

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

. Di era sekarang Internet sangat dibutuhkan oleh semua orang, baik dikalangan anak-anak, remaja maupun dewasa. Internet adalah jaringan atau sistem pada jaringan komputer yang saling berhubungan (Terhubung) dengan menggunakan Sistem Global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna diseluruh dunia. Internet juga biasa dikenal sebagai interconnected-networking (Singkatan dari internet). Internet berasal dari bahasa latin yaitu “inter” yang memiliki arti “antara” jadi apabila digabungkan kata per kata internet adalah jaringan antara atau penghubung. Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara kenegara lain di seluruh dunia, dimana didalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa tahun terakhir ini telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia dan masyarakat secara umum. Salah satu bidang yang paling terdampak adalah dunia pendidikan, di mana kemajuan teknologi memudahkan proses belajar mengajar dan membuka berbagai peluang baru untuk pengembangan potensi siswa. Namun, di sisi lain, kemajuan teknologi juga menghadirkan tantangan baru, terutama dalam hal pengalihan perhatian dan munculnya berbagai bentuk hiburan yang sangat mudah diakses oleh para siswa dan pelajar. Salah satu bentuk hiburan yang sangat populer dan banyak diminati adalah game online, yang mampu menarik perhatian anak muda dan pelajar secara luas. Menurut Fitria Rahmi Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris, Game artinya permainan dan Online adalah daring atau dalam jaringan<sup>2</sup>. Game Online adalah kata yang sering digunakan untuk

---

<sup>1</sup> Anhar, “Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak” (Yogyakarta: Adamssein media, 2016).

<sup>2</sup> Nurhalimah and Sitti, “Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir,” in *Deepublish* (Sleman: Deepublish, 2019), 77.

merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak dizaman yang modern ini. Jenis permainan ini banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa Game Online identik dengan komputer, sesungguhnya Game tidak hanya beroperasi di komputer<sup>3</sup> Saat ini, game online semakin berkembang dan menjadi fenomena di kalangan pelajar, terutama melalui platform game mobile yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja, seperti Mobile Legend Bang-bang. Game ini tidak hanya menawarkan sensasi tantangan yang menguji kemampuan strategi dan kecepatan pemainnya, tetapi juga menyediakan unsur kompetisi yang sengit serta kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dengan pemain lain dari berbagai daerah secara virtual. Kehadiran game online ini mampu menciptakan suasana yang penuh semangat dan mengasyikkan, sehingga sering kali menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari pelajar. Meskipun memiliki manfaat seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerjasama melalui mode permainan tertentu, game online juga menimbulkan berbagai risiko dan tantangan, seperti kecanduan, penurunan fokus belajar, dan gangguan sosial karena terlalu tergantung pada interaksi virtual. Oleh karena itu, perilaku bijak dan pengaturan waktu yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi, termasuk game online, dapat memberi manfaat optimal dan tidak mengganggu proses pengembangan diri dan pendidikan anak-anak dan pelajar secara keseluruhan.

Di balik berbagai manfaat yang ditawarkan oleh game online, ada juga sejumlah tantangan dan masalah yang perlu diperhatikan, terutama yang berkaitan dengan pengaruhnya terhadap perilaku dan moral siswa. Saat ini, fenomena kecanduan game online semakin menjadi perhatian karena dapat berdampak negatif pada kondisi psikologis, hubungan sosial, dan perilaku moral anak-anak dan pelajar. Seseorang dapat disebut mengalami kecanduan apabila mereka sulit mengendalikan keinginan atau dorongan untuk melakukan atau menggunakan sesuatu, sehingga hal tersebut menimbulkan dampak buruk baik secara fisik maupun psikologis bagi

---

<sup>3</sup> Muhammad Darwis, Khairul Amri, and Hardy Reymond, "Dampak Dari Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun," *Bimbingan Konseling* 2, no. 2 (2020): 229.

dirinya sendiri..<sup>4</sup> Dalam masyarakat maupun dunia pendidikan, terdapat standar dan norma yang menekankan pentingnya membangun karakter dan moral siswa sebagai fondasi utama dalam proses belajar dan pembinaan kepribadian mereka. Oleh karena itu, keberlanjutan proses pendidikan harus mampu melakukan antisipasi dan langkah-langkah pencegahan terhadap berbagai faktor yang berpotensi merusak moral dan akhlak siswa, termasuk kecanduan terhadap game online. Peran orang tua, guru, dan lingkungan sekitar sangat penting untuk memastikan anak-anak tetap berada di jalur yang benar dan tidak tergoa oleh pengaruh negatif dari game yang berlebihan. Fenomena ini memperlihatkan adanya penyimpangan perilaku yang bisa terjadi akibat kurangnya kemampuan untuk mengatur dan mengendalikan diri. Tentunya, kecanduan game online ini berpotensi memberikan dampak negatif terhadap aspek akhlak dan moral individu, sehingga perlu perhatian dan upaya pencegahan agar karakter dan nilai moral tetap terjaga<sup>5</sup>

Fenomena kecanduan game online tidak bisa dianggap remeh begitu saja. Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) tahun 2023, tingkat kecanduan game di Indonesia semakin meningkat, terutama di kalangan pelajar dan anak muda. Masalah ini tidak hanya berakibat pada waktu yang dihabiskan untuk bermain game, tetapi juga berdampak besar pada kemampuan siswa dalam mengelola waktu belajar mereka. Banyak siswa yang mulai mengabaikan keluarga dan teman-teman karena terlalu fokus pada dunia virtual, bahkan terkadang menunjukkan perilaku yang kurang baik. Beberapa penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa kecanduan game online bisa berakibat buruk terhadap moral dan akhlak siswa, seperti munculnya perilaku agresif, kurangnya rasa empati terhadap orang lain, dan menurunnya kedisiplinan. Kondisi ini sangat perlu mendapatkan perhatian serius dari semua pihak agar anak-anak tetap dapat berkembang secara sehat dan seimbang baik secara akademik maupun moral. Dalam konteks bermain game secara berlebihan, banyak orang yang akhirnya terjebak dalam kelalaian waktu dan lupa akan kewajiban serta tanggung jawabnya. Hal ini sejalan dengan ajaran dalam Al-Qur'an yang menegaskan bahwa

---

<sup>4</sup> Rolin Maulya Sani Effendi, "Regulasi Diri Dalam Belajar (Self-Regulated Learning) Pada Remaja Yang Kecanduan *Game Online*," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): 187–191.

