siswa dapat berakhlak mulia, siswa diharapkan untuk memberikan perhatian yang banyak pada pembelajaran dengan basis pendidikan Agama sebagai pengendalian diri dalam menjalani kehidupannya. Fungsi pendidikan Agama Islam adalah menanamkan rasa keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt dan membiasakan siswa berperilaku baik dilingkungan rumah dan sekolah.<sup>2</sup>

Strategi pembelajaran adalah cara untuk memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran, karena didalam strategi pembelajaran ada rancangan yang bertujuan untuk memperoleh tujuan pendidikan namun perlu ditahui jika

---

<sup>1</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Jakarta: Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perpustakaan Nasional RI, 2003), 6.

<sup>2</sup>Andi Abdul Razak, Fathul Jannah dan Khairul Saleh, "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Siswa di SMK Kesehatan Samarinda," *Jurnal Of Islamic Studies* Vol. 1 No.2 (2019): 95, <https://doi.org/10.210093/el-buhuth.v1i2.1582>.

sebagus apapun strategi pembelajaran tidak akan berhasil. Jika tidak didukung oleh tenaga kependidikan yang ahli.<sup>3</sup>

Guru selain sebagai orang yang mengajar, juga merupakan tenaga pembelajaran (*learning agent*). artinya tidak hanya bertindak menjadi guru akan tetapi multi fungsi, guru juga bisa menjadi orang yang memotivasi, menginspirasi, memfasilitasi, mengevaluasi, dan panutan untuk siswa bahkan masyarakat, sehingga pribadi guru dapat dijadikan sosok terpercaya.<sup>4</sup> Tugas guru umumnya menjadi pewaris para nabi yang hakekatnya membawa misi *rahmatan li al-alam*, yaitu dakwah yang menyeruh manusia tunduk serta taat pada ketentuan-ketentuan Allah. guru mendapatkan pembinaan akhlak dengan semangat tauhid, imajinatif, bermal saleh dan bermoral.<sup>5</sup>

Saat ini peran dan tugas pendidikan Agama Islam menghadapi tantangan yang besar dan rumit karena dampak negatif era *globalisasi* dan kemajuan IPTEK yang berimbas pada karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa. Nampaknya jelas jika generasi bangsa saat ini mengalami perubahan moral, berbagai tindakan yang penyimpangan, perkelahian antar siswa mewarnai informasi media massa saat ini, baik dilingkungan sekolah atau lingkungan lain.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup>Umi khuzaimah. *Strategi Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Mi Al-Hikmah Jabung Talun Blitar*, Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, (2019): 4.

<sup>4</sup>Asma Is Babuta dan Abdul Rahmat, “Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui pelaksanaan supervisi klinis dengan teknik kelompok,” *Jurnal manajemen pendidikan islam* Vol. 3 No. 1 (2019): 3, <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.496>.

<sup>5</sup>Nahdatul Azmi, “Tugas guru dalam proses pembelajaran,” *Jurnal pendidikan dan pengajaran* Vol. 2 No.1 (2019): 59, <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>.

<sup>6</sup>Ilmi Yani, *peranan guru pendidikan agama islam dalam mengatasi pengaruh negatif media sosial pada siswa smp negeri 18 kota Bengkulu*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institu Agama islam Negeri (IAIN) Bengkulu, (2021), 3.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan perubahan dalam berbagai bidang kehidupan serta melahirkan berbagai penemuan baru. Salah satu buah dari kemajuan teknologi yaitu internet yang dimanfaatkan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game online*. *Game online* adalah permainan berbasis elektronik dan *visual*, yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* menjadi alternatif pilihan bagi para siswa ketika bosan dan jenuh belajar. Namun tanpa disadari *game online* ternyata memberikan pengaruh untuk para pemain baik dampak positif maupun negatif. Beberapa *game online* yang dipinati yaitu *Clash of Clans*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*. Dimana jika Bermain *game* secara terus menerus dapat menimbulkan dampak ketagihan yang tidak terkendali.<sup>7</sup>

Fenomena dibalik keseruan bermain *game online* ternyata terdapat berbagai dampak negatif bagi pemain. Dampak tersebut sangat berpengaruh terutama bagi remaja mengingat usia mereka sangat cepat terpengaruh terhadap hal-hal viral yang menurutnya dapat mengubahnya kearah baik atau kearah yang buruk. pengaruh *game online* yaitu kecanduan main *game*, mengalami masalah dengan orang tua, merubah moral, nilai menurun, merusak mata. Bahkan sampai pada perubahan perilaku keagamaannya seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu dan berlaku tidak sopan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Gilbert Luis Ondang," Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT," *Jurnal Holistik* Vol.13 No. 2 (2020): 8. <https://ejournal.unsrat.ac.id>

<sup>8</sup>Olsa Krui Saputri, Ratna Widiastuti dan Moch John Pratama,"Analisis Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Siswa Penggunaan *Game Online*," *Jurnal bimbingan konseling* Vol. 7 No. 5 (2019): 2, <https://jurnal.fkip.unila.ac.id>.

Berdasarkan analisis dan wawancara dengan siswa SMP Negeri 1 Larompong tanggal 14 Agustus 2022. Yakni setelah observasi awal penelitian dapat ditemukan beberapa fakta bahwa siswa ketika bermain *game* sering berkata kasar, kotor dan cepat marah kepada teman setimnya ketika berbuat kesalahan, menggunakan waktu istirahat untuk bermain *game online* dikantin padahal ada larangan membawa *handphone* ke sekolah. Tak jarang para orang tua mengeluh karena kelakuan anaknya yang berubah karna *game online* ini.<sup>9</sup>

Lokasi penelitian yang menjadi sasaran pada penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Larompong yang telah mengerti teknologi yaitu Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu. Dipilihnya kawasan ini untuk menjadi objek penelitian sebab di kawasan ini banyak siswa SMP yang kerap bermain *game online* sehingga banyak siswa yang kecanduan dan ketergantungan dalam menjalankan *game online* untuk menghibur diri. Penulis mengatakan hal ini sebab penulis bisa melihat secara langsung kegiatan para siswa saat bermain *game online* setelah melakukan observasi awal penelitian pada tanggal 14 Agustus 2022. Berdasarkan fakta diatas, sehingga peneliti tertarik untuk menjelaskan dan menjawab bagaimana, “**Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Larompong**”.

---

<sup>9</sup>Hasil Wawancara pada 14 Agustus 2022.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan diatas, maka pembahasan yang dikemukakan pada penulisan ini, yaitu:

1. Faktor-faktor apa yang menyebabkan kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Larompong?
2. Bagaimana dampak negatif *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong ?
3. Bagaimana strategi guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif *game online* di SMP Negeri 1 Larompong?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam tulisan ini, penulis memiliki tujuan yang telah ditentukan, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Larompong
2. Untuk mengetahui dampak negatif *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong
3. Untuk mendeskripsikan strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif *game online* di SMP Negeri 1 Larompong

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa meminimalisir keinginan menjalankan *game online* secara berlebihan serta membantu guru mencari solusi dalam mengatasi masalah yang ditimbulkan *game online* serta dapat mengembangkan pribadi siswa.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Untuk sekolah diharap bermanfaat dalam memperluas pemikiran dan pengetahuan mengenai pentingnya peran guru untuk mengatasi permainan *game online*.
- b. Untuk peneliti sebagai pegangan pengetahuan di kehidupan bermasyarakat.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. *Penelitian Yang Relevan*

Tulisan ini membahas tentang strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong. Adapun penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Wahyuddin, dengan judul penelitian Peran Guru Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo. Menjelaskan bahwa penggunaan *game online* lebih mengarah pada dampak negatif dan akhlak siswa cenderung mengalami perubahan dari baik menjadi buruk. Faktor pendukung dalam usaha menumbuhkan moral siswa, yakni mengajak siswa mengikuti kegiatan organisasi sebagai wadah pembinaan moral seperti organisasi Rohis. Adapun faktor penghambatnya seperti kondisi sekolah yang kebanyakan siswanya laki-laki, faktor eksternal yaitu kontribusi keluarga dan lingkungan sosial, salah-satu usaha yang dilakukan yaitu lewat membaca doa serta surah-surah pendek agar pikiran mereka menjadi tenang sehingga mudah menerima pembelajaran<sup>10</sup>

2. Ilma Yani, dengan judul Perang Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Siswa SMP Negeri 18

---

<sup>10</sup>Wahyuddin, Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo. Skripsi: *Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palopo* ( 2021): 20.

kota Bengkulu. Penelitian ini menjelaskan bahwa media sosial bukanlah hal yang asing bagi masyarakat, termasuk siswa sekolah menengah pertama, hal ini bisa dilihat betapa mudahnya komunikasi antara siswa dan guru di sekolah. Media sosial dalam penggunaannya seharusnya memberikan dampak positif utamanya dalam bidang komunikasi, tetapi lebih banyak membawa dampak buruk. Pengaruh buruk tersebut yaitu kelalaian siswa dalam melaksanakan kewajiban utamanya yakni belajar, kecanduan *game online*, pergaulan bebas (berpacaran).<sup>11</sup>

3. Umi Khuzaimah, dengan judul Strategi Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* di MI Al-Hikmah Jabung Talung Blitar. Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi semakin berkembang karena adanya beragam media sosial yang diciptakan terutama *game online*, yang dapat dimainkan siapapun termasuk siswa jenjang sekolah dasar. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan peringatan kepada siswa yang belum memiliki akun *game online* untuk jangan menggunakannya saat tidak dibawah pengawasan dari orang tua. Bagi yang telah memainkan *game online* harus diarahkan dalam menggunakannya dengan baik.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Ilma Yani, Peranan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu* (2021): 13.

<sup>12</sup>Umi Khuzaimah, Strategi Guru dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah jabung Talung Blitar. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung* (2019): 13.

No	Judul	Hasil penelitian	Kesamaan	Perbedaan	Tahun
1.	Wahyuddin, Peran guru Agama Islam dalam membina akhlak peserta didik terdampak <i>game online</i> di SMK Negeri 2 Palopo	Penggunaan yang timbul dari sosial media mengarah pada dampak negatifnya dan akhlak peserta didik cenderung mengalami perubahan dari baik menjadi buruk seperti terjangkau <i>addiction</i> (kecanduan) <i>game online</i>	Penelitian tentang dampak negatif bermain <i>game online</i>	Wahyuddin menggunakan pendekatan penelitian psikologis dan pedagogis sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian fenomenologi	2021
2.	Ilmi Yanti, Perang Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi pengaruh negatif media sosial pada siswa SMP Negeri 18 kota Bengkulu	Media sosial memiliki pengaruh positif dan juga negatif terhadap perilaku siswa. Tapi pengaruh negatifnya sangat banyak seperti lalai dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah kurang memperhatikan guru ketika belajar di kelas, sering terjadi pelanggaran terhadap disiplin atau peraturan sekolah, dan kecanduan	Penelitian tentang cara mengatasi pengaruh negatif bermain <i>game online</i>	Penelitian Ilmi Yanti membahas tentang peran guru pendidikan Agama Islam bukan hanya tentang <i>game online</i> tetapi media sosial seperti <i>facebook</i> , <i>whatsapp</i> , dan lain sebagainya.	2021

3. Umi Khuzaimah, strategi guru dalam mengatasi kecanduan *game online* di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar memainkan *game*. konsep guru untuk mengatasi *gamers online*, dengan cara koordinasi dengan orang tua, pelaksanaan dalam mengatasi *gamers online* adalah dengan pembinaan atau sosialisasi memantau dan menyampaikan pesan moral. pencegahan yang dilakukan guru untuk mengatasi kecanduan *game online* adalah mengenalkan permainan tradisional dan melakukan pembinaan yang bersifat positif
- Penelitian tentang strategi untuk mengatasi kecanduan *game online*
- Dalam penelitian Umi Khuzaimah menggunakan jenis penelitian lapangan. Dan penelitian ini menggunakan penelitian fenomenologi
- 2019



## B. Deskripsi Teori

### 1. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam

#### a. Teori Strategi pembelajaran menurut para ahli

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha agar mencapai kemenangan pada suatu pertempuran. Strategi mulanya digunakan pada lingkungan militer, namun istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi yang relatif sama termasuk diadopsi dalam konteks

pembelajaran yang dikenal dalam istilah strategi pembelajaran. Strategi dapat dipahami sebagai suatu cara dan daya yang digunakan dalam kondisi berhadapan dengan sasaran tertentu agar hasil yang diperoleh dapat maksimal dapat dipahami bahwa strategi merupakan hal-hal yang efektif diterapkan.<sup>13</sup>

Menurut O'Malley dan Chamot dalam Hasriadi, strategi merupakan seperangkat perlengkapan yang melibatkan orang secara langsung untuk mengembangkan bahasa kedua atau bahasa asing. Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam Hasriadi strategi dimaksud selaku perencanaan yang berisi rangkaian aktivitas tertentu, setelah itu didesain sedemikian rupa atau mungkin untuk menggapai tujuan pembelajaran.<sup>14</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan jika strategi adalah siasat ataupun seni merancang sesuatu rencana ataupun teknik yang akan digunakan untuk mencapai hal yang diinginkan. Strategi juga sangatlah dibutuhkan dalam melakukan sesuatu perencanaan sehingga terlaksana dengan efisien serta berjalan dengan mudah.

