

**ANALISIS DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN  
*GAME ONLINE* PADA AKHLAK PESERTA DIDIK  
DI SMPN 1 PULAU SEMBILAN**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan  
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam  
Negeri (STAIN) Majene

**Oleh**

**Saldi**  
**10156121035**

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN  
STAIN MAJENE  
2025**

### PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan" yang disusun oleh Saldi NIM 10156121035, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada 29 Agustus 2025, bertepatan dengan 05 Rabi'ul Awal 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 01 Oktober 2025

09 Rabi'ul Akhir 1447 H

Ketua	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I	( 'Wj' )
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd	( Jk )
Munaqisy I	: Darwis, S.Si., M.Si.	( Dzqunjs )
Munaqisy II	: Sudirman, S.Psi., M.Si	( Sunfah )
Pembimbing I	: Dr. Hamzah S. Fathani S.Ag., M.Th.I	( )
Pembimbing II	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd.	( Jk )

Diketahui Oleh:

Kelua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,



Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197408151998031004

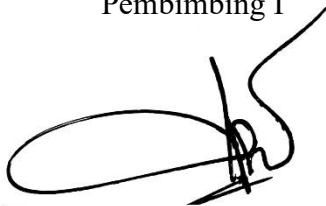
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Masitha Almurrahmah, NIM: 10156121015, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 03 September 2024

Pembimbing I



**Dr. Hamzah S. Fathani, S.Ag.,M.Th.I**  
Nip 197106232014111001

Pembimbing II



**Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd.,M.Pd**  
Nip 199402282020121017

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saldi  
NIM : 10156121035  
Tempat, Tanggal Lahir : Marabatuan, 03 Oktober 2000  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Kalimantan Selatan  
Judul : Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial  
dan *Game Online* Pada Akhlak Peserta Didik di  
SMPN 1 Pulau Sembilan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 01 Oktober 2025

Penyusun

  
E 70C8AJX524208878 **Saldi**  
10156121035

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, Puji syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* Pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir studi kami untuk mendapatkan gelar sarjana. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Tersusunnya skripsi ini bukan karena kerja keras penulis semata, tetapi juga bantuan dari berbagai pihak, khususnya kedua orang tua penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimah kasih yang setinggi-tingginya kepada orang tua tercinta yang paling saya sayangi yaitu ayahanda M. Amin dan ibunda Bungariah yang senantiasa mengalirkan do'a tanpa henti, membesarkan serta menjadi penyemangat penulis. Meskipun jarak memisahkan selama saya menempuh pendidikan ini, tetapi do'a, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti selalu saya rasakan. Terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat serta semangat yang senantiasa diberikan kepada penulis. Tidak lupa pula saya ucapkan terimakasih kepada saudara saya Muhram, Suwandi dan Fitriana, ST. Adhary atas dukungan, motivasi dan jasa yang tidak dapat dihitung serta kasih sayang yang tidak pernah putus, juga kepada keponakan saya Affan, Iffan dan Miftah Rezki yang menjadi penyemangat penulis, dan terimakasih juga saya ucapkan kepada seluruh keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Penulis juga tak lupa mengucapkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T. Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

2. Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd. Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Majene.
3. Darwis.S.Si., M.Si. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
4. Dr. Hamzah S. Fathani, S.Ag.,M.Th.I. selaku pembimbing I yang telah memberikan fasilitas, bimbingan selama peneliti menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
5. Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan dan dukungan dalam membimbing sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Darwis, S.Si., M.Si. Selaku penguji I yang telah menguji dan membimbing dengan penuh kesungguhan demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Sudirman, S.Psi., M.Si. Selaku penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama penyelesaian skripsi.
8. Segenap dosen pada jurusan Tarbiyah dan Keguruan, baik dosen tetap maupun dosen LB yang telah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan kepada penulis mulai dari awal perkuliahan sampai pada tahap memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).
9. Segenap staf akademik, baik pada jurusan Tarbiyah dan Keguruan Islam maupun pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene secara keseluruhan.
10. Kepada kepala sekolah, para guru, staf serta seluruh peserta didik yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan kesempatan dalam menjalankan penelitian ini.
11. Mahasiswa dengan NIM 10156121002 dan NIM 10156121025 terimakasih telah menemani setiap langkah perjalanan saya selama perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini sampai berhasil memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Terimakasih telah menjadi bagian penting dari cerita perjalanan penulis selama menempuh pendidikan.
12. Teman seperjuangan selama kuliah Juliani, Nur Fahirah, Irham, Akram, Misbahuddin, Salman yang juga dalam proses penulisan skripsi kelas PAI 1 angkatan 21 terimakasih telah kebersamai penulis belajar di kampus yang

tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas partisipasi dan solidaritasnya selama menempuh proses perkuliahan. Dan tuan rumah bapak Nurdin dan ibu Dalmiah pemilik kost serta semua teman kelas yang tampan-tampan dan cantik-cantik yang juga sekalian sudah menjadi keluarga kedua selama perkuliahan. Kebersamaan, canda-tawa, susah-senang dan dukungan kalian membuat perjalanan saya lebih berwarna.

13. Kepada diri saya sendiri, terimakasih atas ketekunan, kesabaran dan kerja keras yang telah dicurahkan selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih sudah bertahan dari setiap lembar revisi, dan setiap momen keraguan yang berhasil diatasi bahkan di saat-saat sulit, terimakasih telah mempercayai diri sendiri dan kemampuan yang dimiliki.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan sumbangsih, semangat dan motivasi kepada penulis selama kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak ini. Penulis berharap skripsi ini dapat diterima dan penelitian dapat dilanjutkan demi memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan.

Majene, 10 Oktober 2025



Saldi  
10156121035

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Tujuan dan Penelitian.....	10
<b>BAB II PEMBAHASAN</b> .....	<b>12</b>
A. Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial.....	12
B. Akhlak Peserta Didik .....	27
C. Hubungan Media Sosial dan Akhlak Peserta Didik.....	39
D. Kerangka Konseptual .....	40
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>42</b>
A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	42
B. Pendekatan Penelitian .....	43
C. Sumber Data.....	44
D. Metode Pengumpulan Data.....	45
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Teknik Pengolahan Analisis Data.....	48

G. Pengujian dan Keabsahan Data .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	53
B. Bentuk Penggunaan Media Sosial dan <i>Game Online</i> pada Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan .....	57
C. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan <i>Game Online</i> pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan .....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN DOKUMENTASI .....</b>	<b>109</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>113</b>

## ABSTRAK

**Nama** : Saldi  
**NIM** : 10156121035  
**Progra Studi** : Pendidikan Agama Islam  
**Judul** : Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial  
Dan *Game Online* Pada Akhlak Peserta Didik di  
SMPN 1 Pulau Sembilan

---

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bentuk penggunaan media sosial dan *game online* dan dampak negatif penggunaan pada akhlak peserta didik yang berada di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk penggunaan media sosial dan *game online* serta untuk mengetahui apa dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* pada akhlak peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa bentuk utama penggunaan media sosial dan *game online* pada akhlak peserta didik diantaranya meliputi penggunaan aplikasi *Tik Tok*, *WhatsApp*, dan *Free Fire* serta perkumpulan dengan teman sebaya. Untuk mengetahui apa dampak negatif pada akhlak penggunaan media sosial dan *game online* pada peserta didik tersebut diantaranya kerap menggunakan kata-kata kasar, suka marah, kurang sopan santun, dan berbohong, serta malas belajar.

Dalam penelitian ini menegaskan bahwa, penggunaan media sosial dan *game online* dikalangan peserta didik dapat berdampak negatif pada akhlak peserta didik dikarenakan dalam penggunaannya yang tidak terkontrol dengan baik. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan dan bimbingan orang tua serta guru sekolah terhadap peserta didik untuk memberikan edukasi tentang bahaya penggunaan media sosial dan *game online*.

**Kata Kunci** : Media sosial, *game online*, dan peserta didik.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### ***A. Latar Belakang***

Penggunaan media sosial dan game online saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja. Di satu sisi, media sosial dapat memberikan manfaat positif seperti memperluas jaringan pertemanan, mempercepat arus informasi, dan menjadi sarana pembelajaran. Namun, di sisi lain, media sosial dan game online juga dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan akhlak peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Cholis Mubarak menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan game online yang berlebihan dapat memengaruhi perilaku dan menurunkan kualitas akhlak siswa di tingkat sekolah menengah.<sup>1</sup> Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh media digital bukan hanya sebatas hiburan, tetapi mampu membentuk pola perilaku siswa secara mendalam. Manusia semakin memiliki rasa ingin tahu dalam membuat sebuah inovasi untuk mengimplementasikan pengetahuan yang dimiliki sehingga, akan terus melakukan perubahan dari tahun-ketahun untuk mencapai masa yang disebut dengan modernisasi, baik dalam kehidupan sosial maupun dalam bidang pendidikan.

Dalam penelitian Pauja Rijkiyah juga menemukan bahwa interaksi melalui media sosial memiliki hubungan yang signifikan dengan pembentukan akhlak siswa, baik dalam aspek positif maupun negatif.<sup>2</sup> Artinya, media sosial memiliki sifat ganda; jika digunakan dengan tepat dapat membantu pembentukan akhlak positif, namun jika berlebihan justru sebaliknya.

---

<sup>1</sup>Nur Cholis Mubarak, *Pengaruh Media Sosial dan Game Online terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan* (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021), h. 45.

<sup>2</sup>Pauja Rijkiyah, *Hubungan Media Sosial terhadap Akhlak pada Siswa di MTS Darunna'im Yapia* (Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, 2022), h. 67.

Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi dunia pendidikan khususnya di tingkat SMP, untuk menemukan strategi pembinaan yang tepat. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk memenuhi rasa ingin tahu, mengembangkan kreativitas, dan membentuk karakter peserta didik. Dengan demikian, pendidikan merupakan upaya untuk membangun karakter manusia melalui perencanaan, metode, dan strategi yang sesuai dengan lingkungan. Karakter suatu bangsa dibentuk oleh karakter individu warganya, sehingga pengembangan karakter dapat dimulai dari lingkungan keluarga dan sekolah. Di sekolah, pendidikan karakter peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya. Pendidikan karakter yang paling mendasar dimulai dari lingkungan rumah atau keluarga.<sup>3</sup> Pendidikan merupakan metode awal bagi setiap orang untuk mengasah potensi yang dimiliki sehingga, mengenal dan memahami karakter pada dirinya sendiri. Peserta didik merupakan individu yang tercatat sebagai subjek dalam proses pembelajaran di sebuah institusi pendidikan.<sup>4</sup> Dalam konteks pendidikan Islam peserta didik mengacu pada individu yang tengah menjalani proses tumbuh dan berkembang secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, mental, sosial, dan spiritual, sebagai bekal untuk menjalani kehidupan dunia sekaligus mempersiapkan diri menghadapi kehidupan akhirat. Cakupan peserta didik lebih luas dibandingkan anak didik, mencakup bukan hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Dengan demikian, istilah peserta didik tidak hanya merujuk pada mereka yang belum dewasa secara usia, tetapi juga mencakup individu yang masih memerlukan bimbingan dalam hal mental, wawasan, pengalaman, keterampilan, dan lainnya. Dalam hal ini, akhlak peserta didik mencakup tidak hanya perkataan, sikap, dan perilaku yang perlu

---

<sup>3</sup>Dinie Anggraeni Dewi dkk. *Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital*. Jurnal Basic Edu, vol. 5, no. 6, th 2021, h. 5250.

<sup>4</sup>Aulia Sari Damanik dkk, *Konsep Dasar Manajemen Peserta Didik*. (Jurnal: Pendidikan dan Konseling), vol. 5, no. 1, th. 2023, h. 3698.

ditampilkan dalam interaksi di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, tetapi juga berbagai aspek lain yang dapat mendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Pengetahuan tentang akhlak ini penting dan bukan hanya untuk dipahami oleh setiap peserta didik agar dapat diterapkan, tetapi juga untuk membantu membimbing dan mengarahkan mereka dalam mengamalkan nilai-nilai akhlak tersebut.<sup>5</sup> Pendidikan dan akhlak memiliki keterkaitan yang saling melengkapi pada masing-masing bidangnya demi tercapainya kesesuaian dalam segala aspek visi dan misi yang dikerjakan khususnya pada bidang pendidikan.

Pernyataan Nurhasanah dalam jurnal Elsa Totti Bakistuta, bahwa dengan semakin berkembangnya media sosial saat ini dan kurangnya batasan pada peserta didik oleh orang tua, bahkan akses yang dimilikinya juga tidak terbatas sehingga, peserta didik mampu menonton dan mendengarkan beragam bahasa yang bisa didapatkan dalam bentuk mentahan melalui perangkat elektronik internet atau media sosial tanpa memilah dan memilih terlebih dahulu.<sup>6</sup> Dalam setiap penggunaan media sosial seharusnya orang tua memberi batasan-batasan kepada anak ketika menggunakan media sosial agar tidak melampaui batasan tertentu sampai pada hal-hal yang tidak diinginkan. Berdasarkan pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwasanya “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara

---

<sup>5</sup>Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010). h. 151-158.

<sup>6</sup>Elsa Totti Bakistuta, dkk, *Dampak Media Tiktok Terhadap Tindak Tutur Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal *Elementaria Edukasia*, vol. 6., no. 3., th. 2023.

yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>7</sup> Adapun Sabda Rasulullah Saw., dalam kitab al-Arbain imam an-Nawawi berkenaan pada hal diatas yaitu sebagai berikut:

عَنْ أَبِي ذَرِّ جُنْدُبِ بْنِ جُنَادَةَ وَأَبِي عَبْدِ الرَّحْمَنِ مُعَاذِ بْنِ جَبَلٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنْ رَسُولِ اللَّهِ ﷺ قَالَ: اتَّقِ اللَّهَ حَيْثُمَا كُنْتَ، وَاتَّبِعِ السَّبِيَّةَ الْحَسَنَةَ تَمَحُّهَا، وَخَالِقِ النَّاسَ بِمُحَلِّقٍ حَسَنٍ رَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ، وَقَالَ: حَدِيثٌ حَسَنٌ. وَفِي بَعْضِ النُّسخِ: حَسَنٌ صَحِيحٌ

Terjemahan:

*Abu Dzar Jundub bin Junādah dan Abu Abdurrahman Mu’adz bin Jabal radhiyallahu anhuma, dari Rasulullah shallallahu alaihi wasallam beliau bersabda, “Bertakwalah kepada Allah di mana pun kalian berada, ikutilah amal keburukan dengan amal kebaikan, niscaya amal kebaikan akan menghapus amal keburukan, dan pergaulilah manusia dengan akhlak yang baik.” (HR. At-Tirmidzi, dan beliau berkata, “Hadis ini hasan,” Pada sebagian naskah dikatakan, “Hasan sahih”).<sup>8</sup>*

Dalam hadis tersebut ditegaskan bagi setiap umat Muslim untuk ketika melakukan suatu perbuatan keburukan, mestinya juga berusaha selalu membuat perbuatan yang baik, dan berusaha memperbaiki diri agar lebih baik serta senantiasa meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. Sehingga, kelak akan menjadikan pribadi yang senantiasa merasa diawasi oleh-Nya dan berusaha meninggalkan perkara apasaja yang Allah Swt., murkai.

Penggunaan media sosial sangat memudahkan kita dalam mengakses berbagai situs yang mendukung kebutuhan dalam penggunaan alat elektronik modern. Baik untuk keperluan bisnis, hobi, pendidikan, pertemanan, maupun transaksi, semua bisa dilakukan melalui internet.<sup>9</sup> Media sosial menjadi bukti kemajuan pengetahuan dan teknologi di era digital saat ini, perangkat elektronik telah menjadi kebutuhan di berbagai sektor masyarakat, termasuk pendidikan.

<sup>7</sup>Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Bidang DIKBUD KBRI Tokyo, h. 4.

<sup>8</sup>Abu Abdillah Said Bin Ibrahim, *Hadits Arbain Imam An-Nawawi*, (Solo: Al-Wafi 2016) h. 205.

<sup>9</sup>Syawaludin dkk, *Dampak Media Sosial Terhadap Akhlak Peserta Didik (Studi Kasus di MA Nw Lenek Tahun Pelajaran 2021-2022)*, Jurnal, Kependidikan Dan Pemikiran Islam, vol. 1, no. 1, th. 2022.

Media sosial yang paling sering digunakan oleh remaja bahkan anak-anak sekolah dasar saat ini meliputi *YouTube, Twitter, Instagram, Facebook*, dan banyak lagi. Kemudahan mengakses situs media sosial membuat pengguna lebih banyak menghabiskan waktu di *platform* tersebut. Penggunaan teknologi yang terus meningkat dalam kehidupan sehari-hari berdampak besar, terutama karena perkembangan alat komunikasi yang semakin canggih, sehingga memudahkan manusia dalam menjalankan tugas mereka dan salah satu contoh dari kemajuan teknologi ini adalah internet.<sup>10</sup> Kemajuan teknologi saat ini mampu meningkatkan efisiensi dan memungkinkan berbagai aktivitas dilakukan dengan cepat, mudah, tepat, dan akurat, termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, arus informasi juga semakin cepat, baik itu informasi yang membawa dampak positif maupun negatif. Keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan lingkungan utama dalam pembentukan karakter dan moral anak serta remaja. Perubahan zaman telah memengaruhi cara keluarga dalam mengasuh anak serta peran masyarakat dalam memberikan pengawasan. Pendidikan adalah usaha yang dirancang secara sadar untuk membimbing dan mengarahkan individu agar berkembang menjadi seseorang yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat, serta memiliki akhlak atau karakter yang baik.<sup>11</sup> Dalam penggunaan media sosial sudah sangat membantu dalam bidang pendidikan, namun harus pula dibatasi dan pengontrolan yang baik agar tidak merusak bagi penggunanya sendiri.

Menurut survei Kominfo tahun 2014, sebanyak 30 juta anak dan remaja di Indonesia adalah pengguna aktif internet dan media sosial, dengan *digital* menjadi cara utama mereka berkomunikasi. Jika diteliti lebih lanjut, terdapat kesenjangan

---

<sup>10</sup>Imas Rosadah Badrumilah dkk, *Pengaruh Penggunaan Jejaring Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Siswa*, vol. 4, no. 5, th. 2022, h. 1458-1459.

<sup>11</sup>Meuthia Putri, dkk. *Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Islam di Era Remaja Milenial*, (Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan, vol.2, no. 2, 2022) h. 53.

yang signifikan antara mereka yang tinggal di daerah perkotaan yang lebih maju dibandingkan dengan yang tinggal di pedesaan atau daerah kurang berkembang. Hampir setengah dari responden mengaku bahwa mereka pertama kali mengetahui tentang internet dari teman. Penelitian sebelumnya oleh Iskandar dan Isnaeni pada tahun 2019 menunjukkan bahwa para remaja menggunakan media sosial terutama untuk mencari teman.<sup>12</sup> Penggunaan media sosial yang berlebihan sering membuat peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dibandingkan berinteraksi di dunia nyata. Survei tersebut menandakan anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial, dengan sebagian besar mengaksesnya untuk hiburan dan pertemanan. Kondisi ini berdampak pada perubahan perilaku, seperti berkurangnya sopan santun, menurunnya kedisiplinan, dan melemahnya interaksi sosial.

Penggunaan *gadget* di kalangan pelajar saat ini sudah menjadi kebutuhan, seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop*, dan berbagai jenis *gadget* lainnya. *Gadget* dapat mengubah makna “kesendirian” menjadikannya suasana yang lebih hidup dan ramai. Dengan satu *gadget* canggih, seseorang dapat mendengarkan musik, bermain game, menjelajahi internet, menonton *video*, dan berfoto-foto, meskipun berada sendirian dalam satu ruangan. Kehadiran *gadget* juga memengaruhi perilaku siswa, di mana ketika mereka berkumpul untuk berbincang, sering kali mereka lebih sibuk dengan *gadget* mereka daripada berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Saat berjalan pun, peserta didik sering memakai *gadget* mereka. Mereka hanya menunduk, fokus pada gadget tanpa memperhatikan lingkungan sekitar. Akibatnya, interaksi seperti saling menyapa dan bercanda dengan teman menjadi berkurang.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>D. Iskandar dkk, *Penggunaan Internet di Kalangan Remaja di Jakarta*, *Communicare: Journal Of Communication Studies*, vol. 6 no.1. 2019, h. 57.

