

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS IX A DI SMPN₃ SAMBAS

Perza

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
e-mail: perza077@gmail.com

H. Ubabuddin

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
e-mail: ubabuddin@gmail.com

Nilda

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
e-mail: nildadarmin26@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has greatly influenced the lives of students, especially in the use of online games. Excessive online gaming among students can lead to addiction and affect their moral behavior, discipline, social interaction, and learning achievement. This study aims to analyze the forms of online games played by students, the role of teachers and parents in overcoming online game addiction, and the impact of online game addiction on the morals of students in Class IX A at SMPN 3 Sambas. This research employed a qualitative approach using a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving teachers, parents, and students. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was tested through triangulation and member checking. The findings indicate that the most frequently played online games among students are Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, and e-Football. Teachers and parents play important roles in addressing students' online game addiction through supervision, guidance, restrictions on gadget usage, and religious approaches. Online game addiction negatively affects students' morals, including decreased discipline, the habit of using harsh language, reduced respect toward parents and teachers, neglect of worship obligations, and declining academic performance. Therefore, collaboration between schools and parents is essential in guiding students to use technology wisely and positively.

Keywords: online game addiction, morals, students, islamic education

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan peserta didik, terutama dalam penggunaan game online. Penggunaan game online secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak terhadap perilaku, kedisiplinan, interaksi sosial,

serta prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk game online yang dimainkan peserta didik, peran guru dan orang tua dalam mengatasi kecanduan game online, serta dampak kecanduan game online terhadap akhlak peserta didik kelas IX A di SMPN 3 Sambas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru, orang tua, dan peserta didik. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan teknik keabsahan data menggunakan *triangulasi* dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online yang paling sering dimainkan peserta didik adalah *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan *e-Football*. Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengatasi kecanduan game online melalui pengawasan, pembinaan, pembatasan penggunaan gawai, dan pendekatan keagamaan. Kecanduan game online memberikan dampak negatif terhadap akhlak peserta didik seperti menurunnya kedisiplinan, kebiasaan berkata kasar, berkurangnya rasa hormat kepada guru dan orang tua, mengabaikan kewajiban ibadah, serta menurunnya prestasi belajar. Oleh karena itu, kerja sama antara sekolah dan orang tua sangat diperlukan dalam membimbing peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan positif.

Kata Kunci: kecanduan game online, akhlak, peserta didik, pendidikan islam

PENDAULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan peserta didik secara intelektual, tetapi juga membentuk karakter dan akhlak mulia. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, termasuk peserta didik. Kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan seperti kemudahan mengakses informasi, penggunaan media pembelajaran digital, dan komunikasi yang lebih cepat. Namun, perkembangan teknologi juga memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan dengan baik.

Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah meningkatnya penggunaan game online di kalangan peserta didik. (Wahyudi & Sukmasari, 2014) Game online merupakan permainan digital yang dimainkan menggunakan jaringan internet melalui telepon genggam maupun komputer. Saat ini game

online menjadi hiburan yang sangat populer di kalangan remaja karena mudah diakses dan memiliki fitur menarik yang membuat pemain merasa tertantang.

Penggunaan game online sebenarnya tidak selalu memberikan dampak negatif. Dalam batas tertentu, game online dapat melatih konsentrasi, kemampuan berpikir strategis, dan kerja sama tim. Akan tetapi, apabila dimainkan secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan game online merupakan kondisi ketika seseorang sulit mengontrol waktu bermain sehingga mengabaikan aktivitas lainnya seperti belajar, beribadah, dan berinteraksi sosial.

Fenomena kecanduan game online banyak ditemukan di lingkungan sekolah. Peserta didik yang kecanduan game online sering menunjukkan perubahan perilaku seperti malas belajar, mudah marah, berkata kasar, kurang disiplin, tidur di kelas, dan menurunnya prestasi belajar. Selain itu, peserta didik juga sering menggunakan bahasa toxic atau kata-kata kasar yang diperoleh dari lingkungan permainan online.