Seni menurut Lisa Aditya Dwiwansyah Musa dan Pertiwi Kamariah Hasis adalah perilaku manusia yang menggunakan imajinasi atau ide secara kreatif untuk membantu kita menerangkan, memahami, menikmati hidup.<sup>15</sup>

Menurut Seels dan Richey, strategi pembelajaran adalah rincian dari penyaringan susunan kejadian serta aktivitas dalam pembelajaran, yang meliputi

---

<sup>13</sup>Haudi, *Strategi pembelajaran* ( Solok: Insan Cendikia Mandiri, 2021), 1.

<sup>14</sup> Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, edisi 1 ( Yogyakarta : Mata Kata Inspirasi, 2022), 4

<sup>15</sup>Lisa Aditya Dwiwansyah Musa dan Pertiwi Kamariah Hasis, *Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*, Edisi 1 (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020), 4

langkah-langkah, teknik serta prosedur yang membantu siswa dalam menggapai tujuan pendidikan.

Dari penafsiran diatas dapat disimpulkan kalau strategi pembelajaran adalah sesuatu proses, teknik, penentuan metode-metode serta langkah-langkah dalam pembelajaran yang ditetapkan oleh pendidik untuk membantu siswa untuk dapat belajar secara efisien.<sup>16</sup>

Berikut Macam-macam strategi pembelajaran:

1) Strategi pembelajaran ekspositori

Strategi ini merupakan proses pembelajaran yang menfokuskan pada proses dimana guru mengkomunikasikan topik pembahasan secara lisan langsung kesiswa, yang bertujuan supaya siswa bisa menangkap pembahasan dengan baik.<sup>17</sup>

2) Strategi pembelajaran kooperatif

Strategi ini adalah serangkaian proses pembelajaran, dimana terjadi kerja sama dalam tim untuk memahami pembahasan dan diberikan penghargaan atas keberhasilan kelompoknya.<sup>18</sup>

3) Strategi pembelajaran *Inquiri*

Strategi pembelajaran *Inquiri* didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan pembelajar yang memaksimal semua keahlian siswa dalam mencari secara teratur, kritis, logis dan sistematis serta dapat merumuskan temuan mereka dengan teguh.

---

<sup>16</sup> Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, Edisi 1 ( Yogyakarta : Mata Kata Inspirasi, 2022), 4

<sup>17</sup>Arin Tentrem Mawati, *et al.*, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 19.

<sup>18</sup>Wahyuni Nur Nasution dan Asni Aidah Ritonga, *Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsep Diri dan Hasil Belajar Sejarah*, Edisi 1 (Medan: Cv Widya Puspita, 2019), 26.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *inquiri* adalah strategi pembelajaran yang fokus kepada pemikiran yang logis dan sistematis dalam memperoleh informasi melalui belajar mandiri dan menumbuhkan kreativitas untuk memecahkan masalah.<sup>19</sup>

#### 4) *Contextual teaching and learning* (CTL)

Strategi ini adalah strategi yang menyeluruh dengan tujuan untuk memberikan memotivasi kepada siswa agar paham implikasi dari topik pelajaran dengan menghubungkan topik pembahasan dengan kenyataan dunia (konteks pribadi, sosial dan budaya). Jenis pembelajaran ini dirancang untuk memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kemampuannya. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan saat mereka berusaha mempelajari konsep, menerapkan dan mengaitkan dengan dunia nyata, sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan.<sup>20</sup>

Dalam strategi pembelajaran ada beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh seorang guru, yaitu tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

- 1) Tujuan pembelajaran merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media, dan evaluasi pembelajaran yang merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Sumber belajar adalah segala bentuk yang berada di luar sisi seseorang yang dapat digunakan untuk membuat atau melancarkan proses belajar bagi siswa

---

<sup>19</sup>Maulana Akbar Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran *Inkuiri*," *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* Vol. 8 No. 2 (2019): 41, <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.199>.

<sup>20</sup>Neni Nadiroti Muslihah, dan Eko Fajar Suryaningrat, "Model Pembelajaran *Contextual and learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis," *Jurnal pendidikan matematika* Vol. 1 No.3 (2021):554, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i3.1445>.

yang dapat digunakan untuk memperlancar proses belajar. Sumber belajar dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Manusia adalah orang yang secara langsung menyampaikan pembelajaran seperti guru, dosen atau lain sebagainya.
- b) Materi adalah sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran baik yang ditujukan secara khusus, seperti buku teks, grafik, film pendidikan dan lain sebagainya.
- c) Lingkungan adalah ruangan dan tempat dimana sumber data berinteraksi dengan siswa. Seperti ruang perpustakaan atau ruang kelas.
- d) Alat dan perlengkapan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Strategi pembelajaran adalah rencana yang berisi rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 4) Media pembelajaran, media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media adalah sarana saluran komunikasi.
- 5) Evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai capaian yang telah di tetapkan dan menilai proses pelaksanaan pengajaran secara keseluruhan.<sup>21</sup>

Strategi yang dapat dijalankan Guru pendidikan Agama Islam untuk mengatasi dampak negatif *game online*, beberapa diantaranya:

- 1) Tindakan preventif

---

<sup>21</sup>Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, dan Teguh Prastiyo, “Komponen-Konponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Education And Instruction* Vol. 5 No. 1 (2022): 300-303, <https://doi.org/10.31539/joeai.v5il.3646>.

Tindakan preventif merupakan cara maupun kegiatan yang dilakukan untuk mengatasi perilaku melanggar atau menyeleweng dari norma.

2) Tindakan represif

Tindakan represif ini bertujuan membina agar perilaku menyimpang tidak timbul kembali dan menghalangi timbulnya peristiwa kenakalan yang hebat.

3) Tindakan kuratif

Bermaksud sebagai upaya untuk menyembuhkan (memperbaiki) tindakan yang melanggar aturan atau jika sudah menyalahgunakan.<sup>22</sup>

Adapun menurut Muhammad Agil Amin bahwa yang bisa dilakukan oleh guru dalam meminimalisir dampak bermain *game online* adalah:

- 1) Menegur dan memberi pemahaman bahwa bermain handphone boleh tapi ada waktunya.
- 2) Mengalihkan perhatian siswa yang kecanduan *game online* dengan banyak memberikan tugas.
- 3) Menyiapkan pesan kepada siswa tentang bahaya main *game online* secara berlebihan bagi masa depan.
- 4) Memberikan nasehat-nasehat secara lemah lembut yang bisa menyentuh hati siswa yang beriman *game online*.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Ulfa Nur Azizah. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi kenakalan siswa di SMPN 1 Sumbergempol tulungagung, *Skripsi: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung* (2018): 52.

<sup>23</sup>Muhammad Agil Amin, Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Siswa,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* Vol.6 No. 3 (2021): 161, <https://doi.org/10.24815/jimps.v6i3.24699>.

Sedangkan menurut Adiningtiyas, S. W, dalam jurnal Muhammad Agil Amin bahwa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi siswa dari kecanduan bermain *game online*, Yaitu:

- 1) Menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran *game online* saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa.
- 2) Melakukan razia rutin, terjadwal terhadap benda-benda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya *game*, *PSP*, dan *Handphone*.
- 3) Memberikan PR, tugas kelompok sehingga siswa dapat berinteraksi dengan teman, mengalihkan perhatian dari *game online*.

Berdasarkan pemaparan diatas sehingga teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar behavioristik. Menurut Irfham dan Wiyani dalam Elvia Baby Shabbana, Fiqh Kautsar Farizqi dan Rahmat Satrio, bahwa Bentuk atau ciri dari proses pembelajaran behavioristik dapat dilihat dari beberapa, yaitu sebagai berikut:

- 1.) Mendudukan siswa sebagai individu yang pasif
- 2.) Memunculkan perilaku-perilaku yang diharapkan menggunakan metode pembiasaan
- 3.) Memandang pengetahuan merupakan sesuatu yang sagnan dan tidak pernah berubah sehingga akan disampaikan sama pada setiap tahunnya
- 4.) Memandang mengajar hanya sebagai transfer pengetahuan
- 5.) Kurikulum dikembangkan secara terstruktur

---

<sup>24</sup> Muhammad Agil Amin, dampak kecanduan *game online* terhadap siswa,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* Vol.6 No. 3 (2021): 158, <https://doi.org/10.24815/jimps.v6i3.24699>.

6.) Pengetahuan sudah ada sehingga siswa tinggal mempelajarinya.<sup>25</sup>

b. Guru pendidikan Agama Islam

Guru bukan hanya sebagai orang yang mengajar, juga merupakan agen pembelajaran (*learning agent*). artinya bukan saja bertindak guru akan tetapi multi fungsi, guru juga bisa menjadi orang yang memotivasi, menginspirasi, memfasilitasi, mengevaluasi, dan panutan untuk siswa bahkan masyarakat, sehingga pribadi guru dapat dijadikan sosok terpercaya dan diteladani.<sup>26</sup>

Tugas guru umumnya menjadi pewaris para nabi, yang hakekatnya membawa misi *rahmatan li al-'alamin*, yaitu dakwah yang menyeru manusia tunduk serta taat pada ketentuan-ketentuannya, guna mendapatkan pembinaan akalak dengan semangat tauhid, imajinatif, beramal shaleh dan bermoral.<sup>27</sup>

Profesi guru pada saat ini memang dalam puncak popularitas, guru di Indonesia merupakan jabatan profesi yang sekarang mulai digemari memang benar adanya. Banyaknya minat masyarakat yang ingin berprofesi menjadi guru, bisa dilihat dari membludaknya yang ingin sekolah di LPK.<sup>28</sup> Untuk menjadi seorang guru harus memperhatikan beberapa hal sebagai mana dalam peraturan Menteri Agama Republik

---

<sup>25</sup> Elvia Baby Shahbana, Fiqh Kausar Farizqi dan Rachmat Satria, “Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran,” *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* Vol. 9 No.1 (2020): 29, <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>

<sup>26</sup>Asma Is Babuta dan Abdul Rahmat, “Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Pelaksanaan Supervisi Klinis dengan Teknik Kelompok,” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Vol. 3 No. 1 (2019): 3, <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.496>.

<sup>27</sup>Nahdatul Azmi, “Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 2 No.1 (2019): 59, <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>.

<sup>28</sup>Fatmawati, Hasbi dan Nurdin K, “dampak implementasi manajemen musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) IPS terhadap profesionalitas guru SMP Negeri 1 Palopo,” *Jurnal Pendidikan* Vol. 9 No. 3 (2020): 372, <https://doi.org/10.58230/27454312.53>

Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 mengenai penyelenggaraan pendidikan Agama di Sekolah tercantum di Bab 1 Pasal 16 Ayat 1 menyatakan tentang kompetensi yang perlu dipunyai setiap guru pendidikan Agama Islam.

- 1) Seorang Guru Agama Islam wajib mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, profesional serta kepemimpinan.
- 2) Kompetensi pedagogik yang terkandung dalam ayat (1) yakni:
  - a) Memahami watak siswa dari segi jasmani, akhlak, sosial, budaya, emosional, serta intelektual
  - b) Menguasai aturan dan asas belajar pendidikan Agama
  - c) Dapat mengembangkan kurikulum pendidikan Agama
  - d) Melakukan penyelenggaraan pengembangan pendidikan Agama
  - e) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pengembangan pendidikan Agama.
  - f) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mewujudkan keahlian dirinya dalam kegiatan Agama.
  - g) Pelaksanaan proses evaluasi dan penilaian hasil pelajaran Agama.
- 3) Kompetensi kepribadian yang terkandung dalam ayat (1), yaitu:
  - a) Perbuatan yang sejalan dengan aturan Agama dan hukum, sosial, budaya Nasional Bangsa Indonesia.
  - b) Tampil menjadi sosok yang jujur, bermoral, menjadi panutan untuk siswa maupun masyarakat.
  - c) Tampilan sebagai pribadi yang percaya diri, cakap, panutan, bijaksana, serta berwibawa.