<sup>13</sup>Fahdian Rahmadani dkk, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang*, *Jurnal, Civic Hukum*, vol, 3, no, 1, th, 2019.

Penggunaan *gadget* yang tidak memiliki pembatasan dan pengontrolan yang positif dapat membawa peserta didik pada keadaan yang kurang baik sekaligus mempengaruhi akhlak dan kebiasaan dilingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

*Game online* dapat mengganggu kualitas interaksi sosial yang sehat. Ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri secara sosial berdampak negatif terhadap fungsi psikologis dan sosial individu, serta dapat merusak hubungan dengan lingkungan sekitar.<sup>14</sup> *Game online*, meskipun menawarkan hiburan dan kadang aspek kolaboratif secara virtual, namun juga memiliki potensi besar untuk mengganggu kualitas interaksi sosial di dunia nyata jika, tidak digunakan secara bijak.

Dalam konteks ini pula Wahyudi menemukan bahwa penggunaan media sosial yang tidak terkontrol di kalangan peserta didik dapat mengakibatkan penurunan disiplin, kurangnya sopan santun, serta meningkatnya perilaku yang tidak sesuai dengan norma agama dan sosial.<sup>15</sup> Kondisi ini menjadi perhatian khusus, sebab mencerminkan realitas yang ada di lingkungan pendidikan terdekat dan relevan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Banyak peserta didik yang menghabiskan waktu bermain hingga larut malam, mengurangi waktu istirahat dan kebersamaan dengan keluarga. Konten dalam *game* sering memuat unsur kekerasan atau bahasa tidak pantas yang terbawa ke kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan sekolah. Penggunaan kata-kata kasar, kebiasaan menunduk menatap layar saat berinteraksi, serta meniru gerakan atau gaya dari konten yang dilihat. Kebiasaan ini pula, sering terbawa dalam lingkungan sekolah dan memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan sesama teman peserta

---

<sup>14</sup>Nunik Esti Utami dkk, *Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja*, (Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, vol. 10, no. 2, th. 2023), h. 129-130.

<sup>15</sup>Wahyudi, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Akhlak Peserta Didik di MA DDI Banua Sendana* (Skripsi, STAIN Majene, 2022), h. 39.

didik yang lain. Selain itu, menonton *video* pendek di beberapa aplikasi seperti *TikTok* dan *platform* sejenisnya, sering kali memperlihatkan konten yang kurang mengedukasi misalnya tarian yang tidak pantas serta penggunaan kata-kata yang mengandung unsur negatif di antara contohnya adalah penggunaan kata "*Anjing*." Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mendeskripsikan dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* terhadap akhlak peserta didik, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dan rujukan bagi pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengambil langkah-langkah pembinaan yang lebih tepat.

### **B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus**

#### 1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian skripsi ini adalah: Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan.

#### 2. Deskripsi Fokus

Deskripsi fokus dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana bentuk penggunaan media sosial dan *game online* pada peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apa saja dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* pada akhlak peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk penggunaan media sosial dan *game online* pada peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan?
2. Apa dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* pada akhlak peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan?

#### **D. Kajian Pustaka**

Terdapat banyak tulisan yang berkaitan dengan judul penelitian penulis, diantaranya yaitu:

1. Pada tahun 2021, Nur Cholis Mubarak. Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 meneliti bagaimana penggunaan media sosial dan game online mempengaruhi akhlak siswa tingkat SMK. Penelitian ini menemukan adanya pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa, terutama pada aspek kedisiplinan, sopan santun, dan tanggung jawab. Persamaan dengan penelitian ini, sama-sama membahas pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian Nur Cholis berfokus pada siswa tingkat SMK dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa SMP dengan pendekatan kualitatif dan penekanan pada dampak negatif.
2. Pada tahun 2022, Pauja Rijkiyah. Penelitian *Hubungan Media Sosial terhadap Akhlak pada Siswa di MTS Darunna'im Yapia* (Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, h. 67) meneliti keterkaitan antara intensitas penggunaan media sosial dengan akhlak siswa MTs. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang tidak terkontrol berdampak pada menurunnya sopan santun, kedisiplinan, dan kepedulian sosial. Persamaannya Sama-sama mengangkat isu media sosial sebagai faktor yang mempengaruhi akhlak peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian Pauja Rijkiyah berfokus pada siswa tingkat MTs dan hanya membahas media sosial, sedangkan penelitian ini menggabungkan antara media sosial dan *game online* sebagai variabel utama.

3. Pada tahun 2022, Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Akhlak Peserta Didik di MA DDI Banua Sendana dengan menganalisis pengaruh media sosial terhadap akhlak siswa MA. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media sosial berdampak pada perubahan perilaku ke arah negatif, seperti menurunnya sikap hormat kepada guru dan kurangnya kedisiplinan. Persamaannya adalah sama-sama mengkaji dampak media sosial terhadap akhlak peserta didik. Perbedaan penelitian Wahyudi yakni, meneliti siswa MA dan fokus hanya pada media sosial. Sedangkan penelitian ini menargetkan siswa SMP dengan pembahasan gabungan media sosial dan *game online*.

#### ***E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian***

1. Mengetahui bentuk penggunaan media sosial dan *game online* pada peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan.
2. Mengetahui apa dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* pada akhlak peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan.

Adapun kegunaan penelitian dari pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan sebagai referensi ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya khazanah keilmuan dengan menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam serta pembentukan akhlak mulia pada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan, serta memberikan landasan teoritis bagi pengembangan strategi pembelajaran dalam berbagai bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan awal bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin

mengeksplorasi lebih jauh peran pendidikan agama dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Dengan memperkuat kerangka teoritis yang ada, diharapkan penelitian ini mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan praktik pendidikan di lapangan.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan suatu wawasan yang luas bagi peneliti, khususnya dalam memahami lebih dalam mengenai kondisi moralitas peserta didik di era digital saat ini. Dengan adanya temuan dan data yang dikumpulkan, peneliti dapat memperoleh gambaran nyata mengenai pengaruh media sosial terhadap perilaku dan akhlak peserta didik.

### b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangsih pemikiran tentang dampak media sosial terhadap kerusakan akhlak peserta didik dan menjadi sebuah masukan untuk lebih dalam mendidik anaknya. Selain itu, penelitian ini juga menjadi masukan yang konstruktif bagi orang tua dalam memperkuat nilai-nilai moral dan spiritual di lingkungan keluarga sebagai benteng utama dalam pendidikan karakter anak.

### c. Bagi Remaja

Penelitian ini dapat di gunakan menjadi salah satu sumber pengetahuan yang dapat memberikan perspektif terkait dampak dalam penggunaan media sosial dan dapat menjadi pegangan agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga dapat menjadi pedoman awal dalam membentuk sikap kritis, tanggung jawab, dan kesadaran moral dalam bermedia sosial ataupun bermain *game online*.

## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### A. *Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial*

##### 1. Pengertian Analisis Dampak

Analisis merupakan proses menguraikan suatu permasalahan atau situasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami. Proses ini melibatkan pengumpulan data, pengamatan, serta penerapan berbagai metode dan teknik untuk mengenali pola, tren, serta hubungan yang ada. Sementara itu, dampak merujuk pada hasil atau akibat yang muncul akibat suatu tindakan, peristiwa, atau fenomena tertentu, yang dapat bersifat positif maupun negatif.<sup>1</sup> Analisis dapat berarti penyelidikan, penguraian, evaluasi, atau menelaah suatu masalah sedangkan, kata dampak dapat diartikan sebagai akibat, konsekuensi, atau pengaruh terhadap segala sesuatu yang dilakukan dan telah dilakukan. Dalam pembahasan tersebut bahwa peneliti ingin menyelidiki secara mendalam terhadap dampak suatu masalah yang dilakukan untuk menemukan bentuk permasalahan terhadap penelitian yang dilakukan.

Analisis dampak dapat juga disebut sebagai analisis dampak perubahan, pertama kali diperkenalkan pada tahun 1996 oleh insinyur perangkat lunak Amerika, Robert S. Arnold dan Shwan A. Bohner, dalam buku mereka yang berjudul “Pemeliharaan Perangkat Lunak.” Dalam buku tersebut, dijelaskan bahwa analisis dampak bertujuan untuk mengidentifikasi konsekuensi potensial dari suatu perubahan atau memperkirakan aspek yang perlu disesuaikan guna mewujudkan

---

<sup>1</sup>Peter Salim Dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Press, 1991), h. 85.

perubahan.<sup>2</sup> Maksudnya adalah analisis dampak ini berusaha mencari apasaja yang menjadi sebab terjadinya suatu masalah dalam penggunaan setiap perangkat lunak misalnya dalam penggunaan aplikasi *game online* tersebut agar lebih mudah dalam melakukan proses penyelidikan yang dilakukan. Meskipun berasal dari dunia rekayasa perangkat lunak, pendekatan ini juga sangat aplikatif dalam bidang lain seperti kebijakan publik, bisnis, pendidikan, dan manajemen organisasi dimana setiap perubahan selalu membawa implikasi yang perlu diperhitungkan secara menyeluruh.

## 2. Pengertian Media Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "media sosial" dijelaskan secara rinci dan juga diberikan definisi secara umum. Istilah ini terdiri dari dua kata, yaitu media dan sosial. Kata media merujuk pada alat, sarana, perantara, atau penghubung, sementara sosial berhubungan dengan masyarakat serta mencerminkan sikap peduli terhadap kepentingan bersama atau umum.<sup>3</sup> Media sosial sebagaimana dijelaskan adalah platform atau aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk menciptakan dan membagikan konten, sekaligus berpartisipasi dalam jaringan sosial. Keberadaan media sosial selalu bergantung pada manusia sebagai penggunanya, karena merekalah yang menjalankan dan memanfaatkannya. Hal ini menciptakan interaksi sosial yang terjadi melalui koneksi internet.

Internet atau yang dikenal sebagai media sosial, merupakan pelopor dalam kemajuan teknologi. Kehadiran media sosial telah memunculkan inovasi baru yang memiliki pola, bentuk, dan karakteristik berbeda dari kehidupan nyata. Dengan

---

<sup>2</sup>Klaus Arnold dan Gunter Bohner, *Impact Analysis : How Researchcan Contribute To Strategy Development* ( Berlin : Springer Verlag, 1996), h. 4.