<sup>5</sup> L.N Alam, A Dirgayunita, and A.E Dheasari, "Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo," *Jpdk* 4, no. 1 (2022): 301–307.

sesuatu yang dilakukan secara berlebihan atau berlebih-lebihan tidaklah baik. Sebagaimana tertulis dalam QS Al-Maidah ayat 77:

قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا مِنْ قَبْلُ وَأَضَلُّوا  
كَثِيرًا وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ السَّبِيلِ

Artinya: Katakanlah (Muhammad), “Wahai Ahli Kitab! Janganlah kamu berlebih-lebihan dengan cara yang tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti keinginan orang-orang yang telah tersesat dahulu dan (telah) menyesatkan banyak (manusia), dan mereka sendiri tersesat dari jalan yang lurus.” (QS AL-Maidah 77) <sup>6</sup>

Ayat ini mengingatkan kita bahwa segala sesuatu hendaknya dilakukan secara proporsional dan tidak berlebihan, termasuk dalam permainan. Jika berlebihan, hal itu dapat mengganggu keseimbangan hidup, merusak moral dan akhlak, serta mengabaikan kewajiban dan nilai-nilai spiritual. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mengendalikan waktu dan perhatian, agar tidak terjebak dalam permainan yang bisa mengalihkan perhatian dari aspek penting dalam hidup, seperti ibadah, belajar, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan.

Di sisi lain, Nabi Muhammad SAW bersabda:

عن أبي موسى الأشعري رضي الله عنه مرفوعاً: «إِنَّمَا مَثَلُ الْجَلِيسِ الصَّالِحِ  
وَجَلِيسِ السُّوءِ كَمَثَلِ الْمِسْكِ وَنَافِخِ الْكَيْسِ فَحَامِلُ الْمِسْكِ: إِمَّا أَنْ يُحْدِثَكَ وَإِمَّا أَنْ  
تَبْتَاعَ مِنْهُ وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً وَنَافِخُ الْكَيْسِ: إِمَّا أَنْ يَحْرِقَ ثِيَابَكَ وَإِمَّا أَنْ  
تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا مُنْتِنَةً.»

Artinya: “Dari Abu Musa, dari Nabi SAW. beliau bersabda, “Sesungguhnya perumpamaan teman yang baik dan teman yang buruk adalah seperti penjual minyak wangi dan pandai besi. Penjual minyak wangi adakalanya akan memberimu, atau engkau membeli darinya, atau engkau memperoleh aroma

---

<sup>6</sup> “Al-Qur’an Al-Quddus,” in *Buya Barokah* (Buya Barokah, 2021), 120.

wangi darinya. Sedangkan pandai besi adakalanya akan membakar bajumu atau engkau memperoleh aroma tidak sedap.” (HR. Muslim)<sup>7</sup>

Kedua ajaran ini saling melengkapi. Mengutip ayat dari QS Al-Maidah, kita diingatkan agar tidak berlebihan dalam segala hal, termasuk dalam bergaul dan bermain game online. Sementara hadis Nabi memberikan gambaran tentang pentingnya memilih dan bergaul dengan teman yang baik, karena mereka akan mempengaruhi moral dan karakter kita. Teman yang baik membawa manfaat dan kebaikan seperti minyak wangi, sementara teman yang buruk, seperti pandai besi, berpotensi merusak dan menimbulkan bahaya. Oleh karena itu, dalam konteks penggunaan game online, kita harus berhati-hati memilih lingkungan pergaulan yang positif dan membatasi kegiatan berlebihan, agar tidak terjerumus ke dalam perilaku yang merusak akhlak dan iman. Upaya ini penting untuk memastikan bahwa permainan dan pergaulan di dunia virtual tetap membawa manfaat dan mendukung pembentukan karakter yang sesuai dengan ajaran agama

Di Indonesia, masalah kecanduan game online ini juga diakui oleh berbagai lembaga pendidikan dan pemerintah sebagai sebuah kekhawatiran yang sangat serius. Hal ini sejalan dengan amanat dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa salah satu tujuan utama dari pendidikan nasional adalah membantu peserta didik berkembang secara maksimal dan membentuk insan yang berakhlak mulia. Dengan demikian, norma dan prinsip dalam dunia pendidikan menuntut agar proses belajar tidak hanya fokus pada aspek akademik semata, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral siswa. Lebih jauh lagi, keberadaan pemain game online yang kecanduan harus dipandang sebagai masalah yang bertentangan dengan nilai-nilai moral dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Pendidikan yang berlandaskan etika dan moral mengajarkan agar setiap individu mampu mengembangkan sifat baik, bertanggung jawab, jujur, dan peduli terhadap sesama. Jika siswa terjebak dalam kecanduan game online, potensi mereka untuk tumbuh menjadi pribadi yang

---

<sup>7</sup> Muhammad Fatih, “Matsal Dalam Perspektif Hadits Tarbawi: Studi Atas Hadits Tentang Perumpamaan Teman Yang Baik Dan Teman Yang Buruk,” *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction* 3, no. 1 (2019): 137–146.

berakhlak mulia bisa terganggu bahkan hilang sama sekali<sup>8</sup>. Dari sudut pandang kesehatan mental dan spiritual, kecanduan ini dapat menyebabkan gangguan emosi dan ketidakseimbangan yang berakibat buruk terhadap karakter dan moral mereka, sehingga perlu ada perhatian serius dari semua pihak agar anak-anak dan remaja tetap bisa berkembang secara sehat dan bermartabat.

Di Indonesia, berbagai aturan dan kebijakan telah disusun untuk melindungi anak-anak dan remaja dari pengaruh negatif yang muncul dari penggunaan media dan teknologi. Salah satu contoh adalah surat edaran dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yang mengimbau masyarakat agar menjaga dan memastikan penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab, demi melindungi generasi muda dari konten berbahaya. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan juga menegaskan pentingnya pengawasan terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, agar tidak mengganggu proses pendidikan serta perkembangan karakter peserta didik<sup>9</sup>. Regulasi-regulasi ini menjadi dasar hukum dan panduan bagi lembaga pendidikan maupun orang tua untuk mengontrol perilaku dan pola penggunaan gawai siswa, termasuk dalam konteks mengatasi dan mencegah dampak buruk dari penggunaan game online yang berlebihan. Dengan adanya kerangka aturan ini, diharapkan anak-anak dapat berkembang secara sehat, baik dari segi akademik, moral, maupun kepribadian.