- d) Memiliki prinsip kerja, menjunjung tinggi amanah, percaya diri dan bangga berprofesi sebagai guru.
- e) Menghormati etik dalam profesi guru.
- 4) Kompetensi sosial yang terkandung dalam ayat (1) bermakna:
  - a) Bersikap inklusif, objektif, serta memperlakukan seseorang tidak berdasarkan gender, Agama, suku, kondisi tubuh, jabatan keluarga, dan status perekonomian.
  - b) Sikap menyesuaikan diri terhadap lingkungan tempat bersosial dan kebiasaan tempat mengajar.
  - c) Sikap bersahabat dengan para guru dan para staff maupun masyarakat sekitarnya.
- 5) Kompetensi profesional yang terkandung dalam ayat (1) bermakna:
  - a) Menguasai pelajaran, struktur, aturan, dan *mindset* keilmuan sebagai penunjang pendidikan Agama.
  - b) Sebagai guru pendidikan agama harus menguasai standar kompetensi maupun kompetensi diri.
  - c) Mengembangkan topik pembahasan pendidikan Agama dengan kreatif.
  - d) Memanfaatkan kemajuan teknologi untuk berkomunikasi dan mengembangkan kemampuan.
- 6) Kompetensi kepemimpinan yang terkandung dalam ayat (1) bermakna:
  - a) Dapat melakukan perencanaan untuk membiasakan perbuatan yang sesuai dengan ajaran dan akhlak islam dilingkungan sekolah yang merupakan bagian pelajaran agama.
  - b) Mampu mengorganisasikan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah dengan baik untuk menunjang penanaman pendidikan Agama dilingkungan sekolah.



- c) Mampu menjadi inovator, orang yang memotivasi, membimbing, dan penasehat dalam mengembangkan kebiasaan menjalankan pendidikan Agama disekolah.<sup>29</sup>

Beragam penjelasan kompetensi guru pendidikan Agama Islam tersebut, hendaknya Guru pendidikan Agama Islam harus mampu memaksimalkan keahliannya dalam menjalankan tugasnya mengajar. Hal ini berhubungan dengan *Hadits* nabi, yang membahas tentang profesi guru yang harus memudahkan dan memotivasi siswanya sebagai mana *Hadits* berikut ini:

عَنْ أَبِي مُوسَى قَالَ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا بَعَثَ كَلْبًا مِنْ أَصْحَابِهِ فِي بَعْضِ أَمْرِهِ قَالَ بَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا وَيَبْشِرُوا وَلَا تُنْفِرُوا (رواه مسلم).<sup>30</sup>

Artinya:

“Dari Abu Musa dia berkata, “Apabila Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam mengangkat seseorang dari sahabatnya untuk melaksanakan perintahnya, beliau bersabda: “Berilah mereka kabar gembira dan janganlah menakut-nakuti, mudahkan urusan mereka jangan kamu perulit”. (HR. Muslim).<sup>31</sup>

Dari hadis di atas dapat dipahami jika hendaknya seorang guru mengajarkan kepada siswa dengan sesuatu yang mudah dimengerti dan dicerna siswa. Hendaknya seorang pendidik ketika mengajar tidak boleh kaku, sesuaikan dengan kondisi siswa. Memberi materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan berfikir siswa mengingat bahwa siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

<sup>29</sup>Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010, Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah/Madrasah, (Jakarta: Berita Negara RI, 2010), 9.

<sup>30</sup>Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-jihad wa sir, Juz. 2, No. 1732, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), 132.

<sup>31</sup>Lidwa pusaka i-software-kitab 9 imama Hadits

Islam memandang tugas seorang guru sebagai tugas yang harus dilakukan dengan baik. sebagaimana firman Allah swt dalam Q.S An-Nisa/4:58, sebagai berikut:



Terjemahnya:

“Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang pantas menerimanya, dan (menyuruh kamu) jika menetapkan hukum di antara manusia agar kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha melihat.”<sup>32</sup>

Menurut tafsir Al-Waiz, Syaikh Prof. Dr. Wahdah az-zuhaili, ahli fiqih dan tafsir di Suriah, Ayat tersebut bermakna:

“Wahai manusia, sesungguhnya Allah memerintahkan kalian untuk memberikan amanat itu kepada ahlinya (yaitu setiap sesuatu yang diamanatkan seseorang yang merupakan hak orang lain, baik amanat yang diperuntukan untuk Allah atau para hamba) wahai para hakim dan wali, ketika kalian menentukan hukum diantara manusia maka kalian harus memutuskan dengan adil (yaitu wali atau hakim tidak condong kepada salah satu pihak, dia harus memutuskan dengan sesuaikan kebenaran yang dijelaskan dalam al-Qur’an dan Sunnah). Betapa nikmatnya sesuatu yang diajarkan (diperintahkan) oleh Allah kepada kalian, yaitu menunaikan amanah dan menentukan hukum dengan adil. Sesungguhnya Allah maha mendengar ucapan-ucapan kalian dan maha melihat amal-amal kalian.”<sup>33</sup>

<sup>32</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an & Terjemahan, (Bandung: Al-Qur’an hafalan, 2021), 87

<sup>33</sup>Wahdah Az-zuhaili, “Tafsir web surat An-nisa ayat 58,” <https://tafsirweb.com>.

Penafsiran diatas menjelaskan jika guru pendidikan Agama Islam diharuskan menjalankan tugasnya sebagai suatu tenaga ahli yang di beri amanah untuk memberi hak siswanya, yaitu ilmu pengetahuan dan adil dalam menjalankan tugasnya.

### c. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan berasal dari kata dasar didik, bila diberikan tambahan me, membentuk kata mendidik yang berarti memelihara dan memberi latihan (pengajaran). Namun jika terbentuk dari kata pendidikan berarti proses perubahan perilaku individu atau kelompok tertentu dalam upaya pendewasaan individu lewat pengajaran dan latihan. Dari proses pendidikan manusia dapat memiliki kecakapan untuk mengarahkan dan mengontrol serta menentukan pilihannya. Melalui pendidikan juga dapat merubah akhlak manusia kearah yang baik.<sup>34</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah pembinaan fisik dan rohaniyah yang berlandaskan al-Quran dan hadits agar terbentuk kepribadian yang ideal bagi anak. Agar anak memiliki kepribadian Islam, maka harus memperhatikan pelajaran agama sebagai bentuk pengendalian diri.

Pendidikan Agama Islam ialah upaya yang dilakukan dengan sadar dan sistematis dalam mempersiapkan siswa agar memiliki keyakinan, pemahaman, penghayatan serta dapat menjalankan ajaran Islam melalui tahap bimbingan, pembelajaran atau pelatihan. Departemen pendidikan nasional mengartikan bahwa

---

<sup>34</sup>Haderani, "Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia," *Jurnal Tarbiyah* vo. 7 No.1 (2018): 42-43, <https://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103>

<sup>35</sup>Andi Andul Razak, Fathul Jannah dan Khairul Saleh, "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Siswa di SMK Kesehatan Samarinda," *Jurnal Of Islamic Studies* vol.1 no.2 (2019): 95, <https://doi.org/10.210093/el-buhuth.vli2.1582>

pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan *al-Hadits*, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut Agama lain. Pada hubungannya dengan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan persatuan<sup>36</sup>

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional sebagaimana di nyatakan pada pasal 3 :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Menurut Muhammad Agil Amin kegiatan keagamaan dan pendidikan agama Islam bisa diterapkan untuk mengatasi perubahan perilaku manusia, karena pendidikan agama memiliki peran penting dalam pemenuhan kebutuhan jiwa dan membentuk pribadi yang baik, terutama pendidikan dan program-program keagamaan bernuasa islami. Membentuk karakter yang berbudi luhur,

---

<sup>36</sup>Wiwinda Winda dan Ramedlon, “Konsep dan Kedudukan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah Madrasah Dalam UU Sisdiknas 2003,” *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* Vol. 3 No. 2 (2019): 21, <https://www.ejournal.stit-alquraniyah.ac.id>.

<sup>37</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Jakarta: Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Perpustakaan Nasional RI, 2003 ), 6.

memanusiakan manusia, bertanggung jawab, serta bertaqwa bisa dilakukan secara terus-menerus dengan pendidikan.<sup>38</sup>

## 2. Dampak Negatif Bermain *Game Online*

*Game* yaitu permainan olah diri (olah fikiran dan olah fisik). *Game online* ini dijalankan dengan memanfaatkan perangkat lunak *Unity Engine* yakni sebuah aplikasi untuk menciptakan *game* dan ada di komputer, *smartphone android, iphone, plasystation* dan lainnya. *game* telah diuji pada ponsel pintar dengan sistem operasi *android*.<sup>39</sup>

*Game online* adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat memainkannya pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online*. *Game online* juga dapat didefinisikan sebagai pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game online* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>40</sup>



---

<sup>38</sup>Muhammad Agil Amin, “ Program Ekstrakurikuler Rohani Islam (Kontribusinya Terhadap Perilaku Keagamaan Anak Didik di MTS Opu Daeng Risaju Palopo),” *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman* Vol. 6 No. 1 (2021): 87, <https://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v5i1.86-95>

<sup>39</sup>Wilyanto Diharjo, Dian Ahkam Sani dan Mochammad Firman Arif, “*Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada *Gendre Puzzle Game*,” *Jurnal Of Information Technology* Vol.5 No.2 (2022): 1-2, <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>.

<sup>40</sup>Rischa Pramudia Trisna dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online* (Madiun: Unimpa, 2018), 4.

Menurut Immanuel dalam Riscna dan Silvia, bahwa beberapa faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* dapat di lihat dalam faktor internal dan eksternal, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal

- a) Keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*
- b) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau di sekolah.
- c) Kurangnya kontrol dalam diri remaja sehingga remaja kurang antisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online*

2) Faktor eksternal

- a) Lingkungan dalam kehidupan sehari-hari seseorang akan selalu berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan tersebut dapat berupa lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh oleh siswa baik yang dilihat, didengar maupun dialami seringkali akan ditiru dalam bertingkah laku.
- b) Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online*.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup>Rischa Pramudia Trisna dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online* (Madiun: Unimpa, 2018), 20.

Dampak positif bermain *game online*:

1) Meningkatkan kemampuan motorik

Permainan *game online* dapat meningkatkan kemampuan motorik hal ini terlihat dari siswa yang bermain *game*, koordinasi antara tangan dengan matanya sangat meningkat pesat dan ini memicu konsentrasinya juga menjadi bertambah.

2) Untuk menambah teman

Permainan *game online* mencakup seluruh dunia, bukan hanya bermain dan bersaing dengan teman-teman di satu tempat tetapi berkompetisi dengan orang dari berbagai daerah dan negara.

3) Menghasilkan uang

Saat ini kita bisa menjumpai berbagai macam turnamen *gaming*, untuk *game* PUBG telah diadakan kejuaraan antara berbagai negara dengan hadiah yang menggiurkan seperti uang jutaan dan trofi.<sup>42</sup>

Dampak negatif *game online*

1) Menyebabkan kecanduan

Kecanduan bermain *game online* terjadi karena tingkat keseriusan seseorang ketika bermain dan pecanduan cenderung lebih suka bermain *game* dari pada melakukan aktivitas lain.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Wahyuddin, Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo. Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palopo, (2021): 31.

<sup>43</sup> Puji Meutia, Febry Fahreza, dan Arief Aulia Rahman, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong," *Jurnal Ilmiah* Vol.9 No.1 (2020): 24, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id>.

2) Menurun dalam Aspek pendidikan

Kegemaran *game online* akan menyebabkan penurunan prestasi akademik. Waktu senggang yang mestinya digunakan untuk mengulangi pelajaran dari sekolah malah lebih banyak dipakai untuk menjalankan permainan *online*.<sup>44</sup>

3) *Withdrawal*

*Wirhdrawal* merupakan perasaan kurang nyaman atau reaksi dari tubuh saat kebiasaan itu dipaksa berhenti, seperti gemetar, jenuh, cepat tersinggung.