<sup>3</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia (Diakses pada tanggal 16 juli 2024).

demikian, media sosial telah membuat kehidupan manusia semakin berkembang. Media sosial sangat populer di kalangan anak muda, karena menjadi platform yang terjangkau untuk bergaul, mencari informasi, pendidikan, serta mendapatkan berita terkini. Media sosial berawal dari ide seorang ilmuwan yang menciptakan jaringan luas untuk menghubungkan orang-orang diseluruh dunia. Nikola Tesla mengemukakan konsep ini dengan istilah "*world wireless system*," yaitu sistem nirkabel global, pada awal tahun 1900-an. Di era yang sama, ilmuwan Paul Otlet dan Vannevar Bush memperkenalkan konsep penyimpanan buku dan media yang memungkinkan akses dan peninjauan ulang informasi.<sup>4</sup> Dalam perkembangan media sosial tentunya memiliki dampak tersendiri dalam setiap penggunaannya, karena media sosial sangat terbuka terhadap berbagai informasi, konten dan lain-lain yang dapat dicari dengan mudah.

Media sosial merupakan platform jaringan sosial berbasis *web* memberikan kesempatan bagi individu untuk membangun profil, baik yang bersifat publik maupun semi-publik, dalam sistem yang memiliki batasan tertentu. Melalui *platform* ini, pengguna dapat berkomunikasi dengan daftar koneksi mereka serta mengeksplorasi hubungan yang telah terjalin di antara pengguna lain. Mengingat peran dan dampaknya yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, media sosial perlu dirancang dengan cermat agar tetap selaras dengan tujuan utamanya dan memberikan manfaat positif bagi setiap individu.<sup>5</sup> Penggunaan media sosial dapat memberikan dampak yang signifikan bagi penggunanya. Meski platform sudah dirancang dengan baik, pengguna juga harus dibekali dengan literasi digital agar

---

<sup>4</sup>Ahmad Saroji, dkk, *Sejarah Evolusi Generasi Internet*, Jurnal Lani: Kajian Ilmu Sejarah & Budaya, vol. 2, no. 2, th. 2021, h. 66-67.

<sup>5</sup>Sugito, *Media Sosial Inovasi Pada Produk & Perkembangan Usaha*, ed. Yuan Anisa, dan Annisa Zuhaira, (Universitas Medan Area Press, 2022), h. 1.

mampu memanfaatkan media sosial secara cerdas dan kritis bukan hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga kontributor yang bertanggung jawab.

Adapun beberapa definisi mengenai media sosial oleh para ahli di antaranya yaitu sebagai berikut:

a) Menurut Van Dijk dalam buku Nasrullah

Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi.<sup>6</sup> Selain sebagai tempat berbagi informasi dan pengalaman, media sosial juga mempermudah kolaborasi dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan, bisnis, hingga kreativitas.

b) Menurut Ardianto

Menyatakan bahwa media sosial online adalah jejaring sosial online yang berbeda dengan media massa online, yakni memiliki kekuatan sosial yang mempengaruhi opini publik.<sup>7</sup> Maksudnya, bahwa media sosial online adalah jejaring sosial yang berbeda dari media massa karena sifatnya interaktif. Media sosial kuat mempengaruhi opini publik dengan penyebaran informasi cepat dan luas, sekaligus memungkinkan partisipasi langsung dari pengguna.

c) Menurut Chris Brogan

Media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang biasa pada umumnya.<sup>8</sup> Maksudnya, media sosial merupakan sebuah alat

---

<sup>6</sup>Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, th. 2015, h. 11.

<sup>7</sup>Ardianto, Elvinaro. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, th. 2014, h. 163.

<sup>8</sup>Chris Brogan, *Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business Online*, Hoboken, N.J.: Wiley, th. 2010, h. 3.

komunikasi baru melalui jaringan yang memungkinkan orang berinteraksi dan berkolaborasi dengan cara yang lebih canggih.

Berdasarkan definisi media sosial di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media sosial adalah sebuah alat yang terhubung dengan jaringan atau internet. Alat ini sering dimanfaatkan oleh individu, kelompok, dan organisasi untuk beragam aktivitas, seperti mencari informasi, membuat konten, berkomunikasi jarak jauh, serta berbagai kegiatan lain yang berada dalam ranah internet.

### **3. Fungsi Media Sosial**

Kemajuan teknologi saat ini mendorong semua kalangan untuk menggunakan perangkat elektronik dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam aspek informasi dan komunikasi. Teknologi ini berperan dalam mempermudah setiap individu atau pengguna dalam melakukan berbagai kegiatan, sebagaimana halnya dengan penggunaan media sosial. Adapun fungsi dari media sosial diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a) Memperluas jangkauan interaksi sosial manusia melalui penggunaan teknologi yang terhubung dengan internet.
- b) Mengubah pola komunikasi dari satu arah menjadi lebih luas dan terbuka.
- c) Memberikan kebebasan kepada pengguna untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat membagikan informasi tersebut secara luas dan masif.<sup>9</sup> Poin ini mengindikasikan era partisipasi dalam dunia digital. Teknologi tidak hanya menggantikan media komunikasi tradisional (seperti surat atau telepon), tetapi juga menghadirkan cara

---

<sup>9</sup>Nurawalianah B. A. Daud, *Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Smp Negeri 13 Malang*, (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Iniversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2023), h. 19.

komunikasi yang interaktif, *real-time*, dan bersifat dua arah, bahkan banyak arah. Saat ini, siapa saja bisa menjadi produsen informasi, bukan hanya konsumen. Hal ini meningkatkan kebebasan dalam berekspresi dan mempercepat penyebaran informasi.

Adapun beberapa yang mendukung dari fungsi diatas yaitu sebagai berikut:

- a) Adanya media sosial memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mereka dengan lebih bebas, terutama dalam bidang teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di zaman digital ini.
- b) Dengan memanfaatkan media sosial, peserta didik bisa memperluas lingkaran pertemanan tanpa perlu bertatap muka secara langsung.
- c) Media sosial memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mempererat hubungan persahabatan, khususnya dalam hal kepedulian dan empati terhadap teman-teman yang mereka ajak berinteraksi Dalam Jaringan (daring).
- d) Perluasan jaringan pertemanan ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, khususnya dalam mengembangkan pemahaman materi pelajaran serta mendapatkan *feedback* dari teman-teman baru yang mereka temui melalui media sosial.<sup>10</sup> Meskipun media sosial sering dikaitkan dengan berbagai dampak negatif, tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial juga memiliki sisi positif yang dapat dimanfaatkan secara bijak oleh peserta didik. Media sosial jika digunakan dengan bijak, dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk pengembangan berbagai keterampilan, perluasan jaringan sosial, dan peningkatan semangat

---

<sup>10</sup>Ratio Julianti Samarmata dkk, *Implementasi Media Sosial sebagai Media Pembelajaran untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan: Edumaspul, vo, 6, no, 1, th, 2022, h, 364-370.

belajar siswa. Namun, penting untuk terus mendampingi peserta didik agar mereka memiliki literasi digital yang kuat dan mampu memilah informasi serta menjaga perilaku yang sehat dalam dunia maya.

Adapun teori belajar sosial budaya (*Sociocultural Learning Theory*) oleh Lev S. Vygotsky,

#### 4. Karakteristik Media Sosial

Terdapat beberapa hal untuk mengenal lebih lanjut media sosial itu sendiri melalui karakteristik atau ciri-ciri yang dimiliki adalah sebagai berikut:

##### a) Partisipasi Pengguna

Secara umum, media sosial mendorong penggunanya untuk berpartisipasi dan memberikan tanggapan terhadap konten atau pesan yang dibagikan, sehingga konten tersebut dapat diterima atau dibaca oleh banyak orang melalui platform media sosial.

##### b) Adanya Keterbukaan

Sebagian besar *platform* media sosial menawarkan kesempatan kepada penggunanya untuk memberikan komentar, melakukan *voting*, berbagi, dan aktivitas lainnya.

##### c) Adanya Perbincangan

Secara global, media sosial memungkinkan terjadinya interaksi terhadap konten, baik dalam bentuk reaksi maupun diskusi di antara para penggunanya.

##### d) Keterhubungan

Dengan menggunakan media sosial, penggunanya dapat terhubung dengan pengguna lain melalui berbagai sumber informasi dan fasilitas yang saling terkait.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Evi Nurus Suroiyah, *Manfaat Media Sosial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemahiran Istima' (Mendengar)*, Jurnal, Pendidikan Bahasa Arab, vol, 2, no, 1, th, 2020.

Untuk memahami media sosial secara menyeluruh, penting bagi kita untuk melihatnya dari sisi karakteristik atau ciri khas yang melekat pada setiap platformnya. Media sosial bukan hanya tempat berbagi informasi, tetapi juga merupakan ruang interaktif yang memungkinkan partisipasi aktif pengguna dalam berbagai bentuk. Keterhubungan ini memungkinkan pengguna untuk membangun komunitas, berjejaring secara global, dan mengakses beragam sumber informasi hanya dengan beberapa klik

### **5. Jenis-jenis Media Sosial**

Seiring dengan perubahan zaman, perkembangan teknologi informasi juga mengalami kemajuan yang sangat cepat. Berbagai bentuk media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *YouTube*, *game online*, dan *TikTok* merupakan beberapa contoh platform yang telah sangat populer hingga saat ini. Keberadaan media sosial saat ini telah meningkatkan jumlah pengguna di kalangan yang lebih luas.<sup>12</sup> Adapun yang menjadi fokus penelitian dari penelitian ini adalah penggunaan media sosial *game online* dan *tiktok*. Setiap platform memiliki karakteristik dan penggunaan yang berbeda-bada, namun semuanya sama-sama mencerminkan bagaimana media sosial telah meresap ke dalam hampir seluruh aspek kehidupan.