Dari sudut pandang psikologi dan ilmu perilaku, kecanduan game online, khususnya di kalangan remaja, dapat memiliki dampak yang luas dan mendalam terhadap aspek sosial, emosional, serta moral mereka. Untuk memahami fenomena ini secara lebih komprehensif, kita dapat mengembangkan berbagai teori yang mendukung pemahaman tentang bagaimana dan mengapa kecanduan game dapat mempengaruhi perilaku remaja secara negatif. Pertama, teori pengendalian impuls dan teori kognitif sosial memberi penjelasan mengenai mekanisme internal yang

---

<sup>8</sup> N Amin and A Akmal, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa," *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10.

<sup>9</sup> Handoyo Priyadi, "Kewenangan Inspektorat Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Dalam Melakukan Pengawasan Intern Terhadap Pengelolaan Dana Bantuan Pemerintah," *Dharmasisya: Jurnal Manajemen Pendidikan* 2, no. 3 (2023): 1311–1322, <https://scholarhub.ui.ac.id/dharmasisya/vol2/iss3/20>.

terlibat dalam kecanduan game. Menurut teori pengendalian impuls<sup>10</sup>, individu memiliki kapasitas untuk menunda kepuasan dan mengontrol dorongan untuk melakukan perilaku tertentu. Namun, dalam kasus kecanduan game online, kemampuan ini cenderung melemah karena sistem penghambat impuls yang tidak efektif, sehingga pemain sulit menahan keinginan untuk terus bermain. Fenomena ini menyebabkan meningkatnya perilaku impulsif yang mengabaikan norma sosial dan moral, serta konsekuensi jangka panjang yang dapat merugikan perkembangan karakter mereka. Selanjutnya, teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura menegaskan bahwa perilaku manusia dipelajari melalui proses observasi dan peniruan. Dalam konteks bermain game online, remaja sering kali meniru dan menelan mentah-mentah perilaku agresif, kompetitif, dan kurang sopan yang sering muncul dalam game. Jika perilaku ini tidak dikendalikan dan tidak diberikan pengawasan yang tepat, hal tersebut dapat memperkuat pola pikir dan sikap yang tidak sesuai dengan norma sosial dan moral, serta mengurangi empati terhadap orang lain. Kedua, terkait alasan motivasi, teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik juga dapat membantu menjelaskan perilaku berlebihan dalam bermain game. Remaja yang merasa kurang dihargai dalam kehidupan nyata cenderung mencari pengakuan dan penghargaan melalui dunia virtual. Mereka merasa dihargai dan diakui saat meraih pencapaian tertentu dalam game, yang memberi rasa bangga dan percaya diri. Namun, ketergantungan ini bisa menyebabkan mereka lebih mementingkan satisfaksi instan dari permainan daripada mengikuti norma sosial dan nilai moral. Ketergantungan ini dapat menyebabkan hilangnya rasa tanggung jawab sosial dan menurunnya moralitas, karena mereka lebih terfokus pada pencapaian individual di dunia virtual ketimbang membangun hubungan yang sehat di dunia nyata. Selain itu, teori kebutuhan dasar Manusia, seperti yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, juga relevan untuk memahami perilaku ini. Menurut Maslow<sup>11</sup>, manusia memiliki kebutuhan hierarkis yang mencakup

---

<sup>10</sup> Honest Vania Asari, Rini Gusya Liza, and Laila Isrona, "Perbandingan Tingkat Adiksi Game Online Dengan Tingkat Agresivitas Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 3, no. 1 (2024): 166–175.

<sup>11</sup> Anisyah Rahmadania and Hery Noer Aly, "Implementasi Teori Hierarchy Of Needs Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Yayasan Cahaya Generasi Islam Kota Bengkulu," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 4 (2023): 261–266, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/17456/12919/54814>.

kebutuhan akan pengakuan, rasa aman, dan harga diri. Dalam situasi di mana kebutuhan ini tidak terpenuhi secara memadai di dunia nyata, anak-anak dan remaja cenderung mencari pengaruh dan kepuasan tersebut dalam dunia game. Ketergantungan ini bisa menggeser fokus mereka dari pencapaian yang berlandaskan nilai-nilai moral dan sosial ke pencapaian yang bersifat sementara dan terfokus pada dunia virtual. Lebih jauh lagi, teori reaksi emosional dan neuropsikologi menunjukkan bahwa kecanduan game online juga dapat memicu perubahan pada sistem limbik dan hormon di otak yang mengatur emosi dan penghargaan. Saat bermain game secara berlebihan, kadar dopamin dalam otak meningkat, sehingga memberi rasa bahagia dan puas yang kuat. Namun, lama-kelamaan, otak menjadi kurang sensitif terhadap rangsangan alami dari kehidupan nyata, dan individu mungkin menjadi lebih mudah marah, cemas, atau tertekan ketika tidak bisa bermain<sup>12</sup>. Kondisi ini tidak hanya mempengaruhi kesehatan mental, tetapi juga mengganggu perkembangan karakter dan moral karena individu kurang mampu mengontrol emosinya secara stabil dan dewasa. Kalau dirangkum secara menyeluruh, kecanduan game online bisa dipahami sebagai hasil dari berbagai faktor psikologis dan sosial yang saling terkait. Fenomena ini tidak hanya sekadar masalah adiksi, melainkan juga menyangkut proses belajar dan pembentukan karakter yang dipengaruhi oleh kontrol diri, motivasi, kebutuhan dasar, dan kondisi emosional. Oleh karena itu, penanganan yang efektif membutuhkan pendekatan multidisipliner yang mencakup penguatan aspek psikologis, pengawasan sosial, pembinaan karakter, serta peningkatan kesadaran akan pentingnya norma sosial dan nilai moral dalam membina generasi muda yang sehat secara kepribadian dan moral.

