

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh District,
Majalengka Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 2 Year 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Dampak *Game online* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pelajaran Akidah Ahlak MAN 1 Kota Bima

104 – 116

The Impact of Online Games on Student Learning Activities in the Aqidah and Ethics Lesson at MAN 1 Kota Bima

Articles Submitted :


2025-03-07

Articles Received :


2025-04-05

Articles Published:

2025-04-07

 In Kurniawati^{1*}, Luthfiah², Nuraini³

 ^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bima

 Email Correspondence : iinsitijaidah@gmail.com *

Kata Kunci:

Siswa, *Game online*, Aktivitas belajar.

Abstrak: Fenomena kecanduan *Game online* yang semakin marak di kalangan siswa, yang berpotensi mengganggu konsentrasi mereka dalam mengikuti pelajaran, khususnya pelajaran Akidah Ahlak. Kondisi ini berdampak pada prestasi belajar dan perilaku siswa di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh waktu bermain *Game online* terhadap konsentrasi siswa dalam pelajaran Akidah Ahlak di MAN 1 Kota Bima. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilakukan di MAN 1 Kota Bima, melibatkan siswa kelas X dan XI serta guru Akidah Ahlak sebagai responden. Penelitian ini dilaksanakan sejak September 2024 hingga Januari 2025, dengan durasi penelitian selama empat bulan. Data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan angket, sedangkan data sekunder melalui dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *Game online* berdampak negatif pada konsentrasi belajar siswa, dengan indikasi seperti sering terlambat, bolos, dan tugas yang terbengkalai. Peran guru Akidah Ahlak dalam memberikan pemahaman moral dan bekerja sama dengan orang tua sangat penting untuk mengurangi dampak tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengelolaan waktu yang tepat dan peran guru sangat krusial untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *Game online* dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, yang berpotensi menurunkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, disarankan agar guru Akidah Ahlak memperkuat pemahaman moral siswa dan bekerja sama dengan orang tua untuk mengelola waktu bermain

game. Pengelolaan waktu yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan konsentrasi dan kualitas belajar siswa.

Keywords:

Students, Online *games*,
Learning activities.

Abstract: The phenomenon of online game addiction, which is increasingly widespread among students, has the potential to disrupt their concentration in following lessons, especially in Akidah Ahlak (Faith and Morality) subjects. This condition impacts students' academic performance and behavior at school. This research aims to identify the effect of online gaming time on students' concentration in Akidah Ahlak lessons at MAN 1 Bima City. The research uses a qualitative method with a descriptive approach. The study was conducted at MAN 1 Bima City, involving 10th and 11th-grade students as well as Akidah Ahlak teachers as respondents. The research was carried out from September 2024 to January 2025, with a duration of five months. Primary data was obtained through interviews, observations, and questionnaires, while secondary data was collected through documentation. Data analysis was performed using thematic analysis. The research findings show that online game addiction negatively affects students' concentration in learning, with indicators such as frequent tardiness, absenteeism, and neglected assignments. The role of Akidah Ahlak teachers in providing moral understanding and collaborating with parents is crucial in reducing these impacts. The study concludes that proper time management and the role of teachers are essential to improving students' learning quality. This research highlights that online game addiction can disrupt students' learning concentration, potentially lowering the quality of education. Therefore, it is recommended that Akidah Ahlak teachers strengthen students' moral understanding and work with parents to manage gaming time. Proper time management is needed to improve students' concentration and learning quality.

Copyright © 2025 authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view>



DOI : 10.61227



P-ISSN : 2774-9290



E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan digitalisasi yang semakin maju saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Muslim, 2022). Transformasi digital yang pesat telah merubah cara siswa mengakses informasi, berinteraksi, dan belajar, sehingga membuka peluang untuk inovasi dalam proses pembelajaran (Wiraguna et al., 2024). Salah satu bentuk inovasi yang berkembang secara pesat adalah permainan daring (*Game online*), yang tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi banyak kalangan, terutama di kalangan generasi muda (Fadila et al., 2022). *Game online*, yang sering kali dikategorikan sebagai salah satu bentuk hiburan digital yang paling digemari, menawarkan beragam keuntungan seperti peningkatan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, dan interaksi sosial antar pemain dari berbagai belahan dunia. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa *Game online* dapat melatih keterampilan strategi, kreativitas, dan pengambilan keputusan dalam waktu singkat (Iskandar, 2021).