4) Menimbulkan Konflik

konflik jenis ini mengarah pada masalah antara *gamer* dan orang-orang di sekitarnya, masalah dengan aktivitas yang biasa dilakukan, seperti pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi serta minat.<sup>45</sup>

5) Mengganggu kesehatan

Contoh penyakit yang dapat disebabkan oleh *game online*:

- a) Kelelahan mata adalah kelelahan yang disebabkan oleh penggunaan mata yang berlebihan, dengan terus menerus melihat hal yang sama.
- b) Sindrom lorong karpal, kondisi tegangnya saraf pada pergelangan tangan yang mengatur gerak tangan dan jari. Akibatnya dapat membuat kebas dan mati rasa.

---

<sup>44</sup>Teguh Arie Sandi dan Wahyu Nur Hidayat. *Game Mobile Learning* (Malang: Multi Media Edukasi, 2019), 15.

<sup>45</sup>Emria Fitri, Lira Erwinda dan Ifdil, "Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling," *Jurnal Konseling dan Pendidikan* Vol. 4 No. 3 (2018): 214, <https://jurnal.konselingindonesia.com>.

- c) Menurunnya metabolisme, melakukan aktivitas fisik dengan intensitas yang lama mengakibatkan saraf tidak aktif sehingga menyebabkan penurunan metabolisme dan menurunnya sistem kekebalan tubuh.<sup>46</sup>

Sedangkan menurut Muhammad Agil Amin bahwa dampak kecanduan *game online* sangat memengaruhi akhlak siswa. Beberapa pelanggaran akhlak yang dilakukan oleh siswa yang kecanduan *game online* di antaranya; berdusta, mudah marah, kasar dalam bertutur kata, tidak berakhlak kepada Allah SWT (melewatkan waktu shalat), kurang berakhlak terhadap guru (tidak fokus mengikuti pelajaran) serta kurang berakhlak terhadap diri sendiri (kurang mengistirahatkan diri sendiri).<sup>47</sup>

### C. Kerangka Pikir

Permainan online ini dijalankan dengan memanfaatkan perangkat lunak *Unity Engine* yakni sebuah aplikasi untuk merangkai *game* dan tersedia di komputer, *smartphone android, iphone, playstation* dan lainnya. Penyebab kecanduan bermain *game online* karena keinginan kuat untuk menang, rasa bosan, kurangnya kontrol diri (faktor internal) dan lingkungan dan hubungan sosial (faktor eksternal). Akibatnya menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti Menyebabkan kecanduan, menurun dalam aspek pendidikan, menimbulkan konflik, Mengganggu kesehatan.

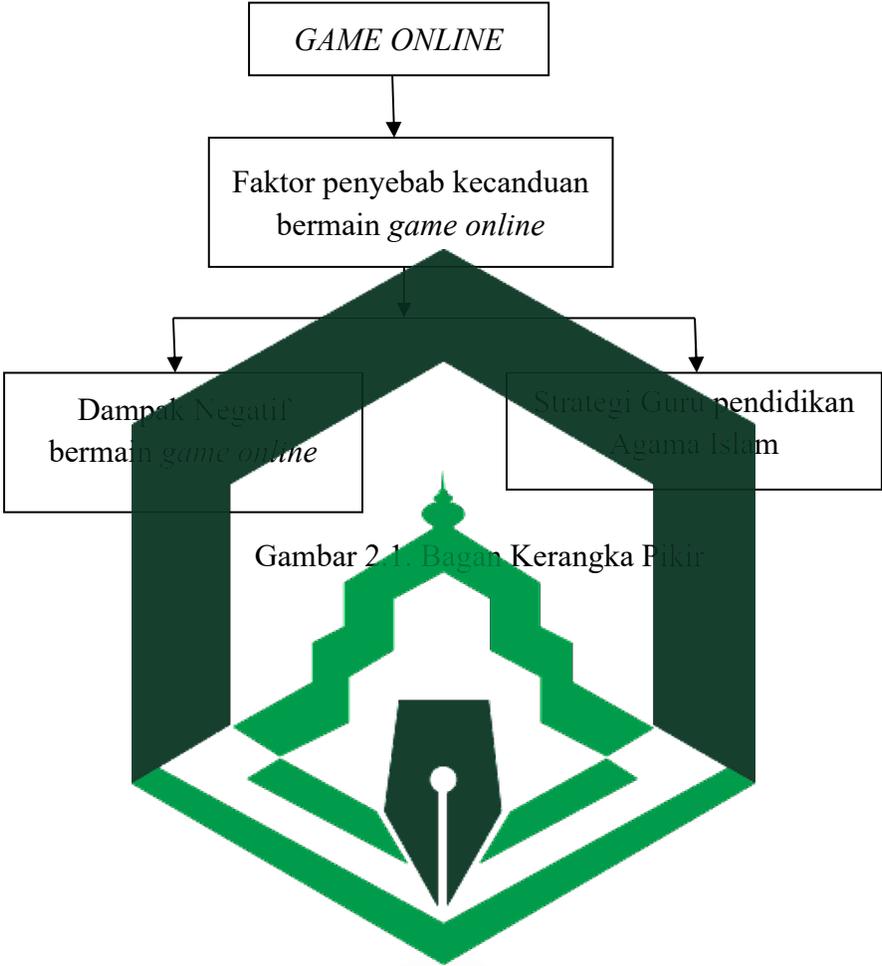
Guru bukan hanya sebagai orang yang mengajar, tapi juga merupakan tenaga pembelajaran yang memiliki peran penting, dengan adanya dampak negatif yang terjadi akibat *game online* guru pendidikan harus memberikan strategi pembelajaran

---

<sup>46</sup>Dwi Gustiani, "Penyuluhan Kesehatan Tentang Bahaya *Game Online*," *Journal of public health concerns* Vol. 2 No.2 (2022): 72, <https://e-jurnal.ipohrr.com/index.php/phc>.

<sup>47</sup>Muhammad Agil Amin, "Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Siswa" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* Vol. 6 No.3 (2021): 162, <https://doi.org/10.24815/jimps.v6i3.24699>

yang terbaik untuk menghindari dari dampak negatif bermain *game online*. maka konsep pemikiran tentang masalah yang diuraikan pada penelitian ini adalah:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Fikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### ***A. Pendekatan dan Jenis Penelitian***

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian Fenomenologi (*phenomenology researc*). Penelitian Fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna dari kejadian yang telah dilalui secara sadar. Tujuan penelitian ini untuk melihat fenomenologi yang terjadi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong kualitatif yang mendeskripsikan situasi objek penelitian sesuai dengan realita.

Penelitian ini berupaya menguraikan tentang Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong. Sehingga jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif.

#### ***B. Fokus penelitian***

Pada penelitian ini, menekankan dan membatasi penelitian pada “Strategi Guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong” yang objek utamanya guru pendidikan Agama Islam kelas VIII dan subjeknya siswa kelas VIII A.

### ***C. Lokasi dan waktu penelitian***

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Larompong, tepatnya di Kabupaten Luwu, Kecamatan Larompong, Kelurahan Larompong. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan pada tanggal 03 April sampai 03 Mei 2023.



Gambar 3.1. Peta SMP Negeri 1 Larompong

### ***D. Definisi Istilah***

Agar terhindar dari kesalahan penafsiran maka penting untuk mendefinisikan istilah. Adapun beberapa definisinya yaitu sebagai berikut:

#### **1. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam**

Strategi guru pendidikan Agama Islam merupakan prosedur terencana dan mempunyai makna luas yang dirancang untuk memungkinkan siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Larompong untuk melakukan kegiatan yang terkait belajar dengan kemampuan dan kemauannya sendiri.

## 2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan sistematis untuk mempersiapkan siswa agar memiliki keyakinan, pemahaman, penghayatan serta dapat menjalankan ajaran Islam melalui tahap bimbingan, pembelajaran atau pelatihan yang dilakukan guru pendidikan Agama Islam kepada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Larompong.

## 3. *Game online*

*Game online* merupakan *game* yang dimainkan siswa *gamers* kelas VIII A SMP Negeri 1 Larompong secara *online* yang memberikan dampak kepada siswa tersebut.

## ***E. Data dan Sumber data***

Data merupakan hasil analisis yang berupa fakta, sedangkan sumber data utama adalah wawancara, observasi dan hasil upaya gabungan, seperti kegiatan melihat, mendengar, serta bertanya. Berikut uraian sumber data pada penelitian ini:

1. Data Primer
  - a. Guru pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 1 Larompong
  - b. Siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Larompong
  - c. Kepala sekolah dan Guru Bimbingan konseling yang membimbing siswa SMP Negeri 1 Larompong
2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan analisis data yang diperoleh dari data-data sekolah dan guru, jurnal, buku, atau artikel yang berhubungan yang dengan penelitian.

## ***F. Instrumen penelitian***

Dalam penelitian ini, yang menjadi instrumen penelitian yaitu peneliti yang menjadi instrumen utamanya, dan instrumen tambahan yang melengkapi data-data didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi. Adapun alat bantu yang dapat digunakan dalam melakukan teknik tersebut yaitu buku tulis, pulpen, handphone. Adapun instrumen tambahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi yaitu aktivitas yang memanfaatkan panca indera untuk memusatkan perhatian pada objek pengamatan dan mengamati semua kejadian yang berhubungan dengan strategi guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong.
2. Pedoman wawancara adalah pedoman untuk melakukan wawancara terstruktur yang berisikan pertanyaan yang memuat tema-tema dan alur pembicaraan sebagai pedoman untuk mengontrol guna untuk mengumpulkan data-data penelitian di SMP Negeri 1 Larompong.
3. Catatan dokumentasi yaitu data yang berisi rekam data dari hasil penelitian yang telah di peroleh, dokumentasi dipergunakan untuk mengumpulkan data penting terkait penelitian ini mengenai strategi guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong.

## ***G. Teknik Pengumpulan Data***

### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan melihat dan mengamati objek yang diteliti secara langsung, yang menjadi menjadi fokus observasi peneliti yaitu yang di observasi siswa terhadap strategi guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online* di SMP Negeri 1 Larompong.

### **2. Wawancara**

Wawancara adalah penggalan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan penting pada siswa dan guru di SMP Negeri 1 Larompong. Jenis wawancara yang di gunakan adalah wawancara terstruktur.

### **3. Dokumentasi**

Teknik mengumpulkan diambil dari data yang sudah ada. Data yang digunakan adalah yang berkaitan dengan strategi guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online*. Data dapat berbentuk catatan, buku, surat kabar, notulen rapat, agenda.

## ***H. Pemeriksaan Keabsahan Data***

Pelaksanaan pengecekan keabsahan data harus dilakukan dalam suatu penelitian. Untuk menghindari prasangka terjadinya manipulasi data. Peneliti melakukan pengecekan keabsahan data:

### **1. Triangulasi Sumber**

Untuk membuktikan kesesuaian hasil wawancara atau informan data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber. Baik itu dari hasil wawancara guru pendidikan

Agama Islam disesuaikan dengan data dari kepala sekolah atau subjek yang dianggap penting dalam penelitian.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu digunakan untuk memvalidasi data dari hasil wawancara, observasi data dokumentasi. Jadi, data dari hasil wawancara disinkronkan dengan hasil observasi.

### ***I. Teknik Analisis Data***

Analisis data adalah proses mengolah data, memilih dan menyimpulkan data berikut uraian tentang teknik analisis data:

#### 1. Reduksi Data

Tahap ini data diseleksi yang berfokus pada menyederhakan data mentah. Selanjutnya, mempetajamkan, mengklasifikasikan atau mengkategorikan kedalam setiap masalah dengan deskripsi sederhana, membimbing, merapikan yang tidak penting, dan mengorganisasikan sehingga data yang telah seleksi mencakup semua data yang diperlukan peneliti yakni strategi guru pendidikan agama islam dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online*.

#### 2. Penyajian Data

Tahap ini adalah tahap Penyajian data diorientasikan agar data yang dihasilkan terorganisir, disusun dengan terarah agar mudah dimengerti. Peneliti akan menyajikan data berbentuk deskriptif naratif agar mudah dipahami.

#### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir adapun kesimpulan awal dapat bersifat sementara, tetapi dapat mengalami perubahan jika peneliti tidak

menemukan bukti lain. Jika kesimpulan memiliki bukti yang kuat, maka kesimpulan itu dapat menjadi kesimpulan terpercaya.