Dalam Penelitian Juhan Fasihullisan<sup>13</sup>, Dampak negatif yang ditemukan mencakup kurangnya kesopanan saat berbicara kepada teman, guru, dan orang tua, rasa malas dalam belajar, seringnya terlambat melaksanakan sholat Dzuhur secara berjamaah, mengabaikan teman sekelas, dan tidak memperhatikan panggilan dari

---

<sup>12</sup> Harman Bramadan, "Kontribusi Regulasi Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang," *Socio Humanus* 3, no. 1 (2021): 12–22.

<sup>13</sup> Juhan Fasihullisan, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII," *Skripsi* (UIN Mataram, 2019).

guru. Penelitian yang dilakukan oleh Amin. (n.d.), Penelitian ini mengungkapkan bahwa kecanduan game online menyebabkan siswa menjadi kurang disiplin dalam mengatur waktu (sering malas-malasan) dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar, meskipun mereka menjadi lebih peka terhadap teman di dunia maya.<sup>14</sup> Penelitian oleh Muhammad Fahmi Dzajuli<sup>15</sup> Perubahan perilaku seseorang sangat berhubungan erat dengan akhlak, dan game online dikenal sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan akhlak dari sikap terpuji menjadi tercela. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Husna Cimanggis Depok. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Rahayu<sup>16</sup>, tingkat kecanduan yang tinggi dalam bermain game online, pemain cenderung meluapkan kemarahan seperti dalam game, mengucapkan kata-kata kasar, merasa marah atau kesal saat ditegur, serta menghabiskan waktu hingga lima jam sehari. Hal ini menunjukkan adanya dampak yang signifikan dari tingginya intensitas bermain game online terhadap akhlak yang tercela.

Fenomena ini memperlihatkan adanya penyimpangan perilaku yang bisa terjadi akibat kurangnya kemampuan untuk mengatur dan mengendalikan diri. Tentunya, kecanduan game online ini berpotensi memberikan dampak negatif terhadap aspek akhlak dan moral individu, sehingga perlu perhatian dan upaya pencegahan agar karakter dan nilai moral tetap terjaga<sup>17</sup> Pengalaman pribadi peneliti semakin memperkuat urgensi penelitian ini. Peneliti pernah secara langsung menyaksikan bagaimana seorang remaja yang sedang asyik bermain game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menunjukkan respons penolakan dan bahkan kemarahan ketika diminta oleh orang tuanya. Peristiwa ini dengan jelas menunjukkan bagaimana prioritas dan kendali diri remaja terganggu oleh daya tarik game, mengesampingkan perintah dan rasa hormat terhadap orang tua. Tidak hanya itu, peneliti juga pernah menjumpai sekelompok siswa yang memilih begadang semalaman di salah satu rumah teman hanya untuk bermain game MLBB bersama hingga pagi hari. Fenomena begadang dan berkumpul hanya untuk bermain game

---

<sup>14</sup> Amin and Akmal, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa."

<sup>15</sup> Muhammad Fahmi Dzajuli, "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Husna Cimanggis Depok," *Skripsi* (UIN Jakarta, n.d.).

<sup>16</sup> Tri Rahayu, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Madzumah Siswa Di SMP Negeri 1 Semin Kabupaten Gunungkidul," *Skripsi* (UIN Sunan Kalijaga, 2022).

<sup>17</sup> Alam, Dirgayunita, and Dheasari, "Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo."

ini tidak hanya mengganggu pola tidur sehat siswa, tetapi juga berpotensi mengabaikan tanggung jawab belajar dan interaksi sosial yang sehat dengan keluarga, menunjukkan bagaimana game online telah menggeser prioritas dan membentuk kebiasaan yang kurang produktif.

Berbagai penelitian telah dilakukan mengenai dampak kecanduan game online pada akhlak. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya fokus pada tingkat SMP dan hanya menyoroti satu atau dua aspek akhlak kemudian berbagai penelitian telah mengkaji dampak kecanduan game online secara umum tanpa menyoroti judul game tertentu yang populer dikalangan siswa. Oleh karena itu peneliti ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek: 1. Lokasi penelitian yang spesifik yaitu di SMKN1 Krangkeng, 2. Cakupan dimensi akhlak yang dikaji lebih luas. 3. Fokus kecanduan MLBB sebagai studi kasus utama, bukan hanya sekedar game online umum dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam studi. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya serta temuan dari observasi yang dilakukan di sekolah tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis lebih jauh tentang bagaimana kebiasaan bermain mereka, kemudian dampak yang ditimbulkan dari kecanduan Game Online Mobile Legend bang-bang, dan faktor penyebab siswa tersebut kecanduan Game Online tersebut serta upaya orang tua dan guru dalam mencegah siswa terjerumus dalam kecanduan Game Online. Peneliti ini kemudian diberi judul “ Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlak Siswa SMKN1 Krangkeng”.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan maka dapat di rumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Kebiasaan Bermain Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Siswa di SMKN 1 Krangkeng?
2. Bagaimana Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMKN 1 Krangkeng?
3. Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Menganalisis Kebiasaan Bermain Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Siswa di SMKN 1 Krangkeng
2. Menemukan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMKN 1 Krangkeng
3. Menganalisis Faktor yang Menyebabkan Siswa Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Di SMKN 1 Krangkeng.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan bagi guru-guru, orang tua dan murid agar membatasi diri dari hal-hal yang berlebihan seperti bermain Game Online Mobile Legend Bang-bang, karena dapat membahayakan diri sendiri jika berlebih sehingga menjadi pecandu Game Online.

2. Secara praktis

1. Untuk Siswa: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak positif dan negatif game online, terutama pada perubahan

moral. Hal ini diharapkan membantu siswa untuk mengatur waktu bermain game dengan bijak, sehingga mereka dapat menjaga kualitas diri dan moral yang baik.

2. Untuk Sekolah dan Lembaga Pendidikan: Penelitian ini dapat memberikan informasi yang jelas tentang kondisi siswa terkait perilaku dan kecanduan game online. Informasi ini dapat digunakan sekolah untuk mengambil langkah-langkah strategis, seperti pembinaan moral dan pengawasan penggunaan media digital di lingkungan sekolah.

3. Untuk Orang Tua: Penelitian ini bertujuan untuk membantu orang tua menjadi lebih peka dan proaktif dalam mengawasi serta memberikan batasan waktu yang tepat bagi anak dalam penggunaan game online, sehingga dampak negatif terhadap moral dan prestasi belajar dapat dihindari.