Namun, meskipun *Game online* memiliki potensi positif dalam mengembangkan keterampilan tertentu, dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan yang berlebihan tidak dapat diabaikan, khususnya bagi siswa yang berada dalam proses pendidikan formal. Seiring dengan meningkatnya ketergantungan terhadap permainan daring ini, ditemukan adanya perubahan pola perilaku yang memengaruhi kualitas aktivitas belajar siswa. *Game online*, yang awalnya dimaksudkan sebagai sarana hiburan, telah mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar yang lebih produktif dan membentuk pola pikir yang kurang fokus terhadap tugas akademik mereka (Setiani & Nasution, 2023). Hal ini mengarah pada fenomena penurunan konsentrasi, pengabaian terhadap kewajiban akademik, serta menurunnya kemampuan dalam mengatur waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Penurunan kualitas aktivitas belajar ini tercermin dalam berkurangnya waktu yang dialokasikan untuk kegiatan belajar, semakin tingginya tingkat keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, serta berkurangnya pemahaman materi pelajaran (Laeliah & Fachrurroji, 2023).

Game online sering kali menjadi pemicu utama gangguan bagi siswa yang seharusnya memfokuskan diri pada pembelajaran yang lebih mendalam, apalagi pada mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan nilai-nilai moral, seperti Akidah Ahlak. Siswa yang terpapar *Game online* dalam waktu lama cenderung memiliki kesulitan dalam mempertahankan fokus pada pelajaran yang membutuhkan perhatian lebih terhadap aspek spiritual, etika, dan Ahlak (Haryanti et al., 2022). Fenomena ini semakin diperburuk oleh kenyataan bahwa *Game online* sering kali menyajikan dunia virtual yang sangat menggoda dan mengasyikkan, dengan berbagai fitur menarik dan kompetisi antar pemain. Aktivitas ini sering kali memunculkan kecanduan, di mana siswa sulit mengontrol waktu yang mereka habiskan dalam bermain *game*, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas pembelajaran mereka di sekolah (Firmansyah & Fauziyah, 2023). Ketergantungan terhadap *Game online* berpotensi menjadi salah satu

faktor penyebab penurunan hasil belajar yang signifikan, yang tidak hanya terbatas pada prestasi akademik, tetapi juga memengaruhi perkembangan karakter dan moral siswa, yang sangat penting dalam pendidikan agama. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat ini juga menghadirkan tantangan baru bagi para pendidik dan pengelola pendidikan. Dengan semakin mudahnya akses ke berbagai jenis *Game online* melalui perangkat *mobile* atau komputer, para siswa semakin mudah terpapar dan tergoda untuk menghabiskan waktu berjam-jam di dunia digital (Evanne et al., 2021).

Penting bagi lembaga pendidikan untuk memahami lebih dalam tentang pengaruh *Game online* terhadap proses belajar siswa, serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini. Diperlukan upaya kolaboratif antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang dapat membatasi dampak negatif *Game online*, sambil tetap memanfaatkan potensi positifnya dalam mendukung proses pembelajaran (Zendrato & Harefa, 2022). Penelitian mengenai dampak *Game online* terhadap aktivitas belajar siswa menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memahami lebih jauh mengenai gangguan yang ditimbulkan oleh penggunaan *Game online* terhadap pembelajaran akademik, tetapi juga untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam menciptakan kebijakan pendidikan yang lebih baik di era digital ini (Amin et al., 2024). Sebagai bagian dari kajian yang lebih luas, penelitian ini akan mengisi kesenjangan pengetahuan yang ada dan membantu para pendidik dalam merumuskan strategi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, serta meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *Game online* secara berlebihan.