## BAB IV

### DESKRIPSI DAN HASIL PENELITIAN

#### *A. Deskripsi Data*

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### a. Sejarah SMP Negeri 1 Larompong

Sejarah singkat yang diperoleh peneliti yakni diawali dengan terbentuknya pemerintahan kabupaten Luwu maka didirikanlah SMP Negeri 1 Larompong. Sekolah ini berdiri pada tahun 1975 dan telah berhasil mendidik siswa dengan baik terbukti dengan terus eksistensinya SMP Negeri 1 Larompong sampai sekarang.

Letak SMP Negeri 1 Larompong tepat berada di Kabupaten Luwu, kecamatan Larompong, kelurahan Larompong, yang juga diresmikan di tahun 1975. Dimana yang pertama kali menjadi kepala sekolah adalah bapak Abd. Rifai, di sekolah ini sudah mengalami 13 kali pergantian kepala sekolah dari awal diresmikan hingga sekarang. Kemudian yang menjabat sebagai kepala sekolah sekarang adalah bapak Idris, S.Pd. MM sejak tahun pelajaran 2021/2022 sampai sekarang pada tahun 2023.

Sekolah ini merupakan satu dari beberapa sekolah terbaik di Kelurahan Larompong, karena sekolah ini memiliki kegiatan yang cukup lengkap untuk mengembangkan potensi setiap siswanya untuk menggapai cita-citanya.

Fase awal berdirinya SMA Negeri 1 Burau merupakan fase yang cukup sulit untuk dihadapi, karena mengemban misi untuk mempersatukan seluruh warga sekolah dan menciptakan lingkungan yang aman, nyaman dan kondusif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pada tahun ajaran 2016/2017 sekolah ini memiliki jumlah siswa 432 jumlah rombongan belajar sebanyak 18 kelas, 32 guru pengajar dan 10 tenaga administrasi. Sekolah ini telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah, seperti ruang kerja praktek (laboratorium IPA, Komputer, dan keterampilan tata busana) ruang perpustakaan, ruang unit kesehatan siswa, ruang osis, mushola, kantin sekolah, lapangan upacara, lapangan olah raga, dan pos penjaga keamanan.

Tabel. 4.1 Profil sekolah SMP Negeri 1 Larompong

Profil sekolah	Keterangan
Nama sekolah	SMP Negeri 1 Larompong
Tahun didirikan	1975
Izin operasional	2022-07-29
NSS/NPSN	40506089
Kepala sekolah	Idris, S.Pd. MM
Alamat sekolah	Larompong
Email	<a href="mailto:smpn01larompong@gmail.com">smpn01larompong@gmail.com</a>
Kelurahan	Larompong
Kecamatan	Larompong
Kabupaten	Kab.Luwu
Provinsi	Sulawesi Selatan

Sumber dari profil sekolah

b. Visi dan misi SMP Negeri 1 Larompong

Visi : “ Unggul dalam prestasi berlandaskan imtaq dan berbudaya”

Dengan indikator:

- 1) Unggul dalam lomba mata pelajaran, kegiatan olahraga, kesenian dan aktivitas keagamaan.

- 2) Menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman dan kondusif serta mendapatkan kepercayaan dari masyarakat.

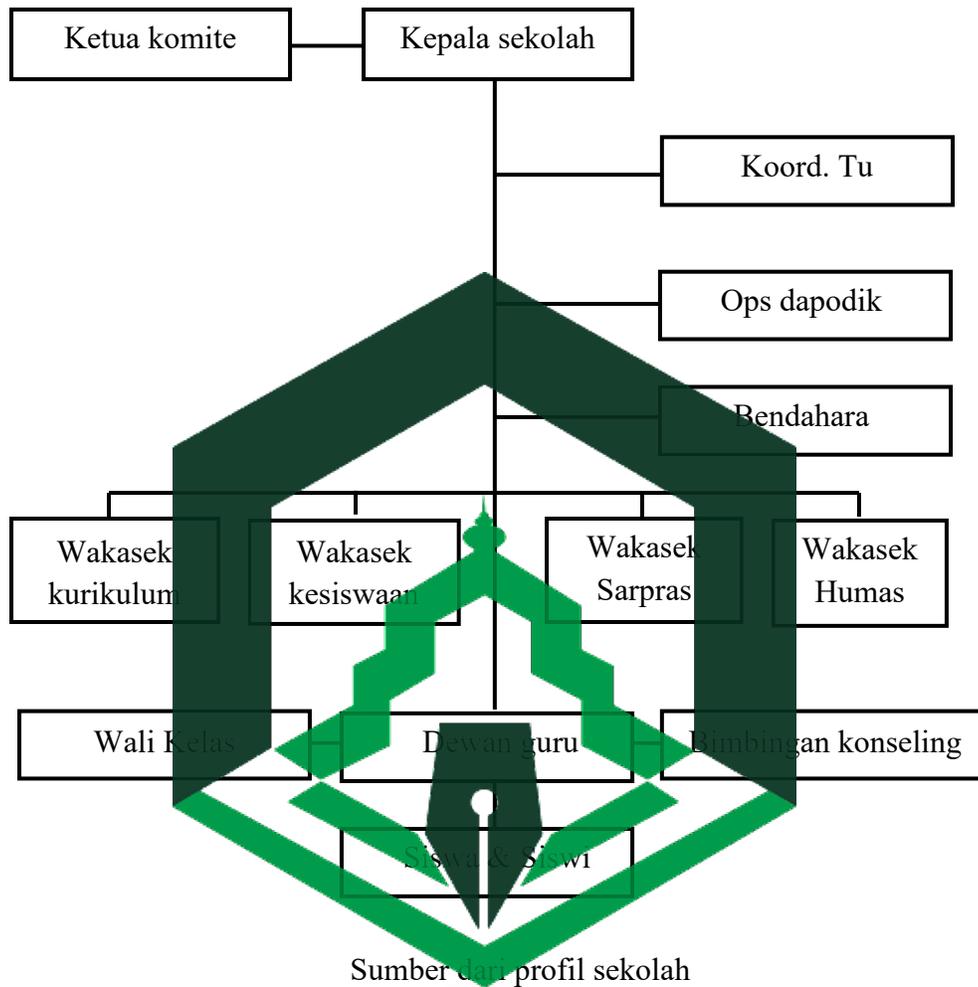
Misi:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, serta motivasi dalam kegiatan ekstra kurikuler, sesuai dengan potensi yang dimiliki, baik dalam bidang iptek, olahraga, kesenian, dan keagamaan, sehingga setiap siswa berkembang secara optimal.
- 2) Menumbuhkan etos kerja, pembinaan budipekerti serta menerapkan manajemen partisipasi kesemua warga sekolah.
- 3) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan budaya bangsa, sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.



c. Struktur organisasi

Gambar 4.1. Struktur Organisasi



d. Keadaan Guru dan Kepegawaian

Jumlah guru dan staf di SMP Negeri 1 Larompong adalah 31 orang. Rekrutmen guru dan staf bergelar S1 dan S2 untuk jabatan sebagai guru PNS dan honor.

Tabel. 4.2 Keadaan guru dan kepegawaian

No	Nama	Jabatan
1	Idris, S.Pd.MM	Kepala Sekolah
2	Rusnah, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah Kurikulum
3	Dra.Hj.Rahma	Guru
4	Hj. Aminah, S.Pd	Guru
5	Marwana, S.Pd	Guru
6	Hamsiah M, S.Pd	Guru
7	Saenab, S.Pd	Guru
8	Herni Tahirman, S.Pd	Guru
9	Hj. Sulhiawali Rifai, S. Sos, MM	Guru
10	Jumriah, S.Pd, MM	Guru
11	Gusriani, Sp	Guru
12	Erny Mansyur, SP	Guru
13	Sukmawati, S.Pd	Guru
14	Haerani, S.Pd.i	Guru
15	Diawati, S.Pd	Guru
16	Hidayat, S. Ag	Guru
17	Herlina Sultan, SS	Guru
18	Muh. Iqbal, S. Pd	Guru
19	Ahsan Asnawi A, S. Pd	Guru
20	Sudarni, S. Ag	Guru
21	Masrah, S. Pd	Guru
22	Erna, S. Pd	Guru
23	Sarif Rasid, S. Pd	Guru
24	Anita Nur, A. Md. Kom	Guru
25	Bungawaru, A. Md	Guru
26	Kasmawan, S. Kom	Guru
27	Nur Aili. M	Guru
28	Rusnawati	Guru

29	Muliati Paddina, S.Sos	Guru
30	Sukimin	-
31	Warhang	Satpam

Sumber dari profil sekolah

e. Keadaan Siswa

Berdasarkan gendre banyak siswa di SMP Negeri tahun 2023 sebanyak 288, yang ditunjukkan dalam tabel:

Tabel. 4.3 Keadaan siswa

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas VII	111
2	Kelas VIII	64
3	Kelas IX	113

Sumber dari profil sekolah

f. Keadaan sarana dan prasarana

Tabel. 4.4 Sarana dan prasarana

No	Jenis Sarana	Jumlah
1	Kantor SMA	1
2	Ruangan Guru	1
3	Ruangan Kelas	22
4	Ruangan Perpustakaan	22
5	Gudang	1
6	Ruangan laboratorium komputer	1
7	Ruangan BK	1
8	Musholah	1
9	Ruangan UKS	1
10	Lapangan	3

11	Lab IPA	1
12	Lab komputer	1
13	Lab keterampilan tata busana	1
14	Pos Satpam	1
15	Ruangan Osis	1
16	Tuang Tu	1
17	Tempat parkir	1
18	Wc siswa	2
19	Lapangan Upacara	1

Sumber dari profil sekolah

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

### a. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Kecanduan *Game Online* Di SMP Negeri 1 Larompong

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah yakni bapak Idris S.Pd., M.M, menyatakan bahwa:

“Penyebabnya yaitu lingkungan karena memiliki hubungan sosial, dari lingkungan itu siswa banyak meniru perilaku yang ia lihat, juga Kurang tegasnya orang tua membatasi anaknya dalam penggunaan gadget.”<sup>48</sup>

Hal serupa disampaikan guru pendidikan Agama Islam kelas VIII yakni bapak Hidayat S.Ag :

“Yang menjadi faktor penyebab kecanduan *game online* itu karena faktor lingkungan tempat ia bersosialisasi seperti keluarga dan teman-temannya.”<sup>49</sup>

Hal serupa disampaikan guru pendidikan Agama Islam kelas VII dan IX yaitu Ibu Haerati, S.Pd.i :

<sup>48</sup>Bapak Idris, Kepala Sekolah, *Wawancara*, Pada Tanggal 3 Mei 2023.

<sup>49</sup>Bapak Hidayat, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, Pada Tanggal 3 Mei 2023

“Yang saya amati penyebab kecanduan *game online ini* salah satunya karena lingkungan yang kurang bagus siswa banyak mencontoh teman-temannya yang bermain *game online*, *game ini* juga digunakan sebagai alternatif untuk menghibur diri karena kurang baik sosialnya.”<sup>50</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh guru bimbingan konseling yakni ibu Sudarni S.Ag, S.Pd :

“Itu faktornya yang paling pertama itu adalah lingkungan *toh*.”<sup>51</sup>

Dari wawancara diatas dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan bermain *game online* pada siswa SMP Negeri 1 Larompong yakni faktor lingkungan dalam kehidupan sehari-hari seseorang akan selalu berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan tersebut dapat berupa lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah, sehingga kecanduan bermain *game online* memiliki hubungan yang erat dengan lingkungan pergaulan siswa serta Faktor Hubungan sosial yaitu siswa kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Syarif Rasid guru di SMP Negeri 1 larompong yang menyatakan bahwa

“Kebiasaan *ana-ana* di biasakan pegang *hp*, ruang bermain terlalu banyak dan fasilitas diberikan dengan mudah”<sup>52</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Gusriani, Sp selaku wali kelas VIII A yang menyatakan bahwa:

---

<sup>50</sup>Ibu Haerati, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, Pada Tanggal 13 Mei 2023

<sup>51</sup> Ibu Sudarni, Guru Bimbingan Konseling, *Wawancara*, 3 Mei 2023

<sup>52</sup> Syarif Rasid, guru di SMP Negeri 1 Larompong, *Wawancara*, 14 Agustus 2023

“Anak-anak sekarang itu saya *lihat* memiliki Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orangtua, anak juga jenuh karena kurangnya aktivitas yang dilakukan sehingga anak mencari solusi untuk mengatasi kejenuhan tersebut contohnya bermain *game online*.”<sup>53</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh siswi kelas VIII A yakni Putri Mulan Aprilian:

“Biasa *karna* bosan *ii* karna tidak ada kegiatan baru teman-temannya main *game* semua.”<sup>54</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh siswi kelas VIII A yakni Nurul Khafifah Rahmadani:

“*Karna* teman-teman yang *na* temani main *game* semua jadi *ikut-ikutan* juga.”<sup>55</sup>

Dari wawancara diatas dapat dilihat bahwa faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain *game online* selain lingkungan juga karena kurangnya kontrol dari orang tua (memberikan fasilitas untuk bermain *game online*, kurang komunikasi), rasa bosan yang dirasakan siswa saat di rumah ataupun di sekolah.