4. Untuk Peneliti dan Akademisi: Penelitian ini dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan analisis dan metodologi penelitian. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian serupa di masa mendatang yang berfokus pada topik kecanduan game dan perilaku moral siswa

## **E. Kajian Pustaka**

### **1. Kajian Pustaka**

Tinjauan pustaka adalah rangkuman dan kajian teori yang membahas berbagai informasi dan penelitian yang berkaitan dengan masalah yang ingin diselesaikan melalui penelitian ini. Penulis mengumpulkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai bahan referensi awal, agar bisa memahami topik yang sedang diteliti. Dalam konteks ini, penulis meneliti tentang kepemimpinan perempuan dalam pengembangan pondok pesantren. Untuk memperkuat proposal tesisnya, penulis melakukan penelusuran terhadap berbagai sumber dan informasi yang relevan dengan permasalahan tersebut. Pertama Tesis yang buat oleh Husnayani dengan judul penelitian “Fenomena Game Online Di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologis, yaitu untuk memahami pengalaman dan persepsi dari berbagai pihak terkait. Data utama dikumpulkan langsung dari sumber-sumber seperti

kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar. Selain itu, data tambahan diperoleh dari dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian ini. Untuk mengumpulkan data, peneliti sendiri berperan dalam menentukan dan memilih informan, serta melakukan analisis dan interpretasi data. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan beberapa hal penting: 1. Kebiasaan bermain Game Online di kalangan siswa SMP Negeri 1 Malangke cukup tinggi, sekitar 4 jam sehari. Game favorit mereka adalah PUBG, Mobile Legend, dan Free Fire. Kebiasaan ini terbentuk dari pergaulan dengan teman sebaya dan pola asuh orang tua yang cenderung membiarkan mereka bermain. Kondisi pandemi membuat mereka semakin sering menggunakan handphone untuk belajar, tetapi kenyataannya banyak dari mereka malah menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain Game daripada belajar. Hal ini menyebabkan ketergantungan yang cukup serius terhadap Game Online. 2. Dampak positif dari bermain Game Online, menurut data, adalah membantu siswa menambah kosa kata bahasa Inggris dan sebagai hiburan serta media komunikasi dengan teman-teman mereka yang jauh. Namun, dampak negatifnya cukup besar: Game Online bisa membuat siswa kecanduan, mengabaikan pelajaran, lupa makan, mandi, dan bahkan tidak tidur sampai pagi. Mereka cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, yang berpengaruh buruk terhadap kemampuan berbicara, emosi, dan prestasi belajar mereka di sekolah. 3. Sebagai upaya mengatasi masalah ini, pihak sekolah melakukan berbagai langkah. Di antaranya adalah sosialisasi aturan sekolah, seperti larangan membawa handphone ke sekolah kecuali untuk keperluan belajar, melalui program penguatan karakter. Selain itu, program bimbingan dan konseling khusus dilakukan untuk membantu siswa yang mengalami masalah, termasuk kecanduan Game Online. Sekolah juga membangun hubungan yang baik dengan orang tua siswa agar solusi lebih efektif. Dari hasil penelitian ini, terlihat bahwa dampak negatif Game Online jauh lebih besar dibandingkan manfaatnya. Oleh karena itu, peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat penting untuk membantu mengurangi

kecanduan dan dampak buruk lainnya pada siswa.<sup>18</sup> Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada beberapa aspek utama yaitu Peneliti fokus pada dampak kecanduan game Mobile Legends Bang-Bang terhadap akhlak siswa di tingkat SMK, dengan penekanan pada aspek religius, sosial, dan tanggung jawab siswa serta faktor-faktor penyebab kecanduan dan Upaya Orang tua dan Sekolah. Sedangkan penelitian Husnayani membahas fenomena game online secara umum di kalangan siswa SMP dengan berbagai jenis game, meliputi dampak positif dan negatif serta upaya sekolah dalam penanganannya. Selain itu, peneliti menggunakan informan utama dari siswa, pendidik di SMK, Guru BK, orangtua siswa dan Wakasek Kesiswaan. Sementara Husnayani melibatkan berbagai pihak seperti kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua di SMP. Penekanan karya peneliti lebih spesifik pada perubahan akhlak dan nilai moral siswa akibat kecanduan game, sedangkan Husnayani lebih menekankan kebiasaan bermain dan dampak sosial-psikologis secara luas. Kelemahan dalam penelitian Husnayani yaitu Penelitiannya lebih menekankan pada dampak positif dan negatif game online secara umum. Hal ini bisa menjadi keterbatasan dalam memahami secara rinci hubungan sebab-akibat dan tingkat keparahan kecanduan

Muhammad Arifin, “Peran Tripusat Pendidikan Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli<sup>19</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian melibatkan orang tua remaja, guru Pendidikan Agama Islam, dan masyarakat sekitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggung jawab tiga pilar—keluarga, sekolah, dan masyarakat—dapat membantu mengurangi kecanduan Game Online pada remaja. Keluarga berperan dengan mengawasi dan membatasi waktu bermain anak, menjauhkan anak dari Game yang tingkat adiksinya tinggi, membatasi waktu keluar rumah, dan selektif dalam memilih teman bermain. Sekolah

---

<sup>18</sup> Husnayani, “Fenomena *Game Online* Di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara” (Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Iain Palopo, 2021).

<sup>19</sup> Muhammad Arifin, “Peran Tripusat Pendidikan Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli” (Pascasarjana Universitas Islam Negeri (Uin) Ar-Raniry Banda Aceh, 2022).

melakukan berbagai pembinaan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, serta menjalin kerjasama dengan pihak kepolisian. Sementara itu, masyarakat membantu dengan memberi himbauan, membimbing, membatasi waktu bermain, dan memberikan teguran jika diperlukan. Pendekatan yang dilakukan di keluarga adalah memberi contoh yang baik lewat teladan. Sekolah menerapkan pendekatan keteladanan, fungsi, dan sanksi agar siswa memahami batasan dan aturan. Masyarakat lebih mengutamakan pendekatan bimbingan dan nasehat, serta pendekatan kekeluargaan untuk mengingatkan remaja agar tidak terlalu lama bermain Game Online. Upaya yang dilakukan keluarga meliputi membatasi waktu penggunaan handphone dan menyediakan kegiatan lain yang bermanfaat. Sekolah berupaya menambah kegiatan ekstrakurikuler dan membuka informasi, agar siswa semakin banyak kegiatan positif yang bisa mereka ikuti. Sedangkan masyarakat memberikan teguran dan nasehat langsung kepada remaja yang bermain Game Online, serta melaporkan kepada orang tua dan sekolah jika diperlukan.<sup>20</sup>