Fenomena ini lebih terlihat pada pelajaran yang membutuhkan tingkat fokus dan kedalaman berpikir yang tinggi, seperti mata pelajaran Akidah Ahlak. Di MAN 1 Kota Bima, misalnya, terdapat indikasi bahwa siswa yang banyak menghabiskan waktu untuk bermain *Game online* cenderung menunjukkan penurunan dalam aktivitas belajar mereka, terlambat mengumpulkan tugas, dan kurangnya perhatian terhadap penguasaan materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak *Game online* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Ahlak di MAN 1 Kota Bima. Secara khusus, penelitian ini ingin mengeksplorasi hubungan antara intensitas bermain *Game online* dengan kualitas dan kuantitas aktivitas belajar siswa.

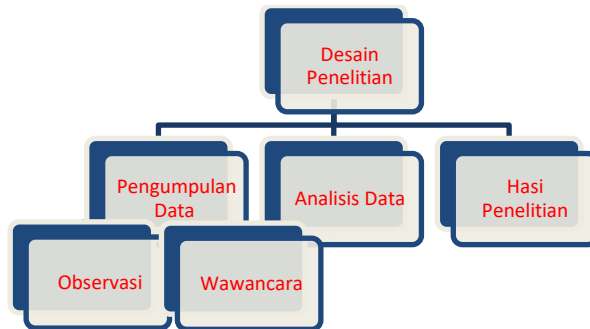
Berdasarkan pengamatan awal, masalah yang dihadapi adalah adanya gangguan terhadap konsentrasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak pada penurunan performa akademik mereka, terutama dalam mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai moral dan etika seperti Akidah Ahlak. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa intensitas bermain *Game online* memiliki hubungan negatif yang signifikan terhadap kualitas aktivitas belajar siswa, yang dapat dilihat dari pengaruhnya terhadap pemahaman materi dan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas. Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, terutama *Game online*, berdampak negatif terhadap pencapaian akademik siswa.

Beberapa penelitian terdahulu sudah banyak yang meneliti mengenai dampak permainan game online terhadap perilaku dan perkembangan akademik siswa, seperti

penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi & Yusnaldi, 2022) menyebutkan bahwa siswa yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game* cenderung mengalami penurunan dalam kemampuan akademik mereka, yang tercermin dalam nilai ujian dan penguasaan materi pelajaran. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian (Natasyah et al., 2024), yang meneliti pengaruh *Game online* terhadap pengelolaan waktu siswa. Mereka menemukan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, semakin rendah kemampuan siswa dalam mengatur waktu belajar, yang berdampak pada hasil akademik yang kurang optimal. Selain itu, penelitian oleh (Samsudin & Tasrim, 2023) mengungkapkan bahwa ketergantungan terhadap *Game online* dapat menyebabkan penurunan kemampuan konsentrasi siswa, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas belajar mereka.

Meskipun demikian, kebanyakan penelitian yang ada lebih berfokus pada pengaruh *Game online* terhadap prestasi akademik secara umum dan belum secara spesifik membahas pengaruhnya terhadap mata pelajaran dengan nilai moral dan etika, seperti Akidah Ahlak, di sekolah-sekolah agama, khususnya di wilayah seperti Kota Bima. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan tersebut. Kesenjangan yang ada menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk memahami secara mendalam bagaimana *Game online* mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam konteks pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus terhadap nilai-nilai karakter dan moral. Penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan dengan menyoroti aspek-aspek yang belum banyak diteliti, khususnya dalam kaitannya dengan dampak *Game online* terhadap pelajaran Akidah Ahlak.

Dengan mengidentifikasi pengaruh dari *Game online* terhadap aktivitas belajar, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tantangan yang dihadapi oleh pendidik dan siswa dalam mengelola penggunaan teknologi di sekolah, serta memberikan rekomendasi praktis untuk mengurangi dampak negatif tersebut. Selain itu, pentingnya penelitian ini juga terletak pada kemampuannya untuk memberikan wawasan baru mengenai kebijakan pengelolaan waktu belajar dan penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan yang lebih efektif dalam mengatur waktu belajar siswa, serta memperkenalkan strategi-strategi yang lebih tepat untuk meminimalkan dampak negatif *Game online* terhadap pembelajaran, khususnya dalam pendidikan agama. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya diharapkan memberikan kontribusi akademik yang kuat, tetapi juga memberikan solusi praktis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencegah penurunan kualitas belajar akibat gangguan teknologi digital.