Berdasarkan hasil Observasi di sekolah, terlihat jika salah-satu siswa laki-laki terlihat mengganggu temannya saat proses pembelajaran, siswa tidak menghargai guru Pendidikan Agama Islam saat menjelaskan materi pelajaran Agama Islam dan beberapa siswa laki-laki terlihat tidak mengikuti sholat berjamaah. Dari pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain *game online* adalah kurangnya tingkat pemahaman spritualnya.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Ibu Gusriani, wali kelas VIII A, *Wawancara*, 3 Mei 2023

<sup>54</sup> Putri Mulan Aprilian, siswi kelas VIII A, *Wawancara*, 6 Mei 2023

<sup>55</sup> Nurul Khafifah Rahmadani, siswa kelas VIII, *Wawancara*, 6 Mei 2023

<sup>56</sup> Observasi, pada tanggal 14-16 Agustus 2023

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka dapat diketahui jika faktor penyebab kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Larompong adalah Faktor lingkungan, faktor hubungan sosial, kurangnya kontrol dari orang tua (memberi fasilitas untuk bermain *game online*, kurang komunikasi), rasa bosan yang dirasakan, kurangnya tingkat pemahaman spritual.

#### **b. Dampak Negatif *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong**

*Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* yang jalankan memanfaatkan jaringan komputer dan tentunya memiliki dampak bagi pemainnya. Hal ini tergantung bagaimana pemain memanfaatkan *game online*.

Berdasarkan hasil Wawancara dengan kepala sekolah yakni bapak Idris S.Pd., M.M. menyatakan bahwa:

“Yang saya amati secara langsung dengan adanya *game online* bisa membuat performa akademik menurun karena kecanduan *game online*. Dimana waktu belajar di sekolah yang harusnya dimanfaatkan dengan baik malah digunakan untuk bermain *game* didalam kelas, apalagi kalau di rumah waktu yang mereka gunakan lebih banyak bermain *game online*.”<sup>57</sup>

Hal serupa disampaikan guru pendidikan Agama Islam kelas VIII yakni bapak Hidayat S.Ag :

“Minat siswa dalam belajar turun drastis. Keaktifan anak dalam kelas itu, anak itu kurang perhatian dalam belajar. Ketika guru sedang mengajar dia tidak terlalu memperhatikan gara-gara kecanduan *game online*, sudah tidak peduli tata krama.”<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup>Bapak Idris, Kepala Sekolah, *Wawancara*, Pada Tanggal 3 Mei 2023.

<sup>58</sup>Bapak Hidayat, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, Pada Tanggal 3 Mei 2023

Dari wawancara diatas dapat dilihat jika dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII A adalah membuat performa akademik menurun seperti minat dan keaktifan belajar siswa.

Wawancara dengan Ibu Haerati, S.Pd.i guru pendidikan agama islam kelas VII dan IX mengatakan jika:

“Anak-anak yang memainkan *game online* saya lihat hampir kehilangan rasa ibunya, itu bisa kita lihat kalau temannya minta bantuan saat dia sedang bermain *game online*, biasa langsung ditolak bahkan *na* pilih masa bodoh sama sering sekali berkata kasar dan keras.”<sup>59</sup>

Hal serupa disampaikan oleh ibu Sudarsi S.Ag S.Pd bahwa:

“Yang sangat penting itu malas, susah diberi nasehat, kurang bagus Akhlaknya, sering bolos dan jika dicari ternyata dia ada di tempat main *game online*, terjadi perkelahian gara-gara akun, kurang perhatian pada pelajaran.”

Hal serupa disampaikan oleh ibu Gusriani, Sp selaku wali kelas VIII A bahwa:

“Anak sering tidak sopan kepada sesama mereka sering saling meneriaki dengan julukan dari nama hewan, sering bolos, Malas belajar, sering bawa hp ke sekolah meskipun ada larangan bawa hp yang dia gunakan main *game online* di sekolah.”<sup>60</sup>

Dengan melihat hasil wawancara diatas dapat disimpulkan jika dampak negatif dari *game online* adalah terjadi perubahan pada sikap dan moral siswa seperti kasar kepada teman, berkata kotor, tidak bertata krama, sering bolos, dan malas).

Dari beberapa hasil wawancara denga para guru mereka sepakat bahwa siswa terlihat berperilaku negatif ketika terbiasa bermain *game online*.

---

<sup>59</sup>Ibu Haerati, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, Pada Tanggal 13 Mei 2023

<sup>60</sup>Ibu Gusriani, wali kelas VIII A, *Wawancara*, 3 Mei 2023

Berdasarkan hasil wawancara dengan Nurul Khafifah Rahmadani siswa kelas VIII A bahwa:

“Teriak-teriak dalam kelas kalo main *game online*.”<sup>61</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Nadia Aulia siswa kelas VIII A menyatakan yang bahwa:

“*Tidak na perhatikan bu guru kalau menjelaskan biasa juga main dalam kelas kalau ada guru, lambat masuk kelas karna pergi main game online di warung*”<sup>62</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Putri Aulia selaku siswi di SMP Negeri 1 Larompong yang menyatakan bahwa:

“Main *game online* di kelas seperti game *ff ml na* kalau main *mi* ribut sekali.”<sup>63</sup>

Dari wawancara diatas dapat dilihat jika dampak negatif dari bermain *game online* adalah melanggar peraturan seperti membawa *handphone* ke sekolah.

Dalam suatu kesempatan observasi disekolah, terlihat jika beberapa siswa terlihat menggunakan *handphone* di sekolah, terlihat beberapa siswa asik sendiri dengan kegiatannya dan beberapa siswa laki laki berkata kasar kepada temannya.<sup>64</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dampak negatif *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong menunjukkan bahwa:

- 1) Membuat performa akademik menurun seperti minat dan keaktifan dalam belajar.

---

<sup>61</sup>Nurul Khafifah Rahmadani, siswa kelas VIII, *Wawancara, 6 Mei 2023*

<sup>62</sup>Nadia Aulia, Siswa Kelas VIII, *Wawancara, 6 Mei 2023*

<sup>63</sup>putri aulia, siswa kelas VIII A, *Wawancara, 6 Mei 2023*

<sup>64</sup> Observasi, pada tanggal 14-16 Agustus 2023

- 2) Terjadi perubahan pada sikap dan moral seperti kasar kepada teman, berkata kotor, tidak bertata krama, sering bolos, dan malas.
- 3) Melanggar peraturan sekolah seperti membawa *handphone* ke sekolah

**c. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online***

Strategi adalah prosedur terencana yang dilakukan seorang guru dengan maksud untuk menggapai tujuan yang diinginkan.

1) Strategi pembelajaran

Dalam wawancara dengan Bapak Hidayat S, Ag guru pendidikan Agama Islam yang mengatakan bahwa:

“Yang sering digunakan adalah pendekatan persuasif terhadap anak-anak, memberikan penjelasan mengenai materi yang dibawakan, pemberian tugas baik di sekolah maupun di rumah.”<sup>65</sup>

Hasil wawancara dengan Putri Mulan Aprilian selaku siswa sekaligus sekretaris di kelas VIII A yang mengatakan bahwa:

“Pak Hidayat biasanya kasih banyak catatan dan PR.”<sup>66</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Putri Mulan dapat dipahami bahwa strategi yang digunakan guru pendidikan Agama Islam yakni pemberian banyak tugas.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, dapat terlihat jika guru Pendidikan Agama Islam menjelaskan materi kepada siswa secara langsung melalui metode ceramah secara santai.<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup>Bapak Hidayat, guru pendidikan Agama Islam, *wawancara*, Pada Tanggal 3 Mei 2023

<sup>66</sup>Putri Mulan Aprilian, siswi kelas VIII A, *Wawancara*, 6 Mei 2023

<sup>67</sup>Observasi, pada tanggal 14-16 Agustus 2023

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas maka diperoleh jika guru pendidikan Agama Islam menggunakan pendekatan persuasif (nasehat), menggunakan metode ceramah dan memberikan banyak tugas.

## 2) Tindakan Preventif

Dari wawancara dengan bapak Idris S.Pd., M.M selaku kepala sekolah mengatakan bahwa:

“Disini itu sudah terbentuk organisasi bernama Rohis kemudian juga di sekolah ini telah kita lakukan kegiatan keagamaan seperti sholat jama’ah dzuhur di Mushola sekolah setiap harinya selain hari jumat dan mengaji bersama dihari jumat di kelas masing-masing. Kegiatan dibentuk oleh para guru termasuk guru pendidikan Agama Islam.”<sup>68</sup>

Kemudian bapak Hidayat S.Ag guru pendidikan Agama Islam juga mengatakan hal yang sama yaitu :

“Yaitu dengan melakukan kegiatan keagamaan dalam organisasi rohis, setiap hari dilakukan sholat berjama’ah dan mengaji bersama di hari jumat, melakukan kerja sama dengan guru BK untuk sidik (inspeksi dadakan)”.<sup>69</sup>

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengatasi dampak negatif *game online* guru pendidikan Agama Islam melakukan suatu kegiatan yang disebut tindakan preventif melalui kegiatan keagamaan seperti sholat berjamaah di sekolah khususnya sholat dzuhur, mengaji bersama pada hari jumat, melakukan inspeksi dadakan.

Selain itu, peneliti pada hari yang berbeda juga mewawancarai Putri Mulan Aprilian selaku siswa kelas VIII A yang menyatakan bahwa:

---

<sup>68</sup>Bapak Idris, Kepala Sekolah, *Wawancara*, Pada Tanggal 3 Mei 2023.

<sup>69</sup>Bapak Hidayat, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, Pada Tanggal 3 Mei 2023

“Biasanya diambil hpnya itu anak-anak kalo didapat main *game online* di kelas dibawa ke BK dan nanti di panggil untuk di nasehati baru dihukum lari keliling lapangan.”<sup>70</sup>

Berdasarkan wawancara diatas dapat dilihat jika para guru melakukan kerja sama untuk mengatasi dampak negatif *game online* yaitu dengan memberi hukuman seperti pengambilan *handphone* dan hukuman lari keliling lapangan bagi yang didapati bermain *game online*.

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan Agama Islam telah melakukan tindakan preventif yaitu melakukan kegiatan keagamaan seperti sholat berjamaah dan mengaji bersama dan melakukan inspeksi dadakan kemudian diberi hukuman pengambilan *handphone* dan lari keliling lapangan.

### 3) Tindakan Represif

Tujuan dari tindakan ini adalah membina agar perilaku menyimpang tidak timbul kembali dan menghalangi timbulnya peristiwa kenakalan yang hebat

Dari wawancara yang peneliti lakukan dengan pak hidayat S.Ag selaku gur pendidikan Agama Islam:

“Saya memberi pembinaan berupa nasihat, motivasi, memberikan pembiasaan, dan materi pendidikan Agama Islam. Misalnya, pembiasaan yang saya berikan itu adalah anak itu disuruh banyak menghafal surah pendek, menghafal doa keseharian. Banyak-banyak melakukan kegiatan keagamaan di sekolah maka dibentuk organisasi yang namanya Rohis.”<sup>71</sup>

Selain wawancara dengan bapak hidayat, peneliti juga mewawancarai ibu Haerati, S.Pd.I:

---

<sup>70</sup>Putri Mulan Aprilian, siswi kelas VIII A, *Wawancara*, 6 Mei 2023

<sup>71</sup>Bapak Hidayat, guru pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, 13 Mei 2023

“Sebagai seorang guru tentu harus banyak memberi pesan moral, nasehat kepada siswa.”<sup>72</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Gusriani, Sp wali kelas VIII A yang menyatakan bahwa:

“Strategi yang diberikan guru PAI yaitu memberi banyak catatan dan pekerjaan rumah agar siswa itu memiliki waktu untuk menulis dan membaca pelajaran-pelajaran Agama Islam untuk melatih kesabaran mereka”.<sup>73</sup>

Ibu Sudarsi S.Ag, S.Pd guru bimbingan konseling mengatakan:

“Pembinaan pada siswa itu merupakan tugas semua guru akan tetapi peran ini tidak terpisahkan dengan guru lain dalam pembentukan akhlak terpuji diperlukan kerjasama dengan semua guru”.<sup>74</sup>

Berdasarkan wawancara diatas bisa dilihat jika dalam mengatasi dampak negatif permainan *game online* guru melakukan pembinaan kepada siswa seperti nasehat, motivasi, melakukan pembiasaan seperti menghafal surah pendek dan doa keseharian.