Adapun Perbedaan utama antara peneliti dengan penelitian Muhammad Arifin terletak pada fokus dan subjek kajiannya. Peneliti memfokuskan pada dampak kecanduan game Mobile Legends Bang-Bang terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Krangkeng, dengan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk memahami perubahan perilaku dan nilai moral siswa akibat kecanduan tersebut. Sedangkan penelitian Arifin berfokus pada peran tripusat pendidikan yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam meminimalisir kecanduan game online pada remaja di Gampong Blang Paseh, dengan menyoroti upaya kolaboratif dan strategi pencegahan yang melibatkan orang tua, guru pendidikan agama, dan masyarakat sekitar. Selain itu, subjek penelitian saya adalah siswa dan pendidik di lingkungan sekolah, sementara Arifin melibatkan berbagai pihak di luar sekolah untuk melihat peran bersama dalam mengatasi kecanduan game. Dengan demikian, penelitian saya lebih menitikberatkan pada dampak kecanduan secara individual dan aspek akhlak, sementara penelitian Arifin menekankan pendekatan sosial dan sinergi antar elemen pendidikan dalam

---

<sup>20</sup> Ibid.

mencegah kecanduan tersebut. Sedangkan kelemahan penelitian sebelumnya yaitu Penggunaan pendekatan kualitatif dengan sampel terbatas, yaitu hanya melibatkan orang tua, guru Pendidikan Agama Islam, dan masyarakat sekitar, sehingga hasilnya kurang mewakili perspektif remaja langsung yang menjadi subjek utama masalah kecanduan game online

Penelitian oleh Luthfi Nur Alam, Aries Dirgayunita dan Agustriarini Eka Dheasari dengan judul “Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo” Pendekatan yang mereka gunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus, yang sumber datanya berasal dari responden dan informan terkait. Dalam pengumpulan data, mereka menggunakan teknik observasi dan wawancara. Setelah data terkumpul, data tersebut dianalisis secara deskriptif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap moralitas anak-anak di desa Ganggungan. Beberapa perubahan perilaku yang terlihat adalah anak-anak mulai kehilangan prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, termasuk dalam belajar di rumah. Mereka menjadi lebih disosiatif dan cenderung malas belajar. Melihat kenyataan ini, peneliti menyarankan kepada orang tua di desa Ganggungan untuk lebih ketat dalam mengawasi pola pergaulan anak, khususnya bagi anak-anak yang masih belum dewasa. Penting juga untuk melibatkan berbagai pihak, terutama pihak sekolah. Sekolah bisa mengadakan seminar untuk orang tua tentang bahaya dan dampak dari Game Online, serta mengatur waktu anak untuk belajar dan bermain. Materi tentang Game Online dan pengaruhnya juga harus disampaikan kepada siswa agar mereka lebih memahami risiko kecanduan. Selain itu, penting untuk membantu anak menemukan kegiatan yang edukatif dan menyalurkan energi mereka ke hal-hal positif. Penting pula untuk menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak agar mereka merasa nyaman dan mau terbuka mengenai kegiatan mereka, termasuk penggunaan Game Online. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan anak-anak bisa lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan menghindari dampak negatif dari kecanduan Game Online.<sup>21</sup>

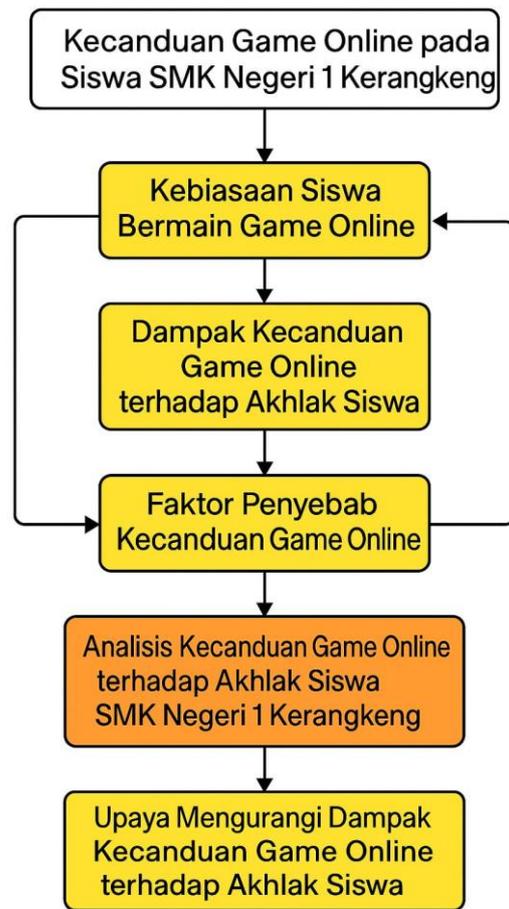
---

<sup>21</sup> Alam, Dirgayunita, and Dheasari, “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo.” *Jpdk* 4, no. 1 (2022): 301–307.

Perbedaan karya peneliti dengan penelitian Luthfi Nur Alam, Aries Dirgayunita, dan Agustriarini Eka Dheasari terletak pada fokus, pendekatan, dan konteks subjek penelitian. Karya saya meneliti dampak kecanduan Mobile Legends Bang-Bang terhadap akhlak siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng dengan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk menggali pengalaman langsung dan perubahan nilai moral siswa dalam konteks pendidikan kejuruan. Sementara itu, penelitian Luthfi dkk. menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif di lingkungan desa Ganggungan Kidul dengan fokus pada moralitas anak-anak secara umum serta perubahan perilaku yang berdampak pada aktivitas sehari-hari, khususnya belajar di rumah. Selain itu, peneliti juga menganalisis faktor penyebab dan durasi kecanduan serta dampak yang lebih terperinci pada aspek religius dan sosial, sedangkan penelitian Luthfi dkk. menekankan pentingnya peran orang tua dan sekolah dalam pengawasan dan edukasi untuk mencegah kecanduan. Dengan demikian, karya saya lebih fokus pada analisis mendalam akhlak siswa di lingkungan SMK dan faktor-faktor yang memengaruhinya, sementara penelitian Luthfi dkk. berorientasi pada solusi pencegahan dan peran komunitas di lingkungan desa dalam mengatasi dampak kecanduan game online pada anak. Kelemahan utama penelitian ini berkaitan dengan keterbatasan geografis, fokus dampak yang sempit pada moralitas tanpa melihat aspek lain, metode pengumpulan data yang mungkin subjektif, dan tantangan dalam mengukur moralitas secara valid dan reliabel. Selain itu, kontrol terhadap variabel lain yang mempengaruhi moralitas juga penting untuk meningkatkan ketajaman analisis penelitian.