METODE**Gambar 1. Desain penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi dampak *Game online* terhadap aktivitas belajar siswa pada pelajaran Akidah Ahlak di MAN 1 Kota Bima (Teguh et al., 2023). Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang terjadi, menggali pengalaman siswa, guru, dan orang tua terkait dampak *Game online* terhadap kualitas belajar.

Lokasi penelitian dilakukan di MAN 1 Kota Bima. Penelitian ini dilaksanakan sejak September 2024 hingga Januari 2025, dengan durasi penelitian selama empat bulan. Populasi seluruh siswa yang terdaftar di sekolah tersebut, sekitar 500 siswa. Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling* dari 25 siswa yang aktif bermain *Game online* dan memiliki hasil belajar yang bervariasi dalam pelajaran Akidah Ahlak. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan siswa, guru, dan orang tua, serta observasi langsung di kelas untuk melihat pengaruh *Game online* terhadap konsentrasi dan aktivitas belajar siswa. Data sekunder dikumpulkan dari dokumen nilai ujian dan tugas siswa terkait pelajaran Akidah Ahlak (Ilhami et al., 2024).

Tahapan penelitian dimulai dengan persiapan yang mencakup penyusunan instrumen penelitian dan izin penelitian dari pihak sekolah. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan dan analisis menggunakan analisis tematik, yang meliputi pengkodean data, pengelompokan tema, dan interpretasi hasil untuk memahami dampak *Game online* terhadap aktivitas belajar siswa. (Siroj et al., 2024) Teknik analisis data yang membantu dalam mengorganisir dan mengkategorikan data kualitatif, mempermudah pengelolaan wawancara, observasi, dan dokumen untuk mendapatkan pola-pola yang relevan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengaruh *Game online* terhadap aktivitas belajar siswa dan memberikan rekomendasi bagi pengelolaan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Pengaruh Waktu Bermain *Game* terhadap Konsentrasi Siswa dalam Pelajaran Akidah Ahlak**

Pengaruh Waktu Bermain *Game* terhadap Konsentrasi Siswa dalam Pelajaran Akidah Ahlak Perkembangan teknologi yang pesat, terutama dalam hal akses terhadap *Game online*, membawa dampak yang signifikan terhadap pola perilaku siswa, terutama dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Salah satu fenomena yang muncul adalah berkurangnya konsentrasi siswa dalam pelajaran Akidah Ahlak akibat kecanduan atau ketergantungan terhadap *Game online*. Konsentrasi yang buruk selama KBM, tugas yang terabaikan, serta perilaku siswa yang sering datang terlambat atau bahkan bolos, menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari permainan daring terhadap kualitas pendidikan mereka. Siswa yang menghabiskan waktu bermain *Game online* lebih banyak daripada waktu yang mereka alokasikan untuk belajar cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dan fokus pada materi pelajaran. Berikut dokumentasi wawancara siswa yang kecanduan game Online:



Gambar 2. Siswa Yang Kecanduan *Game Online*

Dalam pelajaran Akidah Ahlak yang membutuhkan konsentrasi tinggi untuk memahami nilai-nilai moral dan agama, ketidakhadiran fokus ini dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Jeumpa, 2021). Sebagai hasilnya, mereka tidak dapat menyerap informasi dengan baik, dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan menjadi dangkal. Guru sering kali mengamati bahwa siswa lebih tertarik pada perangkat mobile atau perangkat elektronik lainnya, yang menyebabkan mereka teralihkan dari pelajaran. Selanjutnya, tugas yang terabaikan merupakan dampak lain yang muncul akibat berkurangnya konsentrasi dalam pelajaran. Siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *Game online* cenderung menunda atau bahkan mengabaikan kewajiban akademik mereka, termasuk tugas-tugas yang diberikan dalam pelajaran Akidah Ahlak. Tugas yang seharusnya dikerjakan dengan penuh perhatian menjadi terabaikan, karena mereka merasa lebih tertarik untuk melanjutkan permainan atau bersosialisasi dalam dunia digital. Hal ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar mereka, tetapi juga mempengaruhi nilai akademik yang mereka peroleh dalam mata pelajaran tersebut. Berikut gambar siswa pada saat proses kegiatan belajar:



Gambar 3. Siswa Sedang Mengikuti Pelajaran Akidah Ahlak

Selain itu, fenomena keterlambatan dan bolos kelas semakin sering terjadi pada siswa yang kecanduan *Game online*. Siswa yang terlambat datang ke sekolah atau sering bolos kelas menunjukkan bahwa mereka menghabiskan waktu untuk bermain *game* pada malam hari atau bahkan di pagi hari menjelang pelajaran dimulai. Kebiasaan ini mencerminkan kurangnya kedisiplinan yang timbul akibat ketergantungan pada *Game online*. Ketidakhadiran siswa dalam pelajaran Akidah Ahlak mengurangi kesempatan mereka untuk mempelajari materi dengan baik, yang tentunya berdampak pada kualitas pembelajaran dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai akidah dan moral yang seharusnya dipelajari. Yang lebih mengkhawatirkan lagi adalah perilaku siswa yang mengakali guru Akidah Ahlak dengan alasan pergi ke kamar mandi, namun ternyata digunakan untuk bermain *Game online*. Kejadian ini menunjukkan bahwa ketergantungan siswa pada *Game online* tidak hanya memengaruhi konsentrasi mereka, tetapi juga etika dan tanggung jawab mereka dalam mengikuti pelajaran.

Siswa yang terobsesi dengan *game* cenderung memanipulasi situasi untuk memenuhi kebutuhan mereka bermain *game*, bahkan dengan cara yang tidak jujur. Hal ini memperburuk moralitas mereka, yang seharusnya menjadi fokus utama dalam pelajaran Akidah Ahlak. Pengaruh *Game online* terhadap aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan menyerap ilmu sering kali terbuang sia-sia karena ketergantungan terhadap hiburan digital. Ketika siswa lebih banyak mengalokasikan waktu untuk bermain *game* daripada untuk belajar, konsentrasi mereka terhadap pelajaran terutama pelajaran yang membutuhkan pemahaman nilai-nilai agama dan moral terganggu. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk lebih memahami dampak dari kebiasaan bermain *Game online* yang berlebihan dan memberikan pembinaan serta pengawasan yang tepat untuk membantu siswa mengelola waktu mereka dengan lebih bijak, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi belajar dan perkembangan pribadi mereka.

Peran Guru Akidah Ahlak dalam Mengatasi Dampak *Game online* pada Siswa MAN 1 Kota Bima

Peran guru Akidah Ahlak sangat penting dalam mengatasi dampak negatif *Game online* yang dapat mengganggu konsentrasi, kedisiplinan, dan moral siswa di MAN 1

Kota Bima. Berikut adalah bagan penyelesaian masalah guru Akida Ahlak yang menjadi pihak tepat dalam mengatasi *game online* siswa MAN 1 Kota Bima:



Gambar 4. Penanganan Guru Akidah Ahlak

1. Memberikan Pemahaman tentang Dampak *Negatif*

Game online Guru Akidah Ahlak memiliki peran utama dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak negatif *Game online* terhadap kehidupan mereka. Melalui pelajaran Akidah Ahlak, guru dapat menjelaskan bahwa ketergantungan pada *Game online* dapat merusak keseimbangan hidup, mengurangi konsentrasi belajar, dan mengabaikan tanggung jawab akademik. Guru mengajarkan siswa untuk mengontrol diri, sehingga dapat memprioritaskan kegiatan belajar dan ibadah daripada kecanduan *game*.

2. Membangun Kesadaran Moral dan Etika

Guru Akidah Ahlak berperan dalam membangun kesadaran moral siswa dengan mengaitkan pelajaran agama dan Ahlak dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, guru menekankan pentingnya pengendalian diri dan kedisiplinan dalam menghadapi godaan teknologi, seperti *Game online*. Dengan penanaman nilai-nilai agama yang kuat, siswa diharapkan memiliki kesadaran untuk mengelola waktu dengan bijak, agar dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengabaikan kewajiban akademik dan moral.