Dari beberapa wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa tindakan represif yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) pembinaan berupa nasehat, pemberian motivasi
  - b) memberikan pembiasaan seperti menghafal surah pendek, doa keseharian.
- 4) Tindakan Kuratif

Bermaksud sebagai upaya untuk menyembuhkan (memperbaiki) tindakan yang melanggar aturan atau jika sudah menyalahgunakan.

---

<sup>72</sup>Ibu Haerati, guru pendidikan agama islam kelas VII dan IX, *Wawancara* 13 Mei 2023

<sup>73</sup>Ibu Gusriani, wali kelas VIII A, *Wawancara*, 3 Mei 2023

<sup>74</sup>Ibu Sudarni, Guru Bimbingan Konseling, *Wawancara*, 3 Mei 2023

Berdasarkan Wawancara dengan pak Hidayat S.Ag selaku guru pendidikan Agama Islam yang menyatakan bahwa:

“Sebagai guru PAI tindakan perbaikan untuk siswa yang bisa dilakukan pertama memberi nasihat untuk tidak melakukannya lagi, memberi pengetahuan mengenai akibat dari perbuatan tidak terpuji dalam pandangan Agama Islam.”<sup>75</sup>

Dari wawancara diatas bisa diketahui bahwa tindakan kuratif yang dilakukan adalah memberikan pemahaman mengenai akibat dari tindakannya dalam pandangan Agama Islam.

Hasil wawancara dengan guru BK :

“Kami sebagai guru BK jika pelanggaran baru dilakukan pertama kali maka hukuman yang diberikan hanya sebagai bentuk peringatan, jika terulang terus akan dilakukan kerja sama dengan para guru untuk dikomunikasikan dengan orang tua nya membicarakan pelanggaran tersebut, selanjutnya mencari solusi bersama orang tua siswa”<sup>76</sup>

Dari wawancara diatas dapat dilihat bahwa yang dapat dilakukan guru bimbingan konseling pada tahap ini adalah memberi peringatan, melakukan kerja sama dengan para guru untuk pemberian hukuman dan pemanggilan orang tua kesekolah.

Dari pernyataan diatas dapat dipahami jika guru pendidikan Agama Islam sudah bertindak menyembuhkan siswa atas pelanggarnya, memberikan pemahaman mengenai akibat dari tindakannya dalam pandangan Agama Islam, memberi peringatan, melakukan kerja sama dengan para guru untuk pemberian hukuman dan pemanggilan orang tua kesekolah.

---

<sup>75</sup>Bapak Hidayat, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, Pada Tanggal 13 Mei 2023

<sup>76</sup>Ibu Sudarni, Guru Bimbingan Konseling, *Wawancara*, 3 Mei 2023

## **B. Analisis Data**

Masalah dampak negatif *game online* adalah masalah yang cukup mengkhawatirkan karena dapat merubah karakter anak yang akan menjadi pemimpin bangsa dimasa depan. Pada tingkatan sekolah menengah pertama (SMP), pada usia ini anak telah menginjak usia remaja sehingga sangat mudah terpengaruh dengan lingkungan pergaulannya. Hasil penelitian ini memberikan fakta kepada peneliti bahwa:

### **1. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Kecanduan bermain Game Online Di SMP Negeri 1 Larompong**

Kecanduan *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game* daripada mengerjakan pekerjaan lain.<sup>77</sup> Kecanduan bermain *game online* ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor.

Hasil wawancara yang diperoleh peneliti sesuai dengan hasil observasi yang didapatkan tentang faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan bermain *game online* di SMP Negeri 1 Larompong adalah

- a. Faktor lingkungan
- b. Faktor hubungan sosial
- c. Kurang kontrol dari orang tua, seperti memberi fasilitas untuk bermain *game online* dan kurang aktivitas.
- d. Rasa bosan yang dirasakan
- e. Kurangnya tingkat pemahaman spritual

---

<sup>77</sup>Puji Meutia, Febry Fahreza, dan Arief Aulia Rahman, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong," *Jurnal Ilmiah* Vol.9 No.1 (2020): 24, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id>.

Berdasarkan informasi tersebut maka dapat diketahui jika di SMP Negeri 1 Larompong telah terdampak pengaruh negatif dari viralnya *game online* dikalangan remaja. Dimana faktor utamanya karena perkembangan teknologi yang semakin pesat.

## **2. Dampak Negatif bermain *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong**

Permainan berbasis *online* atau *game online* adalah cara bermain yang sedang viral untuk sebagian orang dari berbagai tingkat usia seperti anak muda atau siswa. *Game online* merupakan *game* yang dijalankan menggunakan jaringan komputer. Contohnya *wifi*, modem, dan koneksi internet kabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, tentang penggunaan *game online* oleh siswa menunjukkan bahwa teknologi ini lebih berdampak negatif kepada siswa, hal ini sama teori yang dimaksud wahyuddin menunjukkan jika persoalan yang dialami siswa ini adalah jenis kecanduan *game online* dimana seseorang menjadi terikat dengan kebiasaan itu dan sulit melepaskan kebiasaan untuk memainkannya karena *game* menjadi menarik seiring perkembangan akibatnya pemain akan meningkatkan intensitasnya dalam bermain.

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi telah memberikan informasi tentang dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII bahwa akibat yang didapatkan lebih mengarah kepada dampak negatifnya yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat performa akademik menurun, seperti minat dan keaktifan dalam belajar.

- b. Terjadi perubahan pada sikap dan moral seperti kasar kepada teman, berkata kotor, tidak bertata krama, sering bolos dan malas.
- c. Melanggar peraturan sekolah seperti membawa *handphone* ke sekolah

### **3. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain *Game Online***

Strategi Jika dikaitkan dengan dampak negatif yang terjadi akibat bermain *game online* sudah seharusnya mendapatkan penanganan dalam mengatasinya dari para guru terutama guru pendidikan Agama Islam . Semua memiliki tujuan dan harapan yang sama yaitu siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangan teknologi yang terjadi. Karena sekolah berfungsi mempersiapkan siswa sebagai seorang individu menjadi berpengetahuan, terampil dan berakhlak mulia di masa depannya. Sekolah diharap dapat memenuhi fungsi pendidikan dengan sebaik-baiknya, yaitu mengembangkan siswa menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti.

Strategi guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif *game online* di SMP Negeri 1 Larompong beberapa diantaranya, menggunakan pendekatan persuasif (nasehat), menggunakan metode ceramah dan memberikan banyak tugas. Strategi guru yang lain juga adalah dengan bertindak secara nyata.

Melakukan tindakan preventif yaitu membentuk organisasi Islam yaitu rohis, melakukan kegiatan keagamaan seperti sholat berjama'ah dan mengaji bersama dan melakukan inspeksi dadakan kemudian diberi hukuman pengambilan *handphone* dan lari keliling lapangan.

Tindakan represif yang bertujuan untuk membina perilaku siswa yang dilakukan adalah pembinaan berupa nasihat, pemberian motivasi, memberikan pembiasaan seperti menghafal surah pendek dan doa keseharian.

Terakhir tindakan kuratif bertujuan untuk usaha perbaikan, tindakan yang dilakukan adalah memberikan pemahaman mengenai akibat dari tindakannya dalam pandangan Agama Islam, memberi peringatan, melakukan kerja sama dengan para guru untuk pemberian hukuman dan pemanggilan orang tua kesekolah.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari deskripsi data maka, penulis menyimpulkan:

1. Faktor yang menyebabkan kecanduan bermain *game online* di SMP Negeri Larompong sebagai berikut: Faktor lingkungan, Faktor hubungan sosial, Kurang kontrol dari orang tua (memberi fasilitas untuk bermain *game online*), Rasa bosan yang dirasakan, Kurangnya tingkat pemahaman spritual.
2. Dampak negatif bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong sebagai berikut: Membuat performa akademik menurun (minat dan keaktifan dalam belajar), Terjadi perubahan pada sikap dan moral (kasar kepada teman, berkata kotor, tidak bertata krama, sering bolos dan malas), Melanggar peraturan sekolah membawa *handphone* ke sekolah.
3. Strategi Guru Pendidikan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif *game online* di SMP Negeri 1 Larompong sebagai berikut: menggunakan pendekatan persuasif (nasehat), menggunakan metode ceramah, memberikan banyak tugas, melakukan kegiatan keagamaan (shalat berjamaah dan mengaji bersama), inspeksi dadakan, pemberian hukuman (pengambilan *handphone*, lari keliling lapangan dan pemanggilan orang tua ke sekolah), melakukan pembinaan (nasehat dan motivasi), memberikan pembiasaan (menghafal surah dan doa).

#### B. Saran

Adapun saran-saran untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, saran yang dapat diberikan berkaitan dengan penelitian ini agar dapat mengembangkan penelitian yang telah dipaparkan dan fokus kepada apa yang diteliti.
2. Mengembangkan penelitian dengan pendekatan dan jenis penelitian yang berbeda agar hasil yang di dapatkan lebih banyak lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-jihad wa sir, Juz. 2, No. 1732, Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M.
- Amin, M. A. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(3), 156-162.
- Amin, M. A. (2021). Program Ekstrakurikuler Rohani Islam (Kontribusinya Terhadap Perilaku Keberagaman Anak Didik di MTS Opu Daeng Risaju Palopo). *Al-Muaddid: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 6(1), 86-95.
- Azmi, Nahdatul. "Tugas guru dalam proses pembelajaran". *Jurnal pendidikan dan pengajaran*. Vol. 2 No.1 (2019)
- Babuta, Asma Is dan Abdul Rahmat. "Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui pelaksanaan supervisi klinis dengan teknik kelompok". *Jurnal manajemen pendidikan islam*. Vol. 3 No. 1 (2019).
- Diharjo, Wilyanto, Dian Ahkam Sani dan Mochammad Fiman Arif, "game edukasi bahasa Indonesia menggunakan metode fisher yates shuffle pada genre puzzle game". *Jurnal of information technology*. Vol.5 No.2 (2022).
- Fitri, Emria, Lita Erywanda dan Ildil, "Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling". *Jurnal Konseling dan Pendidikan* Vol.4 No.3 (2018).
- Gustiani, Dwi, "Penyuluhan Kesehatan Tentang Bahaya *Game Online*," *Journal of public health concerns* Vol. 2 No.2 (2022).
- Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*. Edisi 11. Yogyakarta : Mata Kata Inspirasi, 2022
- Haudi, *Strategi pembelajaran*. Edisi 1. Solok: Insan Cendikia Mandiri, 2021
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an & Terjemahan. Bandung: Al-Qur'an hafalan, 2021.
- Khuzaimah, Umi, *Strategi Guru Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah jabung Talung Blitar*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, (2019).
- Lidwa pusaka i-software-kitab 9 Imama Hadits.
- Meutia, Puji, Febry Fahreza, dan Arief Aulia Rahman, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong," *Jurnal Ilmiah* Vol.9 No.1 (2020).

- Musa, L. A. D., & Hasis, P.K (2021). Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini. Penerbit Adab
- Muslihah, Neni Nadiroti, dan Eko Fajar Suryaningrat, “ Model Pembelajaran *Contextual and learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis,” *Jurnal pendidikan matematika* Vol. 1 No.3 (2021).
- Nasution, Wahyuni Nur dan Asni Aidah Ritonga, *Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsep Diri dan Hasil Belajar Sejarah*. Edisi 1. Medan: Cv Widya Puspita, 2019.
- Ondang, Gilbert Luis. "Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT," *Jurnal Holistik* Vol.13 No. 2 (2020).
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010, Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah Madrasah. Jakarta: Berita Negara RI, 2010.
- Sanjani, Maulana Akbar. "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran *Inkuiri*," *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* Vol. 8 No. 2 (2019).
- Sandi, Teguh Arie dan Wahyu Nur Hidayat. *Game Mobile Learning*. Malang: Multi Media Edukasi, 2019.
- Saputri, Olsa Krui, Ratna Widiastuti dan Moch John Pratama, “Analisis bentuk-bentuk perilaku agresif siswa penggunaan *game online*”. *Jurnal bimbingan konseling* Vol. 7 No. 5 (2019).
- Trisna, Rischa Purnudia dan Silvia Yulu Wardani. *Stop Kecanduan Game Online* edisi 1. Madura: Unmapa, 2018.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perpustakaan Nasional RI, 2003.
- Wahyuddin, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palopo, (2021).
- Winda, Wiwinda dan Ramedlon, “Konsep dan Kedudukan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah Madrasah Dalam UU Sisdiknas 2003,” *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* Vol. 3 NO.2 (2019).
- Yani, Ilma. *Peranan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, (2021).