## **2. Kerangka pemikiran**

Kerangka pikir adalah jalur pemikiran yang disusun berdasarkan aktivitas penelitian yang dilakukan. Menurut Mujiman dalam artikel (Nigrum, 2017), kerangka pikir diartikan sebagai konsep yang memuat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat sebagai dasar untuk memberikan jawaban sementara. Berikut adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini:



### 3. Kerangka Teori

Kerangka ini penting karena memberikan pijakan yang logis dan terstruktur, sehingga peneliti bisa menyusun langkah-langkah yang jelas dan terarah dalam mengkaji masalah serta mencapai tujuan penelitian. Dengan membangun kerangka teori, peneliti bisa memetakan berbagai konsep yang relevan dan menjadikannya sebagai acuan untuk menganalisis data serta menarik kesimpulan yang tepat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, kerangka teori disusun untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai perkembangan penalaran moral anak laki-laki dan perempuan di Madrasah Ibtidaiyah, dari berbagai sudut pandang teori. Berikut adalah teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

#### a. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak diartikan sebagai benturan atau pengaruh yang membawa akibat, baik yang bersifat positif maupun negatif. Pengaruh sendiri adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu

baik itu orang maupun benda yang dapat memengaruhi pembentukan karakter, kepercayaan, atau tindakan seseorang. Pengaruh menggambarkan situasi di mana terdapat hubungan timbal balik atau sebab-akibat antara sesuatu yang memberi pengaruh dan sesuatu yang dipengaruhi. Secara sederhana, dampak dapat dipahami sebagai akibat dari suatu tindakan atau keputusan. Setiap keputusan yang diambil oleh seorang pemimpin biasanya memiliki dampak tertentu, entah itu positif maupun negatif. Selain itu, dampak juga bisa merupakan hasil dari proses pengawasan internal yang dilaksanakan. Seorang pemimpin yang bijaksana seharusnya mampu memprediksi jenis dampak apa saja yang mungkin timbul dari keputusan yang diambil.<sup>22</sup>

#### **b. Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang**

Awalnya, istilah kecanduan digunakan untuk menyebut perilaku yang merugikan diri sendiri, terutama terkait dengan orang yang ketergantungan secara fisik pada obat-obatan ilegal. Namun, dalam kurun waktu sekitar 20 tahun terakhir, pengertian kecanduan ini semakin diperluas. Sekarang, kecanduan tidak hanya merujuk pada ketergantungan terhadap bahan tertentu, tetapi juga mencakup perilaku yang bersifat emosional dan impulsif, serta berpotensi merusak diri sendiri. Yang penting, perilaku tersebut sangat sulit dihentikan atau dikendalikan.<sup>23</sup> Menurut Yee, kecanduan Game Online merupakan perilaku tidak sehat yang berlangsung secara terus-menerus dan sulit dihentikan oleh orang yang bersangkutan. Perilaku tidak sehat ini dapat menimbulkan kerugian bagi diri sendiri, dan hal ini sering terlihat pada mereka yang gemar bermain Game Online. Kecanduan juga sering disebut sebagai ketergantungan, yang ditandai dengan perilaku yang selalu mendorong seseorang untuk terus melakukan atau mengalami dampak psikologis tertentu, serta kadang-kadang sebisa mungkin menghindari rasa tidak nyaman. Secara umum, kecanduan diartikan sebagai perilaku yang merugikan diri sendiri dan

---

<sup>22</sup> Suharno dan Retnoningsi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, UIN Raden Fatah Palembang (Semarang: Widya Karya, 2011).

<sup>23</sup> Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (2017): 28–40.

berlangsung secara berkelanjutan serta sulit untuk dihentikan oleh individu yang bersangkutan.<sup>24</sup>

Kuss dan rekan-rekannya menjelaskan bahwa kecanduan Game Online berkaitan dengan berbagai gejala psikologis dan masalah kesehatan mental yang dapat menimbulkan dampak negatif. Dalam DSM-V, kecanduan Game Online digambarkan sebagai kebiasaan menggunakan internet secara berlebihan dan terus-menerus saat bermain Game dengan banyak pemain lain, yang menyebabkan stres atau penderitaan. Diagnosis ini berlaku jika seseorang menunjukkan lima atau lebih dari kriteria tertentu selama satu tahun, seperti terlalu tergilagila bermain Game, menarik diri dari aktivitas sosial, toleransi yang berarti menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain, kurangnya kontrol diri, kehilangan minat terhadap hal lain, tetap bermain meskipun tahu dampak buruknya, berbohong tentang kebiasaan bermain, perubahan mood yang tidak stabil, serta mengabaikan hubungan sosial, pekerjaan, dan aspek penting lainnya dalam hidup mereka.<sup>25</sup>

Menurut Kim dan rekan-rekannya, Game Online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi Online. Sedangkan Winn dan Fisher menambahkan bahwa multiplayer Online ACTRE merupakan perkembangan dari Game yang biasanya dimainkan oleh satu orang, tetapi dalam bentuk yang lebih besar. Game ini menggunakan cara permainan dan konsep yang sama seperti Game lain, tetapi yang membedakannya adalah pemain bisa bermain bersama banyak orang secara bersamaan dalam waktu yang sama.<sup>26</sup>

Menurut Burhan, Game Online adalah permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan melalui internet. Biasanya, Game ini disediakan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan penyedia jasa Game atau bisa diakses langsung dari platform resmi yang khusus menyediakan Game. Untuk memainkan Game Online, perangkat utama yang

---

<sup>24</sup> Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*," (2017).