Beberapa jenis media sosial dan *game online* diatas dapat diketahui masing-masing pengertiannya yaitu sebagai berikut:

#### a) *Facebook*

*Facebook* adalah situs *web* jaringan sosial yang memungkinkan penggunanya bergabung dalam komunitas seperti kota, tempat kerja, sekolah, dan

---

<sup>12</sup>Muhammad Adil Fikri Mohd Hamizi, *Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Baharu dan Impaknya Terhadap Masyarakat Malaysia*, jurnal, Sains Sosial Dan Kemanusiaan, h, 26-27, th, 2023.

daerah untuk menjalin hubungan dan berinteraksi dengan orang lain.<sup>13</sup> *Facebook* merupakan salah satu pelopor media sosial yang dirancang untuk menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang, baik berdasarkan lokasi geografis, tempat kerja, sekolah, maupun minat yang sama. Facebook berperan sebagai platform multifungsi yang mendukung interaksi sosial, komunikasi, komunitas, dan kolaborasi dalam skala global.

b) *Twitter*

Secara garis besar, *Twitter* adalah platform komunikasi instan yang memungkinkan pengguna untuk membagikan unggahan kapan saja dan dari lokasi mana pun, yang dapat diakses oleh siapa saja. Selain itu, *Twitter* juga termasuk dalam layanan jejaring sosial yang dikategorikan sebagai *mikroblogging*.

c) *Instagram*

Instagram adalah aplikasi berbasis Android yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai platform media sosial, termasuk platform Instagram itu sendiri.

d) *Youtube*

*Youtube* adalah *platform* media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi video, serta menikmati berbagai video oleh para pembuat konten.

e) *Tik Tok*

*TikTok* adalah *platform* media sosial yang memungkinkan penggunanya membuat video berdurasi 15-60 detik, dilengkapi dengan berbagai fitur seperti

---

<sup>13</sup>Renaldi Amiman, *Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud*, Jurnal Ilmiah Society, vol,2, no, 3 th, 2022, h, 5.

musik, stiker, filter, serta beberapa efek kreatif lainnya.<sup>14</sup> pemahaman terhadap fungsi dan keunikan tiap platform akan membantu pengguna memanfaatkannya secara maksimal dan bijak sesuai kebutuhan. Masing-masing platform media sosial memiliki karakteristik dan tujuan penggunaan yang berbeda-beda di dalamnya.

Perkembangan media sosial hingga saat ini tentu berkaitan dengan dampak yang ditimbulkannya bagi para pengguna. Media sosial memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, terbukti dengan semakin banyaknya metode pembelajaran yang memanfaatkan *platform* ini. Penggunaan media sosial secara optimal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, jika tidak digunakan dengan bijak, media sosial juga bisa membawa dampak negatif, terutama ketika penggunaannya tidak terkontrol dan informasi yang disajikan tidak disaring dengan baik, yang dapat menyebabkan kesalahan dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup> Media sosial akan terus berkembang dengan cepat seiring dengan perubahan zaman. Pada dasarnya, persaingan untuk menciptakan teknologi yang semakin modern akan mendorong media sosial menuju perkembangan yang sulit diprediksi, sehingga masa depan dunia internet menjadi penuh dengan kemungkinan yang belum dapat dipastikan.

Teori Belajar Sosial Budaya dikemukakan oleh Lev S. Vygotsky, yang berpendapat bahwa proses belajar dan perkembangan individu tidak terjadi secara terisolasi, melainkan melalui interaksi sosial dengan lingkungan budaya tempat individu tersebut berada.<sup>16</sup> Singkatnya adalah teori ini menekankan pentingnya pembelajaran yang bersifat kontekstual, kolaboratif, dan dialogis. Dalam praktik

---

<sup>14</sup>Astrid Kusuma Rahardaya dkk, *Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis, vol. 3, no. 2, th, 2021, h, 309.

<sup>15</sup>Musyirah Rahman dkk, *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran*, jurnal *on education*, vol. 5, no. 3, th, 2023, h. 10646-10653.

<sup>16</sup>Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), h. 57.

pendidikan, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk membangun makna melalui interaksi sosial yang bermakna.

## 6. Jenis-jenis *Game Online*

*Game online* merupakan salah satu inovasi paling populer dari kemajuan teknologi informasi dan internet. Perkembangan teknologi, khususnya di dunia maya, telah memungkinkan terciptanya jutaan game. *Game online* ini juga menjadi salah satu pilihan untuk menghibur diri dan mengatasi kebosanan setelah melakukan aktivitas rutin yang melelahkan.<sup>17</sup> Istilah "*game online*" sendiri berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris, di mana "*game*" berarti permainan, dan "*online*" merujuk pada koneksi melalui jaringan.<sup>18</sup> Aplikasi yang menampilkan berbagai tayangan dan konten pendek dalam menggunakan aplikasi tersebut, akan berdampak negatif ataupun positif apabila penggunaannya selalu bersifat positif dan sebaliknya.

Beberapa jenis *game online* dapat diketahui masing-masing pengertiannya yaitu sebagai berikut:

### a) Mobile Legend

Mobile Legends adalah permainan bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dirancang khusus untuk perangkat ponsel. Dalam permainan ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain bertarung untuk menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base sendiri. Pertempuran

---

<sup>17</sup>Riska Cahaya Snindya Putri dkk, *Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja*, Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora vol, 1 no, 1, th, 2021, h, 2.

<sup>18</sup>Nanda Putra Aginsha, *Pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul*, Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia Vol, 1 No, 1, th, 2021, h, 22.

berlangsung di peta dengan tiga jalur utama jalur bagian atas peta (*top lane*), jalur bagian tengah peta (*mid lane*), dan jalur bagian bawah peta (*bottom lane*) yang dihubungkan oleh area hutan dan dijaga oleh menara pertahanan.<sup>19</sup> Maksudnya adalah bahwa setiap hero dalam Mobile Legends memiliki kemampuan dan peran yang berbeda (seperti *tank*, *marksman*, *assassin*, *mage*, dan lain-lain) yang membuat kerja sama tim sangat penting untuk memenangkan pertandingan. Dalam *game* ini pemain tidak hanya mengandalkan kemampuan individu akantetapi, juga membutuhkan komunikasi dan koordinasi tim yang baik untuk mencapai suatu kemenangan.

b) PUPG Dan *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games* (MMOFPS).

PUBG adalah game multiplayer yang mengandalkan mode "*Battle Royale*" untuk bersaing satu sama lain. Ini adalah game yang menggabungkan aspek *first-person shooter* dan *third-person shooter*. *PUBG Mobile* memungkinkan pemain untuk menyesuaikan pengaturan game secara unik, memberikankontrol penuh atas pengalaman bermain. Setiap pemain dapat membuat pengaturan yang sesuai dengan gaya bermain mereka sendiri didalamnya.<sup>20</sup> *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) adalah salah satu contoh paling populer dari *game* bergenre pertarungan besar (*battle royale*) yang juga termasuk dalam kategori penembak orang pertama daring multipemain masif atau disebut sebagai *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter* (MMOFPS) dan *game* penembak sudut pandang orang ketiga atau *Third-Person Shooter* (TPS). Jenis permainan ini

---

<sup>19</sup>Iqbal Nafi'ul Firdaus, dkk. *Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020*, MEDIKOM: Jurnal Ilmu Komunikasi vol. 07, no. 01, th. 2023, h. 21.

<sup>20</sup>Muhammad Hadi Pratama, dkk. *Dampak Game Online Pubg Terhadap Motivasi Belajar Remaja Di Desa Bakan Maja*, Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital, vol. 02, no. 01, th. 2024, h. 292.

menggunakan perspektif orang pertama, sehingga pemain merasakan pengalaman seolah-olah berada langsung dalam dunia permainan melalui sudut pandang karakter yang mereka kendalikan. Setiap karakter biasanya memiliki kemampuan yang berbeda-beda, seperti tingkat akurasi, kecepatan reaksi, dan keterampilan lainnya. *Game* ini sering kali melibatkan banyak pemain secara bersamaan dan umumnya berlatar belakang peperangan dengan penggunaan senjata militer. Beberapa contoh *game* dalam genre ini adalah *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, dan *Unreal*.<sup>21</sup> Aspek ini menjadi persoalan penting, khususnya dalam mode *multiplayer*, yang mana koordinasi dan komunikasi antar pemain sangat menentukan hasil permainan. Variasi kemampuan pada setiap karakter, seperti akurasi tembakan dan kecepatan reaksi, menunjukkan bahwa *First-Person Shooter (FPS)* tidak hanya mengandalkan keterampilan teknis, tetapi juga strategi individu dan kerja sama tim yang baik.

c) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy Games (MMORTS)*.

Jenis permainan ini berfokus pada kemampuan pemain dalam menyusun strategi secara efektif. Ciri utama dari *game* ini adalah keharusan untuk merancang dan mengelola strategi selama permainan berlangsung. Dalam genre *Real-Time Strategy (RTS)*, tema yang diangkat bisa beragam, mulai dari latar sejarah seperti dalam seri *Age of Empires*, dunia fantasi seperti *Warcraft*, hingga fiksi ilmiah seperti *Star Wars*.

d) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*.

Permainan jenis ini umumnya melibatkan pemain yang berperan sebagai karakter fiktif dan bekerja sama dalam membangun alur cerita secara bersama-sama. *Role-Playing Game (RPG)* lebih menitikberatkan pada aspek kolaborasi

---

<sup>21</sup>Nur Cholis Mubarak, *Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021*. h. 18.

sosial daripada persaingan antar pemain. Biasanya, para pemain tergabung dalam satu tim atau kelompok dalam menjalankan misi dan petualangan. Beberapa contoh *game* dalam genre ini antara lain *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, dan *Dota 2*.<sup>22</sup> *Game online* merupakan salah satu produk perkembangan teknologi informasi dan internet yang sangat populer dan beragam jenisnya. Setiap jenis *game* memiliki karakteristik serta mekanisme permainan yang berbeda, yang pada gilirannya memengaruhi cara bermain, interaksi sosial, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dalam *game online* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran dalam hal kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan keterampilan berpikir kritis. Meskipun ada *elemen role-playing* di dalamnya, inti permainan *Dota2* lebih pada persaingan tim dalam arena pertempuran secara real-time, bukan membangun cerita atau dunia secara bersama-sama seperti di *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) tradisional.

Menurut Romadlan dan Wahdiyati dalam jurnal Luthfi Nur Alam, bahwa *game online* dapat dipahami sebagai sebuah media yang menghadirkan permainan yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan serta keterampilan berpikir pemain. Selain berfungsi sebagai hiburan bagi para penggunanya, *game online* juga merupakan permainan berbasis tampilan visual dan elektronik yang dimainkan melalui perangkat digital.<sup>23</sup> *Game online* memiliki daya tarik tersendiri yang membuat orang lebih tertarik bermain daripada belajar. Hal ini terbukti dari banyaknya pelajar yang lebih sering menghabiskan waktu di depan perangkat elektronik daripada membaca buku sehingga, kegiatan belajar menjadi

---

<sup>22</sup>Nur Cholis Mubarak, *Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/202*. h. 19-20.