3. Pengawasan dan Pendekatan Personal terhadap Siswa

Guru Akidah Ahlak perlu memberikan pengawasan secara personal kepada siswa yang menunjukkan tanda-tanda ketergantungan pada *Game online*. Pendekatan ini dilakukan dengan mengadakan percakapan langsung dengan siswa, untuk mengetahui penyebab kecanduan *game* dan memberikan bimbingan dalam mengatur waktu belajar serta waktu bermain. Dengan pendekatan yang

empatik, guru dapat membantu siswa untuk menyadari dampak buruk dari kebiasaan tersebut dan memberikan solusi yang lebih konstruktif.

4. Menanamkan Nilai Disiplin dan Pengendalian Diri

Salah satu peran paling mendasar dari guru Akidah Ahlak adalah menanamkan nilai disiplin dan pengendalian diri dalam diri siswa. Dalam pelajaran Akidah Ahlak, siswa diajarkan tentang pentingnya mengendalikan diri dan tidak terjerumus dalam kebiasaan buruk yang dapat merugikan masa depan mereka. Guru dapat menggunakan nilai-nilai ini untuk mendorong siswa agar lebih bijak dalam membagi waktu antara hiburan dan belajar, serta memotivasi mereka untuk mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih disiplin dan fokus. Dengan mengajarkan pengendalian diri, guru tidak hanya membantu siswa mengurangi ketergantungan pada *Game online*, tetapi juga membimbing mereka untuk memiliki karakter yang kuat dalam menghadapi berbagai godaan di luar lingkungan sekolah.

Pentingnya peran guru Akidah Ahlak dalam mengatasi dampak negatif *Game online* pada siswa terletak pada kemampuannya untuk membentuk karakter dan moral siswa, serta memberikan pengajaran yang mengarah pada pengendalian diri (Hasan et al., 2024). Guru Akidah Ahlak tidak hanya berperan sebagai pengajar materi agama, tetapi juga sebagai pembimbing yang dapat membantu siswa memahami pentingnya keseimbangan antara kehidupan akademik, hiburan, dan nilai-nilai agama. Guru Akidah Ahlak dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengaruh buruk dari ketergantungan pada *Game online*, seperti mengganggu konsentrasi belajar, merusak kedisiplinan, serta mengabaikan tugas dan kewajiban (Indrawan & Alim, 2022). Melalui pendekatan berbasis nilai-nilai agama, guru dapat menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab, serta mengajarkan cara mengelola waktu dengan bijak. Selain itu, guru juga dapat menjadi contoh teladan dalam memberikan arahan dan solusi yang konstruktif kepada siswa yang mengalami masalah kecanduan *game* (Sari et al., 2023). Dengan bekerja sama dengan orang tua dan pihak sekolah, guru Akidah Ahlak dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi siswa untuk berkembang secara seimbang, baik dalam aspek akademik maupun moral.

Temuan menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat mengurangi konsentrasi belajar siswa, yang mempengaruhi prestasi akademik mereka. Sehingga, penting bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan bekerja sama dengan orang tua dalam mengatur waktu bermain game siswa. Dari perspektif teoretis, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang dampak game online terhadap konsentrasi dan karakter siswa, serta membuka ruang pengembangan teori mengenai hubungan antara teknologi digital dan perkembangan moral siswa. Metodologis, penelitian ini menyoroti pentingnya pendekatan kualitatif dengan analisis tematik dalam menggali fenomena sosial seperti kecanduan game, yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan. Secara keseluruhan, temuan ini dapat memperbaiki praktik profesional di sekolah, serta memberikan dasar bagi

penelitian selanjutnya mengenai pengaruh teknologi terhadap pendidikan dan karakter siswa.