**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 1 LAROMPONG**

Alamat: Jln. Poros Sira - Palopa, Kec. Larompong, Kab. Luwu Kode Pos 91997

**KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 68/Dikbud/SMP.1/TL/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 LAROMPONG Kabupaten Luwu menerangkan bahwa:

Nama

Nomor

Tempat dan Tanggal Lahir

Pendidikan Terakhir

Keahlian Studi

Alamat

Beasiswa yang digunakan penelitian di SMP Negeri 1 LAROMPONG adalah dari bulan April s/d 03 Mei

2023, yang digunakan sebagai penyusunan skripsi dengan judul "STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

AGAMA ISLAM DALAM MENGURANGI DAMPAK NEGATIF GAMBAR ONLINE PADA

SISWA SMP NEGERI 1 LAROMPONG

Demikian keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Larompong, 03 Mei 2023

Kepala Sekolah,



**IDRIS, S.Pd., M.M**

NIP. 19720922 200604 1 003

## PEDOMAN WAWANCARA

### A. Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Larompong, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu.

1. Faktor apa yang menyebabkan kecanduan game online di SMP Negeri 1 Larompong?
2. Bagaimana dampak negatif *game online* pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong?
3. Strategi pembelajaran apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?
4. Kegiatan apa yang dilakukan untuk mencegah timbulnya dampak negatif *game online*?
5. Bagaimana bentuk pembinaan agar perilaku menyimpang tidak kembali lagi?
6. Bagaimana usaha perbaikan yang dilakukan kepada siswa yang terdampak pengaruh buruk *game online*?

### B. Kepala Sekolah, Guru BK, Wali Kelas di SMP Negeri 1 Larompong, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu.

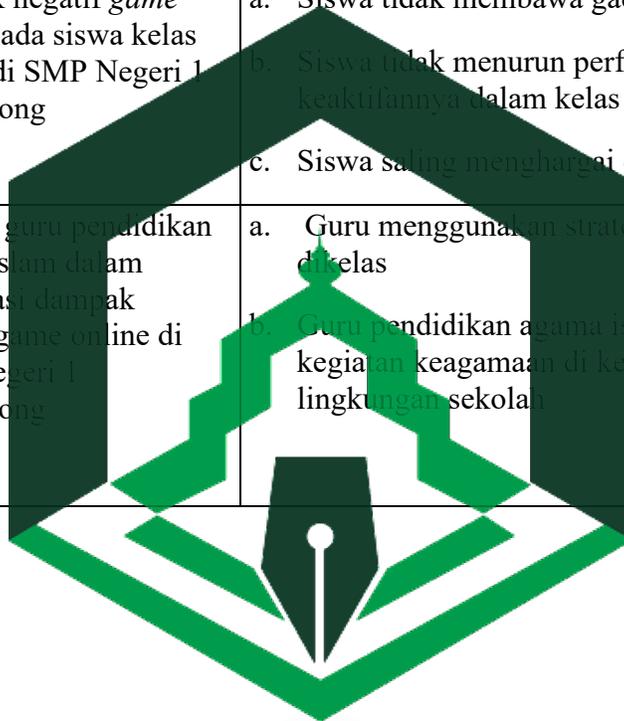
1. Faktor-faktor apa yang menyebabkan kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Larompong?
2. Bagaimana sikap dan tingkah laku siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong?
3. Bagaimana dampak negatif *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong?
4. Kegiatan apa yang dilakukan guru pendidikan agama islam untuk mencegah timbulnya dampak negatif *game online*?
5. Bagaimana bentuk pembinaan agar perilaku menyimpang tidak kembali lagi?
6. Bagaimana usaha perbaikan yang dilakukan kepada siswa yang terdampak pengaruh buruk *game online*?
7. Apakah ada larangan/larangan lainnya mengenai gadget ke sekolah?

### C. Siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu.

1. Faktor-faktor apa yang menyebabkan kecanduan game online pada siswa di kelas?
2. Bagaimana dampak negatif game online pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong?
3. Apakah pernah siswa bermain *game online* di kelas?, jika ada, apa nama *game online* tersebut?
4. Bagaimana strategi guru pendidikan agama islam dalam mengajar dalam kelas?
5. Kegiatan apa yang dilakukan untuk mencegah timbulnya dampak negatif *game online*?
6. Bagaimana bentuk pembinaan agar perilaku menyimpang tidak kembali lagi?

## PEDOMAN OBSERVASI

No	Rumusan masalah	Aspek Yang Diamati
1.	Faktor apa yang menyebabkan kecanduan game online di SMP Negeri 1 Larompong	<ol style="list-style-type: none"><li>Siswa dapat berteman baik dalam proses pembelajaran (sosial)</li><li>Siswa tidak melanggar tata tertib sekolah (dimensi moralitas)</li><li>Siswa melakukan kegiatan keagamaan di sekolah (dimensi religius)</li></ol>
2.	Dampak negatif <i>game online</i> pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong	<ol style="list-style-type: none"><li>Siswa tidak membawa gadget ke sekolah</li><li>Siswa tidak menurun performa dan keaktifannya dalam kelas</li><li>Siswa saling menghargai dan menghormati</li></ol>
3.	Strategi guru pendidikan agama islam dalam mengatasi dampak negatif game online di SMP Negeri 1 Larompong	<ol style="list-style-type: none"><li>Guru menggunakan strategi pembelajaran di kelas</li><li>Guru pendidikan agama islam melakukan kegiatan keagamaan di kelas maupun di lingkungan sekolah</li></ol>



## PEDOMAN DOKUMENTASI

### A. Arsip

1. Gambaran umum SMP Negeri 1 Larompong
2. Visi dan misi SMP Negeri 1 Larompong
3. Keadaan Siswa di SMP Negeri 1 Larompong
4. Keadaan Guru dan Kepegawaian di SMP Negeri 1 Larompong

### B. Foto

1. Gedung sekolah SMP Negeri 1 Larompong
2. Saat Melakukan Wawancara
3. Aktifitas Siswa



### Daftar Game Online Yang Dimainkan Siswa di SMP Negeri 1 Larompong

No	Nama	L/P	Game Online Yang Dimainkan
1	AFREHAN ANDI NINGRAT	L	Mobile Legends
2	A. IRSYAD ISHAM	L	Mobile Legends
3	ABDILLAH HARTAWAN	L	Football
4	ADAM SOBIRIN	L	Mobile Legends
5	ADINDA ZAHRA ZAHYAH R H	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
6	AFGAM AFRISAL MARJUNI	L	Domino King- Player Island
7	AFRISA SAPUTRI	P	Mobile Legends
8	AKSAY RAMADHAN . C	L	Mobile Legends
9	ALFATHIR PUTRA	L	Mobile Legends
10	ARBIANSAH MARIK PRATAMA	L	Mobile Legends, Domino King- Player Islad, Free Fire
11	DIKA HERIANTO	L	Mobile Legends, Free Fire
12	FARHAN RAMADHAN	L	PUBG Mobile
13	GLADISA SINTIA MISBAH	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
14	IRSAN MUKMININ	L	Mobile Legends
15	MUH. FADLAN SUMARDI	L	Free Fire, Mobile Legends, PUBG Mobile
16	MUH.NIBRAS ALFAHRI	L	Mobile Legends, Gates Olympus, The Zeus Legends
17	MUSTIKA SARI	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
18	MUTMAINNA	P	Free Fire
19	NADIN AULIA	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
20	NATALIA SAHRA KADIR	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
21	NURUL AQILA	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
22	PUTRI MULAN APRILIA	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
23	REIHANA	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
24	REZKY SETIAWAN	L	Domino King- Player Island
25	RIFKA MARDA	L	Mobile Legends
26	TIARA ANUGRA	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
27	YUSUF IBRAHIM	L	Mobile Legends
28	ZELPA SESARIA PUTRI	P	Tidak Bermain <i>Game Online</i>
29	MUH. FAYIS QHAIRIN	L	PUBG Mobile

NO.	N A M A	NISM (NOMOR INDIK)	PENGETAHUAN												
			KL.3				KL.3				KL.3				
			KD. 3.1				KD. 3.2				KD. 3.3				KD. 3.4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	A. Ihsyad Ikhwan		s	√	a	a	√	b	√	i	√	√	√		
2	Abdul Hafid Hartawan		b	√		√	√	√	√	√	√	a	√	√	
3	Adam Sabirin		a	√		√	√	b	√	√	b	√	√	√	
4	Adinda Zahra Zuliyah			√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	
5	Agha Afrisal Muzni		√	√		√	√	√	√	√	b	√	a	√	
6	Ahsan Ramadani		√	a		a	√	a	√	√	√	√	√	√	
7	Ahli Afikus Andriyana		a	a	√	a	s	a	√	√	i	a	a	a	
8	Abrianiyul Nandip		b	√		√	√	b	√	√	a	√	b		
9	Dika Heryanto		a	a		a	a	a	√	√	a	√	√		
10	Gladisa Sutra Mistal		a	a		a	a	s	√	√	√	√	√		
11	Imas		a	a		a	a	a	a	a	a	a	a	a	
12	Insa Nuh					a	a	√	√	√	a	√	√		
13	Mub. Fella					a	a	s	s	a	√	√	√		
14	Mub. N...					a	a	s	s	a	√	√	√		
15	Mub. N...								b	a	√	b	√	b	
16	Mustafa		√	√					√	√	√	√	√	√	
17	Mut...		√	√					√	√	√	√	√	√	
18	Nadin		√	√					√	√	√	√	√	√	
19	Nurul		√	√					√	√	√	√	√	√	
20	Putri April		√	√					√	√	√	√	√	√	
21	Raiha		√	√					√	√	√	√	√	√	
22	Reski		√	√					√	√	√	√	√	√	
23	Retha		√	√					√	√	√	√	√	√	
24	Tara		√	√					√	√	√	√	√	√	
25	Yusuf		√	√					√	√	√	√	√	√	
26	Zilpa Sibana Putri		√	√					√	√	√	√	√	√	
27	Zaira Sapira Azis		√	√					√	√	√	√	√	√	
28	Alfa		a	a		a	a	a	a	a	a	a	a	a	
290	Aldi Fani Desman		a	a		a	a	a	a	a	a	a	a	a	
30	Muh Faysal Khairin		√	√		√	√	a	√	a	√	i			
31	NATALIA ZAHRA		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	
32	ARUL YAHMI		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	
33	AFRISA SAPUTRI		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	
34			√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	

ABSEN KELAS VIII A SEMESTER GENAP

## HASIL DOKUMENTASI

### A. Foto Saat Wawancara



Gambar 1. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Bapak Idris S.Pd., M.M. selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Larompong.



Gambar 1. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Bapak Hidayat S.Ag Selaku Guru Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 1 Larompong



Gambar 3. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Ibu Sudarni S.Ag, S.Pd selaku Guru Bimbingan Konseling di SMP Negeri 1 Larompong



Gambar 4. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Ibu Gusriani, Sp selaku wali kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong.



Gambar 4. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Putri Mulan Aprilian siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong.



Gambar 4. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Nurul Khafifah Rahmadani siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong.



Gambar 4. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Nadia Aulia Rahmadani siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong.



Gambar 4. 03 Mei 2023, Pengambilan Data Informasi Dengan Putri Aulia Rahmadani siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Larompong.

**B. Foto aktivitas siswa**



Kegiatan Pengajian



Sholat Berjamaah



Aktivitas Belajar dengan Guru

Pendidikan Agama Islam

**C. Foto Area Sekolah**



Gambar 1. 02 Mei 2023, SMP Negeri 1 Larompong



Gambar 2. 05 Mei 2023, SMP Negeri 1 Larompong