<sup>23</sup>Luthfi Nur Alam dkk, *Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo*, vol. 4, no. 1, th, 2022, h. 521.

terganggu.<sup>24</sup> *Game online* merupakan media digital yang memberikan kebebasan kepada para pemain dalam mengasah keterampilan bermain disaat melakukan permainan. *Game online* yang sering dimainkan terhusus dikalangan pelajar dapat menimbulkan kebiasaan negatif dan mempengaruhi disiplin belajar sebagai peserta didik dilingkungan rumah maupun disekolah.

*Game online* adalah permainan yang menawarkan tantangan menarik, membuat seseorang mudah ketagihan dan terus berusaha untuk mencapai peringkat tertinggi. Ketika mengalami kekalahan, emosi yang timbul dapat memengaruhi perilaku pemain, yang terkadang berujung pada sikap negatif, seperti mengucapkan kata-kata kasar sebagai bentuk pelampiasan.<sup>25</sup> Reaksi emosional seperti mengucapkan kata-kata kasar adalah bentuk pelampiasan yang cukup umum, tapi tentu saja hal ini bisa berdampak negatif pada suasana permainan dan hubungan antar pemain. Maksudnya adalah aplikasi *game online* ini secara otomatis akan mempengaruhi para penggunanya terkhusus pada peserta didik yang masih dalam usia remaja dan ingin mencoba hal-hal baru, baik itu memberikan dampak positif ataupun berdampak negatif kepada dirinya pribadi, orang lain, dan terhadap lingkungan sekolah.

Teori Penurunan Interaksi Sosial (*Social Interaction Decline Theory*) oleh Robert D. Putnam dalam bukunya *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Dalam teorinya menjelaskan bahwa perkembangan teknologi modern menyebabkan menurunnya partisipasi sosial dan melemahnya ikatan antarindividu dalam masyarakat.<sup>26</sup> Adapun pandangan serupa dikemukakan

---

<sup>24</sup>Ahmad Wildan Faaza dkk, *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01*, vol. 4, no. 3, th. 2022. H. 535.

<sup>25</sup>Alif Akchadah dkk, *Game Online Terhadap Perubahan Akhlak*, Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, vol. 3, no. 2, th. 2021, h. 224.

<sup>26</sup>Robert D. Putnam, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* (New York: Simon & Schuster, 2000), h. 75.

oleh Sherry Turkle, yang menyoroti bagaimana manusia modern semakin “terhubung tetapi kesepian” (*connected but alone*).<sup>27</sup> Kesimpulannya dalam pernyataan tersebut adalah bahwa meskipun teknologi memudahkan komunikasi, justru terdapat hal yang sifatnya bertentangan dengan interaksi sosial tatap muka menurun, partisipasi dalam kegiatan komunitas melemah, dan rasa kebersamaan atau *social capital* semakin menipis dikalangan sosial individu tersebut.

## **B. Akhlak Peserta Didik**

### **1. Pengertian Akhlak Peserta Didik**

Kata "akhlak" merupakan bentuk jamak dari "*al-khulq*," yang berarti kebiasaan, perilaku, sifat, dan agama. Akhlak mengacu pada tindakan yang muncul dari seseorang secara alami, tanpa dibuat-buat, dan sudah menjadi kebiasaan. Ada beberapa istilah yang berkaitan dengan akhlak. Dalam jurnal yang ditulis oleh Lia Utari, disebutkan bahwa menurut Jamil Salibah, seorang ahli bahasa Arab kontemporer asal Suriah, bahwa akhlak dapat bersifat baik atau buruk.<sup>28</sup> Peserta didik adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda, seperti bakat, minat, dan kebutuhan. Oleh karena itu, mereka memerlukan pendidikan dan pengajaran untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Di era modern ini, dalam dunia pendidikan, perbedaan karakteristik peserta didik harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam proses belajar mengajar.<sup>29</sup> Akhlak peserta didik mencakup sikap dan perilaku yang dimiliki oleh setiap individu, baik akhlak yang baik maupun buruk, dalam berbagai lingkungan seperti keluarga, sosial, dan

---

<sup>27</sup>Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books, 2011), h. 102.

<sup>28</sup>Lia Utari dkk, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis*, *Joeai Journal Of Education And Instruction*, vol, 3, no, 1, th, 2020, h, 80.

<sup>29</sup>Dr. Opan Arifuddin, *Perkembangan Peserta Didik* (Bhakti Persada Bandung: Widina, th, 2022) h, 150.

sekolah. Semua tindakan yang dilakukan seseorang dikategorikan sebagai akhlak, tergantung pada apa yang dilakukan oleh individu tersebut. Akhlak tidak dapat dipisahkan dari manusia, karena ia melekat pada diri setiap orang. Dari masa kanak-kanak hingga dewasa, seseorang dapat dinilai berdasarkan akhlaknya, apakah baik atau buruk, melalui berbagai aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sudut pandang istilah, para ahli mendefinisikan kata tersebut sebagai hal yang sama, yaitu berkaitan dengan budi pekerti, kebiasaan, perilaku, dan karakter lainnya, yang pada dasarnya merujuk pada tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Islam mengajarkan umatnya tentang pentingnya keseimbangan dalam hidup, termasuk bagaimana menjalin hubungan dan berakhlak baik terhadap Allah SWT., sesama manusia, serta alam. Berakhlak baik kepada Allah belumlah cukup jika tidak diimbangi dengan akhlak yang baik terhadap manusia. Para penuntut ilmu perlu menyadari pentingnya hal ini; mereka wajib memperhatikan akhlak mereka selama proses belajar. Ini mencakup perilaku, cara berinteraksi, dan cara berbicara dengan guru serta teman sesama penuntut ilmu. Mereka harus menerapkan akhlakul karimah agar ilmu yang diperoleh menjadi berkah dan bermanfaat. Salah satu hal penting bagi peserta didik adalah pemahaman, karena banyak orang yang memiliki pengetahuan namun kurang memahaminya. Terdapat banyak kasus di mana orang berdalil menggunakan nash atau ayat Al-Qur'an, tetapi tidak sesuai dengan tuntunan Allah dan Rasul-Nya, yang berujung pada kesesatan. Ali bin Abu Thalib menjelaskan bahwa salah satu syarat dalam menuntut ilmu adalah memiliki pemahaman, kecerdasan, penalaran, wawasan, imajinasi, daya adaptasi, serta pertimbangan. Oleh karena itu, memiliki kecerdasan merupakan salah satu syarat dan akhlak yang penting dalam menuntut ilmu, sebagaimana tercantum dalam kitab *Talim Muta'alim* yang merujuk pada penjelasan Ali bin Abu Thalib tentang syarat

menuntut ilmu.<sup>30</sup> Akhlak peserta didik merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan, karena hal pertama yang biasa terlihat pada setiap peserta didik utamanya adalah sikap mereka terhadap keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekolah. Pernyataan ini mengandung pesan mendalam bahwa ilmu tanpa akhlak adalah sia-sia, dan akhlak tanpa ilmu pun tidak akan membawa arah yang benar. Keduanya harus berjalan seimbang. Dalam Islam, keberkahan ilmu bukan hanya ditentukan oleh seberapa banyak yang diketahui, tetapi juga oleh seberapa baik ilmu itu membentuk kepribadian dan bermanfaat bagi orang lain.

Peran akhlak dalam kehidupan manusia sangatlah penting, baik sebagai individu maupun dalam konteks bermasyarakat dan berbangsa. Akhlak mencakup moralitas atau perilaku baik yang harus dimiliki setiap individu dalam menjalankan aktivitasnya, sehingga dapat mencapai keselamatan di dunia maupun di akhirat. Begitu pula bagi peserta didik; dengan memiliki akhlak yang baik, mereka akan dapat mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya, yaitu terbentuknya kepribadian yang mencerminkan seorang pelajar yang terdidik.<sup>31</sup> Akhlak dalam Islam memiliki posisi yang sangat penting. Salah satu bukti betapa krusialnya akhlak dalam Islam adalah bahwa sepertiga dari isi Al-Qur'an membahas tentang akhlak. Akhlak merupakan elemen yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, karena tanpa akhlak, manusia akan kehilangan derajat kemanusiaannya sebagai makhluk yang mulia.<sup>32</sup> Akhlak memiliki tingkatan yang sangat tinggi terutama dalam pandangan Islam, bahkan dikatakan oleh kebanyakan ulama, bahwa akhlak itu lebih tinggi kedudukannya dibanding ilmu. Tujuan suatu pendidikan sejatinya

---

<sup>30</sup>Muhamad Fauzi dkk, *Akhlak Menuntut Ilmu Menurut Hadis serta Pengaruh Zaman terhadap Akhlak Para Peserta Didik*, Jurnal Riset Agama, vol, 1, no, 3, 2021, h, 604.

<sup>31</sup>Anisa Maharani, *Manajemen Pendidikan Karakter dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik*, Jurnal Edumaspul, vol, 6, no, 6, 2022, h, 764.

<sup>32</sup>Nuri Sri Handayani dkk, *Akhlak Peserta Didik dalam Menuntut Ilmu: Sebuah Pemikiran Reflektif KH. Hasyim Asy'ari Dalam Pendidikan Islam*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah Vol. 6, No. 2, th, 2021, h, 396.

adalah untuk membentuk kepribadian yang terdidik dan sangat sejalan dengan filosofi pendidikan dalam Islam. Ilmu yang tinggi tidak ada artinya jika tidak disertai dengan akhlak yang luhur pula. Peserta didik yang berakhlak baik akan menghormati guru, jujur dalam belajar, rendah hati meskipun memiliki ilmu yang tainggi, dan menjadikan ilmunya sebagai manfaat yang lebih kepada arah yang lebih baik, serta bukan sebagai alat untuk kesombongan. Berdasarkan firman Allah Swt., dalam Q.S. Al- Ahzab ayat 21:

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

Terjemahan bahasa Mandar:

*Sitonganna diammi di (alawena) suro di'o piccoeang macoa disesemu (iyamo) di to mahhara' (pammase) Puang Alla Taala anna (apoleanna) allo kiama'anna diangi mai'di marrappe Puang Alla Taala.*

Terjemahan bahasa Indonesia:

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.<sup>33</sup>

Dalam ayat tersebut Allah SWT. telah menegaskan bahwa nabi Muhammad SAW. adalah suri tauladan yang terbaik dalam segala aspek kehidupan baik dalam akhlak, ibadah, kepemimpinan, perjuangan, maupun hubungan sosial. Keselamatan hidup dunia dan akhirat dapat diraih dengan meneladani nabi Muhammad SAW., bukan hanya mengagumi beliau tetapi, harus diikuti dengan menghidupkan ajarannya dalam kehidupan nyata.