Akhlik merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan Islam. Akhlak adalah perilaku atau kebiasaan yang melekat pada diri seseorang yang muncul secara spontan tanpa dipikirkan terlebih dahulu. Dalam Islam, akhlak menjadi dasar utama dalam membentuk kepribadian manusia. Dalam tafsir Al-Misbah (M. Quraish Shihab, 2002) Rasulullah saw. diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia sebagaimana dijelaskan dalam ajaran agama Islam, sebagai seorang muslim yang beriman hendaknya kita menjalankan kehidupan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan pedoman hidup yang ada dalam Al-Qur'an. Sebagaimana yang terdapat pada ayat Al-Qur'an surah Al-Ahzab ayat 21';

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا^٥

Terjemahan:

“Sesungguhnya telah ada bagi amu pada Rasulullah suri teladan yang baik bagi orang yang mengharap Allah dan hari Kiamat, serta yang berzikir kepada Allah dengan banyak.”

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan di SMPN 3 Sambas, ditemukan beberapa peserta didik yang mengalami perubahan perilaku akibat kecanduan game online. Peserta didik sering menggunakan kata-kata kasar, kurang menghormati guru, mengantuk saat pelajaran berlangsung, dan lebih fokus bermain game dibandingkan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat memengaruhi akhlak peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian

mengenai dampak kecanduan game online terhadap perubahan akhlak peserta didik kelas IX A di SMPN 3 Sambas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan peneliti untuk memperoleh data guna mencapai tujuan penelitian. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan agar tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai. (Rosady Ruslan, 2010) menjelaskan bahwa metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan cara kerja untuk memahami suatu objek penelitian secara ilmiah. Dengan demikian, metode penelitian dapat diartikan sebagai langkah sistematis yang digunakan peneliti dalam memecahkan masalah penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Kirk dan Miller, penelitian kualitatif merupakan tradisi dalam ilmu sosial yang bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam lingkungannya sendiri. (John W. Creswell, 2016) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan memahami makna berdasarkan pengalaman individu dan perspektif partisipan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. (Menurut Sugiyono, 2019) studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan secara mendalam, menyeluruh, dan holistik terhadap suatu fenomena tertentu. Dalam penelitian ini, studi kasus digunakan untuk memahami dampak kecanduan game online terhadap perubahan akhlak peserta didik kelas IX A di SMPN 3 Sambas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sambas yang beralamat di Jalan Pendidikan Sambas, Desa Jagur, Kecamatan Sambas, Kabupaten Sambas. Fokus penelitian diarahkan kepada peserta didik kelas IX A yang mengalami kecanduan game online dan perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara. (Sugiyono, 2019) Adapun sumber data primer meliputi peserta didik kelas IX A, guru Pendidikan Agama Islam, guru Bimbingan Konseling, wali kelas, kepala sekolah, dan orang tua peserta didik. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumen pendukung seperti absensi siswa, dokumentasi kegiatan, serta arsip sekolah yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung perilaku peserta didik yang berkaitan dengan

kecanduan game online dan perubahan akhlak siswa. (Jonathan Sarwono, 2006) Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada kepala sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian. (Moh. Nazir, 2014) Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan, arsip sekolah, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan merangkum data yang penting sesuai fokus penelitian. (Ahmad Rijali, 2018) Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan dengan memahami makna data yang telah diperoleh sehingga menghasilkan kesimpulan penelitian.

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan member check. (Lexy J. Moleong) Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan agar data yang dihasilkan lebih valid dan terpercaya. (Nusa Putra, 2012), hlm. 103. Sedangkan member check dilakukan dengan meminta responden memeriksa kembali hasil wawancara agar data yang diperoleh sesuai dengan informasi yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sambas yang berlokasi di Desa Jagur, Kecamatan Sambas, Kabupaten Sambas. Sekolah ini menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran dengan tujuan membentuk peserta didik yang berprestasi, religius, inovatif, serta memiliki akhlak yang baik. Penelitian difokuskan pada peserta didik kelas IX A terkait dampak kecanduan game online terhadap perubahan akhlak siswa.