<sup>25</sup> Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*," (2017)

<sup>26</sup> Andri Arif Kustiawan, "Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahannya," in *Ae Media Grafika* (Ae Media Grafika, 2018), 2. Hal 6

dibutuhkan adalah komputer dengan spesifikasi yang sesuai dan koneksi internet yang stabil.

Kecanduan Game Online termasuk salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, sering disebut sebagai internet addictive disorder. Seperti yang dikatakan Young, internet memang dapat memicu kecanduan, salah satunya adalah kecanduan bermain Game secara berlebihan. Dari penjelasan di atas, kita bisa memahami bahwa Game Online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat teknologi, seperti komputer atau ponsel pintar (smartphone) yang terhubung ke internet. Salah satu contoh Game Online yang populer adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin pesat di era globalisasi saat ini. Bermain Game Online bisa dilakukan melalui layar monitor komputer atau layar ponsel, yang sebelumnya hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi sekarang juga bisa digunakan untuk berbagai hal lainnya, termasuk bermain Game baik secara Online maupun offline.<sup>27</sup>

### c. Akhlaq

#### 1. Definisi Akhlaq

Akhlaq adalah sifat atau sikap baik yang ada dalam diri seseorang, yang membuatnya terdorong untuk melakukan perbuatan-perbuatan baik tanpa harus berpikir panjang atau mempertimbangkannya terlebih dahulu. Menurut ajaran Al-Qur'an, ada beberapa indikator yang menunjukkan baik buruknya akhlak seseorang:

1. **Kebaikan yang bersifat mutlak** artinya kebaikan yang terdapat dalam akhlak merupakan kebaikan yang tulus dan berlaku di mana saja, dalam situasi dan keadaan apa pun, tanpa terbatas oleh waktu atau tempat.
2. **Kebaikan yang bersifat menyeluruh** berarti kebaikan tersebut mencakup seluruh umat manusia, memberikan manfaat dan kebaikan untuk semua orang tanpa terkecuali.

---

<sup>27</sup> Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus, "Dampak *Game Online Mobile legends: Bang Bang* Terhadap Mahasiswa," *Perspektif* 7, no. 1 (2019): 6.

3. **Implementasi yang bersifat wajib** menunjukkan bahwa tindakan baik itu adalah hal yang harus dilakukan, karena merupakan kewajiban dan ada hukuman atau sanksi bagi yang tidak melaksanakannya sesuai aturan.
  4. **Pengawasan yang menyeluruh** mencerminkan bahwa kita diawasi oleh Allah Swt. dan juga oleh sesama manusia, karena sumber keberhasilannya berasal dari Allah yang Maha Mengetahui dan Maha Melihat
2. Macam-macam Akhlak
- a. Akhlak karimah/ mahmudah

Akhlak yang baik atau terpuji adalah sikap dan perilaku yang mulia. Artinya, seseorang yang memiliki akhlak baik akan bersikap terbuka dan mau menerima segala sesuatu yang datang kepadanya dengan hati yang lapang. Akhlak terpuji ini menjadi sumber kekuatan yang membuat setiap orang bertindak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat dan tidak melanggar aturan maupun perintah dari Tuhan<sup>28</sup> Menurut Imam al-Ghazali, pengertian akhlak yang baik adalah saat semua sifat dan kekuatan dalam diri seseorang berjalan seimbang, sehingga menghasilkan perilaku yang baik dan mulia. Jika kekuatan-kekuatan ini tidak seimbang dan tidak harmonis, maka itulah yang disebut sebagai akhlak yang buruk.

Selain itu, Imam Ghazali juga mengutip perkataan Sayyidin Ali bin Abi Thalib ra., yang menyatakan bahwa hakikat dari akhlak yang baik dan mulia adalah dengan menjauhi larangan Allah SWT. Artinya, sifat-sifat baik tercapai ketika kita berusaha menjaga hati dan perilaku dari segala hal yang dilarang oleh Allah.<sup>29</sup>

- b. Akhlak madzmumah

---

<sup>28</sup> Chotibul Umam, *Pendidikan Akhlak Upaya Pembinaan Akhlak Melalui Program Penguatan Kegiatan Keagamaan* (Tanggamus: Guepedia, 2021).

<sup>29</sup> Neneng Nurhasanah, Ajat Rukajat, and Zaenal Arifin, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Difabel) Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 4, no. 3 (2021): 206–211.

Yaitu akhlak yang buruk, yaitu sikap dan perilaku yang menunjukkan adanya perlawanan terhadap berbagai keadaan yang dialami seseorang. Akhlak tercela membuat seseorang cenderung menuntut orang lain mengikuti keinginannya, sementara dia sendiri enggan memenuhi harapan orang di sekitar. Dengan sikap seperti ini, hati orang tersebut menjadi tertutup, dan hidupnya terasa kering dan sepi. Menurut Imam al-Ghazali, akhlak buruk adalah kebalikan dari perilaku baik, terutama ketika kekuatan dan sifat dalam diri manusia tidak seimbang dan tidak harmonis<sup>30</sup> Menurut Al-Ghazali, jika emosi seseorang terlalu berlebihan dan sulit dikendalikan, sehingga cenderung bertindak sembrono, nekat, atau berani tanpa pemikiran matang, maka hal itu disebut tahawwur. Sebaliknya, jika sifat tegas justru digunakan untuk menutupi kelemahan atau kekurangan, dan membuat seseorang menjadi penakut serta gagal melaksanakan tugas yang seharusnya dikerjakan, maka sifat tersebut juga tidak baik. Dalam pandangan Al-Ghazali, kedua sifat ini baik terlalu impulsif maupun terlalu takut dan lemah cenderung menunjukkan kelemahan dan membuat seseorang mudah terpengaruh oleh sifat malas dan hal-hal negatif lainnya. Oleh karena itu, yang terbaik menurut Al-Ghazali adalah berada di tengah-tengah, yaitu memiliki keseimbangan antara kekuatan emosi dan sikap tegas, karena hal itulah yang menjadi sifat mulia dan keutamaan manusia.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Umam, *Pendidikan Akhlak Upaya Pembinaan Akhlak Melalui Program Penguatan Kegiatan Keagamaan*.

<sup>31</sup> Siti Suwaibatul Aslamiyah, Evi Zulianah, and Minnatul Maula, *Pendidikan Akhlak Dengan Literasi Islami Pendidikan* (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2021).