KESIMPULAN

Peran guru Akidah Ahlak dalam mengatasi dampak negatif *Game online* terhadap siswa di MAN 1 Kota Bima sangat strategis dan krusial. Seiring dengan meningkatnya ketergantungan siswa pada *Game online* yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, kedisiplinan, serta perkembangan moral mereka, guru Akidah Ahlak berperan penting dalam membimbing siswa agar dapat mengelola waktu dengan bijaksana antara kegiatan akademik dan hiburan. Melalui pemberian pemahaman yang mendalam tentang dampak negatif *Game online* dalam konteks nilai-nilai agama dan moral, guru dapat membantu siswa untuk memahami pentingnya pengendalian diri dan keseimbangan hidup. Di samping itu, guru juga berperan dalam merancang metode pembelajaran yang relevan dan menarik, sehingga siswa merasa terlibat dan termotivasi untuk lebih fokus dalam proses belajar. Pendekatan yang lebih personal dalam memberikan pengawasan kepada siswa yang mengalami ketergantungan pada *Game online* juga menjadi langkah penting, di mana guru dapat memberikan bimbingan secara langsung dan membantu siswa untuk menemukan solusi atas masalah yang mereka hadapi. Kolaborasi yang erat antara guru, orang tua, dan pihak sekolah sangat diperlukan untuk menciptakan suatu sistem dukungan yang komprehensif dalam membatasi pengaruh negatif *Game online* terhadap perilaku dan prestasi siswa.

Rekomendasi yang diajukan yaitu, pertama, pengembangan teori tentang hubungan antara kecanduan game online dan konsentrasi belajar siswa, serta pengaruhnya terhadap pembentukan karakter. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi variabel lain, seperti jenis game atau durasi bermain. Kedua, untuk perbaikan praktik, guru PAI perlu menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dan bekerja sama dengan orang tua untuk mengatur waktu bermain game siswa. Terakhir, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas dapat memperdalam pemahaman tentang dampak kecanduan game di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, R. F., Wutsqah, U., & Pamungkas, Z. B. (2024). Membangun Karakter di Era AI (Menggabungkan Teknologi dan Nilai Kemanusiaan dalam Pendidikan). *Hikamatzu/ Journal of Multidisciplinary*, 1(1), 289–298.
- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak game online terhadap motivasi belajar dan keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 8(1), 55–62.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA: INFLUENCE OF GAMES ONLINE ON CHANGES IN ADOLESCENT BEHAVIOR. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan*

- Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Firmansyah, F., & Fauziah, N. (2023). Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa MTs Midanutta'lim Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362–374.
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). pengaruh Game Online Terhadap prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 131–138.
- Hasan, M. S., Rozaq, A., & Saifullah, R. (2024). Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(2), 237–251.
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Penerapan metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 462–469.
- Indrawan, I., & Alim, N. (2022). Implementasi pembelajaran akidah akhlak. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(2), 117–128.
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670.
- Jeumpa, N. (2021). Macam-Macam Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Al-Fathanah*, 1(1, April).
- Laeliah, S. M., & Fachruroji, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1), 1–6.
- Muslim, A. (2022). Pendidikan Spiritualitas Keagamaan Generasi Alfa Pada Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(3), 519–535.
- Natasyah, P. A., Ngiu, Z., & Wantu, A. W. (2024). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 BOKAT. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 6404–6412.
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu: Journal of Elementary Education*, 6(3), 4524–4530.
- Samsudin, S. N., & Tasrim, I. W. (2023). Dampak game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Totikum dalam tinjauan manajemen Pendidikan islam. *Journal of Educational Management and Islamic Leadership (JEMIL)*, 2(01), 77–92.
- Sari, N., Januar, J., & Anizar, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 78–88.
- Setiani, E. A., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250.
- Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11279–11289.

- Teguh, M. T. S., Wulan, T. N., & Juansah, D. E. (2023). Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif pada metode penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5962–5974.
- Wiraguna, S., Purwanto, L. M. F., & Rianto Widjaja, R. (2024). Metode Penelitian Kualitatif di Era Transformasi Digital Qualitative Research Methods in the Era of Digital Transformation. *Arsitekta : Jurnal Arsitektur Dan Kota Berkelanjutan*, 6(01), 46–60. <https://doi.org/10.47970/arsitekta.v6i01.524>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.