B. Paparan Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IX A aktif bermain game online seperti Free Fire, Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, Roblox, dan Minecraft. Durasi bermain rata-rata mencapai 2–3 jam per hari, bahkan pada hari libur dapat berlangsung hingga larut malam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berdampak pada perubahan perilaku peserta didik, seperti menurunnya

disiplin belajar, kurang konsentrasi saat pembelajaran, sering mengantuk di kelas, serta munculnya penggunaan bahasa kasar dalam pergaulan sehari-hari. Beberapa siswa juga mengaku sering menunda tugas sekolah karena lebih fokus bermain game.

Dari aspek sosial, sebagian siswa menjadi lebih mudah marah, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan lebih memilih bermain game dibanding berinteraksi dengan keluarga maupun teman. Selain itu, terdapat siswa yang mulai lalai dalam melaksanakan ibadah akibat terlalu sering bermain game online.

Dalam menghadapi kondisi tersebut, guru dan orang tua berupaya memberikan pembinaan dan pengawasan kepada siswa. Guru memberikan nasihat, motivasi, serta bekerja sama dengan guru BK untuk melakukan pendampingan terhadap siswa yang mengalami kecanduan game online. Sementara itu, orang tua berusaha membatasi waktu bermain dan mengarahkan anak pada kegiatan positif seperti olahraga dan aktivitas sosial.

C. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa game online yang dimainkan siswa bersifat kompetitif dan adiktif sehingga menyebabkan siswa sulit mengontrol waktu bermain. Kecanduan game online memberikan dampak negatif terhadap akhlak peserta didik, terutama dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab belajar, penggunaan bahasa, kontrol diri, hubungan sosial, dan ibadah. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa kerja sama antara guru dan orang tua sangat penting dalam mengurangi dampak negatif kecanduan game online terhadap peserta didik.

D. Pembahasan

1. Bentuk Game Online Yang Dimainkan Oleh Peserta Didik

- a. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa game online yang paling sering dimainkan peserta didik kelas IX A SMPN 3 Sambas adalah Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan e-Football. Game-game tersebut dipilih karena mudah dimainkan menggunakan telepon genggam dan dapat dimainkan bersama teman secara daring.
- b. Peserta didik mengaku bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan, mencari hiburan, dan mengikuti tren pergaulan teman sebaya. Sebagian peserta didik bermain game

selama 3 hingga 6 jam setiap hari, bahkan ada yang bermain hingga larut malam sehingga menyebabkan kurang tidur.

- c. Game online memberikan rasa senang dan kepuasan tersendiri bagi peserta didik. Namun, intensitas bermain yang berlebihan menyebabkan peserta didik menjadi sulit mengontrol waktu dan mulai mengabaikan aktivitas lainnya seperti belajar dan ibadah.

2. Peran Guru Dan Orang Tua

- a. Guru memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik agar tidak terjerumus dalam kecanduan game online. Guru memberikan nasihat, pembinaan akhlak, dan pengawasan terhadap perilaku peserta didik di sekolah. Guru Pendidikan Agama Islam juga memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga akhlak dan menggunakan waktu dengan baik.
- b. Selain guru, orang tua juga memiliki tanggung jawab besar dalam mengawasi penggunaan telepon genggam di rumah. Orang tua membatasi waktu bermain game, mengontrol penggunaan internet, dan mengarahkan anak mengikuti kegiatan positif seperti olahraga, mengaji, dan membantu pekerjaan rumah.
- c. Kerja sama antara sekolah dan orang tua sangat diperlukan dalam mengatasi kecanduan game online. Dengan adanya komunikasi yang baik antara guru dan orang tua, pengawasan terhadap peserta didik dapat dilakukan secara maksimal.