## 2. Macam-Macam Akhlak

### a. Akhlah *Mahmudah* (terpuji)

Akhlah mahmudah bahasa Arab *al-Khalqul Mahmudah* secara harfiah berarti “*akhlaq* yang terpuji” atau “tabiat, perilaku yang baik dan mulia.” Istilah ini digunakan dalam Islam untuk merujuk kepada sifat-sifat yang disukai, dibenarkan,

---

<sup>33</sup>Khadim Al Haramain Asy-Syarifin, *Koro'ang Mala'bi' Anna Battuanna Tama di Basa Indonesia Anna Basa Mandar*, h. 822

dan dianjurkan dalam ajaran Islam, yang mendekatkan seseorang kepada Allah SWT dan membawa kemaslahatan bagi diri sendiri dan masyarakat.<sup>34</sup> Dalam Islam, istilah ini merujuk pada sifat-sifat baik seperti jujur, sabar, amanah, dan ikhlas yang dianjurkan dalam ajaran Islam. Akhlak ini mendekatkan seseorang kepada Allah SWT dan membawa kebaikan bagi diri sendiri hingga masyarakat. Sedangkan, untuk pengertian akhlak mahmudah secara terminologi akan dijelaskan berdasarkan pendapat beberapa ulama antara lain sebagai berikut:

1) Menurut Abu Dawud As-Sijitsani (W. 275 H/889 M)

Beliau memandang bahwa akhlak terpuji adalah segala bentuk perilaku yang disenangi dan dihargai dalam kehidupan sosial maupun agama. Sebaliknya, akhlak tercela adalah perilaku yang dibenci dan sebaiknya dihindari oleh setiap Muslim.<sup>35</sup> Dengan menekankan bahwa akhlak terpuji adalah perilaku yang disenangi dan dihargai dalam kehidupan sosial dan agama, beliau menegaskan pentingnya harmonisasi antara nilai-nilai spiritual dan sosial.

2) Menurut Al-Gazali (W. 505 H / 1111 M)

Al-Ghazali menjelaskan bahwa akhlak terpuji merupakan dasar ketaatan kepada Allah Swt. dan merupakan sarana utama mendekatkan diri kepada-Nya. Oleh karena itu, mempelajari dan mengamalkan akhlak terpuji menjadi kewajiban individu bagi setiap Muslim.<sup>36</sup> Al-Gazali menegaskan, bahwa dengan mengamalkan akhlak yang mulia, seorang Muslim tidak hanya memperbaiki hubungan dengan sesama manusia, tetapi juga memperkuat ikatan spiritualnya dengan Allah SWT. Dengan mengamalkan akhlak yang mulia, seorang Muslim

---

<sup>34</sup>Kementerian Agama RI, *Akidah Akhlak untuk MA Kelas XII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), h. 12.

<sup>35</sup>Abu Dawud As-Sijistani, dikutip dalam Ahmad Hidayatullah, *Konsep Akhlak dalam Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 44.

<sup>36</sup>Al-Ghazali, *Ihya' 'Ulum al-Din*, Jilid 3 (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2002), h. 58.

tidak hanya memperbaiki hubungan dengan sesama manusia, tetapi juga memperkuat ikatan spiritualnya dengan Allah SWT.

3) Menurut Ibnu Qayyim al-Jauziyyah (W. 751 H / 1350 M)

Menurut Ibnu Qayyim, memahami bahwa akar dari akhlak terpuji adalah ketundukan hati dan keinginan yang kuat untuk taat kepada Allah. Ia mengibaratkan hati manusia seperti bumi yang subur; jika menerima hujan (rahmat dan taufik Allah), maka ia akan menumbuhkan tanaman (akhlak-akhlak mulia).<sup>37</sup> Dengan mengibaratkan hati manusia seperti bumi yang subur, beliau menekankan bahwa akhlak terpuji tumbuh dari ketundukan hati dan keinginan kuat untuk taat kepada Allah SWT. Rahmat dan taufik Allah bagaikan hujan yang menyuburkan hati, sehingga menghasilkan perilaku mulia. Maknanya adalah bahwa akhlak yang baik bukan hanya datang dari manusia semata melainkan karena Rahmat dan Taufik dari Allah SWT.

4) Menurut Ibn Taymiyyah (W. 728 H / 1328 M)

Ibn Taymiyyah menjelaskan bahwa akhlak merupakan bagian dari *tazkiyah al-nafs* (penyucian jiwa). Akhlak baik harus diarahkan oleh ajaran agama, bukan oleh dorongan hawa nafsu. Ia juga menekankan pentingnya sabar, memaafkan, dan mengendalikan amarah dalam hubungan sosial.<sup>38</sup> Penekanan pada sabar, memaafkan, dan mengendalikan amarah juga menunjukkan bahwa akhlak baik sangat berperan dalam menjaga keharmonisan hubungan sosial. Berbagai pendapat para ulama di atas mengenai akhlak *Mahmudah* maka, dapat disimpulkan bahwa Akhlak terpuji adalah perilaku mulia yang menjadi dasar ketaatan kepada Allah dan hubungan sosial yang harmonis. Perbaikan akhlak dimulai dari hati yang tunduk kepada Allah dan membutuhkan bimbingan agama serta rahmat-Nya. Oleh karena

---

<sup>37</sup>Ibnu Qayyim al-Jauziyyah, *Madarij al-Salikin*, Jilid 2 (Beirut: Dar al-Fikr, 2000), h.345.

<sup>38</sup>Ibn Taymiyyah, *Tazkiyat al-Nafs*, (Riyadh: Dar Ibn Hazm, 2004), h. 77.

itu, mempelajari dan mengamalkan akhlak baik adalah kewajiban bagi setiap Muslim sebagai wujud penyucian jiwa dan upaya menciptakan kehidupan bermasyarakat yang damai dan penuh berkah.

b. Akhlak *Mazmumah* (tercela)

Akhlak mazmumah merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan tuntunan syariat Islam. Sikap ini dipandang buruk karena dapat melemahkan keimanan seseorang dan mengurangi kehormatannya sebagai manusia, makhluk paling mulia ciptaan Allah. Tidak hanya merugikan pelaku, tetapi juga berdampak negatif bagi orang lain yang terdampak oleh perilaku tersebut.<sup>39</sup> Akhlak mazmumah sering kali dilakukan secara tidak langsung oleh banyak orang, terutama di lingkungan sekolah khususnya para peserta didik. Hal ini utamanya disebabkan oleh kurangnya pengawasan dari orang tua, pengaruh pergaulan bebas, dan yang paling dominan di era modern ini adalah penggunaan media sosial yang tidak terkendali oleh peserta didik. Akibatnya, perilaku tersebut dapat memberikan dampak negatif yang berisiko besar terhadap akhlak mereka dalam memanfaatkan media sosial.

### 3. Ruang Lingkup Akhlak Peserta Didik

a. Akhlak *Mahmudah* (terpuji)

Akhlak memiliki cakupan yang luas dan mencakup berbagai aspek dalam kehidupan. Ruang lingkup dari akhlak itu sendiri dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Akhlak kepada Allah (Akhlak *Tijah* Allah)

Akhlak kepada Allah SWT merujuk pada sikap dan perilaku yang sepatutnya ditunjukkan oleh manusia sebagai wujud penghambaan kepada-Nya. Bentuk akhlak ini diwujudkan dengan melaksanakan segala perintah Allah,

---

<sup>39</sup>Nurawalianah B. A. Daud, *Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Smp Negeri 13 Malang*, (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2023), h., 39.

menjauhi segala larangan-Nya, menjalankan ibadah, serta senantiasa mengesakan-Nya dalam setiap aspek kehidupan.

a. Akhlak kepada Manusia (*Akhlaq Tijah An-Naas*)

Akhlak kepada manusia dapat dilihat pada 3 jenis, yaitu pada diri sendiri, keluarga, dan orang lain yaitu sebagai berikut:

1) Akhlak terhadap diri sendiri

Akhlak terhadap diri sendiri merupakan aspek yang paling fundamental bagi setiap manusia. Hal ini berkaitan erat dengan kondisi fisik maupun mental seseorang. Contoh akhlak positif terhadap diri sendiri dapat terlihat dari sikap rajin, kemauan untuk berusaha, dan melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi diri pribadi. Sebaliknya, akhlak negatif terhadap diri sendiri tercermin melalui perilaku malas, suka menunda-nunda, serta mengabaikan waktu, yang pada akhirnya bisa membawa dampak buruk bagi diri di masa depan.

2) Akhlak terhadap keluarga

Keluarga adalah sekelompok orang yang memiliki hubungan dekat, baik melalui ikatan darah maupun pernikahan. Terdapat berbagai bentuk akhlak yang perlu diterapkan dalam kehidupan keluarga, seperti saling menghormati antar anggota baik yang sebaya, lebih tua, maupun lebih muda berbuat kebaikan, membiasakan musyawarah dalam mengambil keputusan, menjalin komunikasi yang harmonis, serta membantu anggota keluarga yang kurang mampu. Di sisi lain, akhlak tercela yang sering dilakukan tanpa disadari antara lain adalah mengabaikan perintah orang tua, menunda-nunda saat diminta bantuan, dan berbagai sikap kurang baik lainnya.

3) Akhlak terhadap orang lain

Selain akhlak terhadap diri sendiri dan keluarga, akhlak kepada sesama juga sangat penting untuk diperhatikan. Karena manusia hidup dalam lingkungan sosial

dan tidak bisa hidup sendiri, maka diperlukan sikap saling tolong-menolong, saling menghormati, menghargai perbedaan, berbicara dengan sopan, serta menjalin dan menjaga silaturahmi. Namun, dalam praktiknya, masih banyak akhlak buruk yang kerap dianggap sepele namun dilarang dalam ajaran agama, seperti bersikap cuek terhadap orang sekitar, berkata kasar, hingga enggan bersosialisasi dengan lingkungan.<sup>40</sup> Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial dan *game online* yang tidak terkontrol dengan baik memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap berbagai aspek akhlak peserta didik. Mulai dari akhlak terhadap diri sendiri, keluarga, sesama, hingga kepada lingkungan sekitar, semua mengalami degradasi nilai jika tidak diimbangi dengan pengawasan, edukasi, dan pembiasaan perilaku positif.