3. Dampak Kecanduan Game Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online memberikan dampak negatif terhadap akhlak peserta didik. Dampak tersebut antara lain:

- a. Menurunnya Kedisiplinan
Peserta didik yang kecanduan game online sering terlambat datang ke sekolah, tidak mengerjakan tugas, dan kurang fokus saat belajar. Mereka lebih banyak memikirkan permainan dibandingkan pelajaran.
- b. Berkata Kasat/ Toxic
Peserta didik sering menggunakan kata-kata kasar yang diperoleh dari lingkungan permainan online. Bahasa toxic menjadi kebiasaan dalam berkomunikasi dengan teman sebaya baik di sekolah maupun di luar sekolah.
- c. Menurunnya Rasa Hormat Kepada Orang Tua Dan Guru

Kecanduan game online menyebabkan peserta didik lebih sulit dinasihati dan cenderung membantah ketika diingatkan oleh guru maupun orang tua.

d. Mengabaikan Ibadah

Sebagian peserta didik mengaku sering menunda bahkan meninggalkan ibadah karena terlalu fokus bermain game online.

e. Menurunnya Prestasi Belajar

Kurangnya waktu belajar dan sering begadang menyebabkan peserta didik menjadi mengantuk saat pelajaran berlangsung sehingga prestasi belajar menurun.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan akhlak peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembinaan secara terus-menerus dari guru dan orang tua.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak kecanduan game online terhadap perubahan akhlak peserta didik kelas IX A di SMP Negeri 3 Sambas, dapat disimpulkan bahwa game online menjadi salah satu aktivitas yang sangat diminati oleh peserta didik. Adapun game online yang paling sering dimainkan antara lain *Mobile Legends: Bang Bang*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *Roblox*, *Minecraft*, dan beberapa permainan daring lainnya. Peserta didik memainkan game tersebut karena dianggap mampu memberikan hiburan, menghilangkan rasa bosan, memberikan tantangan, serta menjadi sarana berinteraksi dengan teman sebaya. Namun, intensitas bermain yang terlalu tinggi menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kecanduan sehingga sulit mengontrol waktu bermain.

Kecanduan game online berdampak pada perubahan akhlak peserta didik, terutama dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan cara berkomunikasi. Peserta didik yang terlalu sering bermain game cenderung kurang fokus saat belajar, sering mengantuk di kelas karena begadang, serta lalai dalam menyelesaikan tugas sekolah. Selain itu, beberapa peserta didik terbiasa menggunakan kata-kata kasar yang terbawa dari lingkungan permainan online. Kecanduan game online juga memengaruhi sikap sosial peserta didik. Mereka menjadi lebih sulit menerima nasihat, kurang menghargai orang tua dan guru, serta lebih memilih bermain game daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pada beberapa kasus, kebiasaan bermain game

yang berlebihan juga menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan kewajiban ibadah.

Dalam menghadapi kondisi tersebut, guru berperan memberikan pembinaan, nasihat, motivasi, serta bekerja sama dengan guru BK dan orang tua untuk membimbing peserta didik. Sementara itu, orang tua berperan mengawasi penggunaan gawai, membatasi waktu bermain game, serta mengarahkan anak pada kegiatan yang lebih positif. Dengan demikian, kerja sama antara guru dan orang tua menjadi kunci dalam mengurangi dampak negatif game online dan membentuk akhlak peserta didik yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daradjat, Zakiah. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. QS. Al-Ahzab: 21.
- Moleong, Lexy J. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, Nusa. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ramli, M. 2015. "Hakikat Pendidikan dan Peserta Didik." *Tarbiyah Islamiyah*.
- Rijali, Ahmad. 2018. "Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17, No. 33.
- Ruslan, Rosady. 2010. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al-Mishbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyudi, Hendro Setyo dan Mita Puspita Sukmasari. 2014. "Teknologi dan Kehidupan Masyarakat." *Jurnal Analisa Sosiologi*.