#### b. Akhlak *Mazmumah* (tercela)

Akhlak *mazmumah* merupakan sifat-sifat buruk dan tercela yang harus dihindari oleh setiap Muslim. Akhlak ini berlawanan dengan akhlak *mahmudah*, yang merupakan sifat-sifat terpuji. Berikut adalah beberapa contoh akhlak *mazmumah* yang sering disebut dalam literatur Islam.

##### 1. Berkata kasar (*ista 'mala alsinat al-'udwan*)

Sikap berkata-kata yang kasar, kotor, atau tidak senonoh adalah akhlak *mazmumah* yang harus dihindari karena dapat merusak kehormatan diri dan orang lain. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Isra ayat 53:

وَقُلْ لِّعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا

Terjemah bahasa Mandar:

*Anna pa'uang'o di batua-batua'-U: Sitinayannai mappau-pau macoa (parua). Sitonganna setang di'o mappadiang assisalang disesemu. Sitonganna setang di'o bali ma'nyata di tau.*

---

<sup>40</sup>Sahriansyah, (2014), *Ibadah dan Akhlak*, (Banjarmasin: Antasari Press), h. 125-154

Terjemah bahasa Indonesia:

Dan katakanlah kepada hamba-hambaku-Ku: “Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sesungguhnya syaitan itu menimbulkan perselisihan di antara mereka. sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia.<sup>41</sup>

## 2. Ghibah (Menggunjing)

Menggunjing atau membicarakan keburukan orang lain di belakangnya adalah salah satu akhlak mazmumah yang sangat dilarang. Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Hujurat ayat 12:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَحَسَسُوا وَلَا يَغْتَبَ بَعْضُكُم بَعْضًا أَيُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَنْ يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

Terjemah bahasa Mandar:

*E inggannana to matappa'. Piakaraoi mai'di aga-aga', sitonganna sambareang aga-aga'di 'o dosa anna'dao paita-itai asalanna tau laeng anna dao sambareango'o mappau-puai pondo' disambareang laeng. Muelo'idi sala mesanna maande issi luluare'na iya pura mate? Jari diango'o marissi'lao. Anna'takwao di Puang Alla Taala. Sitonganna Puang Alla Taala Pattarima Towa'na Makkasayang.*

Terjemahan bahasa Indonesia:

Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan dari prasangka, sesungguhnya sebagian prasangka itu adalah dosa dan janganlah kamu mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah sebagian menggunjing sebahagian yang lain. Sukakah diantara kamu memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. Dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima Taubat lagi Maha Penyayang.<sup>42</sup>

## 3. Berbohong (*al-Kadzdzib*)

Berkata dusta atau bohong merupakan salah satu akhlak *mazmumah* yang sangat tercela. Dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, Rasulullah SAW bersabda:

<sup>41</sup>Khadim Al Haramain Asy-Syarifin, Koro'ang Mala'bi' Anna Battuanna Tama di Basa Indonesia Anna Basa Mandar, h. 546.

<sup>42</sup>Khadim Al Haramain Asy-Syarifin, Koro'ang Mala'bi' Anna Battuanna Tama di Basa Indonesia Anna Basa Mandar, h. 1028.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ إِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي إِلَى الْبِرِّ، وَإِنَّ الْبِرَّ يَهْدِي إِلَى الْجَنَّةِ، وَإِنَّ الرَّجُلَ لَيَصْدُقُ حَتَّى يُكْتَبَ عِنْدَ اللَّهِ صِدِّيقًا، وَإِنَّ الْكَذِبَ يَهْدِي إِلَى الْفُجُورِ، وَإِنَّ الْفُجُورَ يَهْدِي إِلَى النَّارِ، وَإِنَّ الرَّجُلَ لَيَكْذِبُ حَتَّى يُكْتَبَ عِنْدَ اللَّهِ كَذَّابًا

Terjemahan:

"Sesungguhnya kejujuran itu membawa kepada kebaikan, dan kebaikan itu membawa ke surga, dan seseorang terus berkata jujur hingga dia ditulis di sisi Allah sebagai orang yang jujur. Sedangkan kebohongan itu membawa kepada kejahatan, dan kejahatan itu membawa ke neraka, dan seseorang terus berdusta hingga dia ditulis di sisi Allah sebagai pendusta." (HR. Bukhari dan Muslim).<sup>43</sup>

#### 4. Sombong dan Takabur

Sifat sombong dan merasa lebih tinggi dari orang lain termasuk akhlak mazmumah yang dikecam dalam Islam. Dari Abdullah bin Mas'ud radhiyallahu 'anhu, Rasulullah SAW bersabda:

عن عبد الله بن مسعود رضي الله عنه قال: قال رسول الله ﷺ لَا يَدْخُلُ الْجَنَّةَ مَنْ كَانَ فِي قَلْبِهِ مِثْقَالُ ذَرَّةٍ مِنْ كِبَرٍ

Terjemahan:

"Tidak akan masuk surga orang yang di dalam hatinya ada seberat biji sawi dari kesombongan." (HR Muslim).<sup>44</sup>

Keempat poin diatas menunjukkan bahwa Islam bukan hanya mengatur hubungan manusia dengan Allah (*hablum minallah*) tetapi, juga sangat memperhatikan hubungan antar sesama manusia (*hablum minannas*). Mulai dari menjaga lisan dari perkara yang haram, menjauhi prasangka, membangun kejujuran, hingga membersihkan hati dari kesombongan, semuanya merupakan

<sup>43</sup>Imam Muhammad bin Ismail Al-Bukhari, *Shahih Bukhari*, Kitab Al-Iman, Pustaka: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, Bab Al-Kadzdzib, h. 45.

<sup>44</sup>Imam Muslim bin Al-Hajjaj, *Shahih Muslim*, Kitab Al-Birr wa As-Silah, Penerbit: Jabal, Bab Al-Kibr, h. 210.

pilar penting dalam membentuk pribadi Muslim yang memiliki *akhlakulkarimah* dan bertakwa kepada Allah SWT.

Penggunaan media sosial dan *game online* mempunyai pengaruh signifikan terhadap perilaku dan akhlak peserta didik. Teori Smith J. A. menyatakan bahwa individu sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan interaksi digital yang mereka jalani.<sup>45</sup> Media sosial merupakan salah satu media komunikasi yang dapat membentuk sikap, nilai, dan moral individu secara langsung maupun tidak langsung dan dalam konteks ini, media sosial berfungsi sebagai ruang sosial baru tempat terjadinya proses internalisasi nilai dan norma. Namun, pengaruh tersebut bersifat ganda yakni dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung lagi dalam penggunaan masing-masing aplikasi tersebut seperti apa nantinya.

Paparan terhadap konten negatif dan pola interaksi dalam media sosial dan game online dapat menimbulkan kecenderungan perilaku negatif pada anak, seperti penggunaan bahasa kasar, sikap agresif, malas belajar, berbohong, dan kurang sopan santun.<sup>46</sup> Paparan konten negatif dan interaksi buruk di media sosial maupun game online dapat memengaruhi perilaku anak. Anak cenderung meniru apa yang dilihat dan didengar, sehingga bisa terbiasa menggunakan bahasa kasar, bersikap agresif, malas belajar, berbohong, dan kurang sopan santun. Paparan berkelanjutan terhadap konten yang tidak edukatif dapat melemahkan nilai-nilai moral pada diri peserta didik, sehingga mendorong munculnya kebiasaan negatif seperti sering begadang dan mengabaikan tanggung jawab sosial maupun keagamaan. Oleh karena itu, teori yang disampaikan sebelumnya menjadi landasan penting untuk

---

<sup>45</sup>Smith, J. A. *Social Influence Theory and Digital Media*, (New York: Academic Press, 2020), h. 45-47.

<sup>46</sup>Johnson, L. M. *Effects of Online Gaming and Social Media on Adolescent Behavior*. *Journal of Youth Studies*, vol. 22, no. 3, 2019, h. 215-219.

memahami bagaimana dampak negatif penggunaan media sosial dan game online bukan hanya pada prestasi akademik tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak peserta didik.

### ***C. Hubungan Media Sosial dan Akhlak Peserta Didik***

Media sosial adalah salah satu fenomena yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi dan inovasi di dunia internet. Selain berfungsi sebagai sarana baru untuk berinteraksi dan bersosialisasi, media sosial juga memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama dalam memengaruhi akhlak. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan. Akhlak juga memainkan peranan yang sangat penting, karena akhlak seseorang pada dasarnya merupakan hasil dari pola pikirnya. Saat ini, banyak peserta didik yang akhlaknya terpengaruh oleh media sosial, yang dapat memengaruhi cara berpikir mereka. Sebagai contoh, ketika azan berkumandang di masjid, banyak yang tidak memperhatikannya dan lebih memilih untuk fokus pada kegiatan mereka masing-masing.<sup>47</sup> Maksudnya adalah bahwa media sosial ini akan membuat peserta didik menjadi candu hingga mengakibatkannya lupa disegala pekerjaan yang menjadi suatu kebutuhan dan prioritas utama dalam keseharian. Dengan demikian, penting adanya pendampingan, pembimbingan akhlak, serta pendidikan literasi digital bagi peserta didik agar mereka mampu memanfaatkan media sosial secara bijak dan tetap menjunjung nilai-nilai moral dalam kehidupan mereka. Hal ini menjadi perhatian penting bagi pendidik, orang tua, dan institusi pendidikan dalam menyikapi perkembangan teknologi di era modern.

Akhlak merupakan tindakan atau perbuatan yang dilakukan seseorang secara spontan. Karena berasal dari perilaku individu, akhlak memiliki berbagai

---

<sup>47</sup>Riska Purnama Sari, *Pengaruh media sosial dan HAM terhadap akhlak peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di SDS Tribakti Medan Marelan*, Jurnal penelitian pendidikan dan pengajaran, vol. 1, no. 1, th 2020, h. 2.

sumber yang dipengaruhi oleh acuan yang dimiliki seseorang, seperti lingkungan, pengetahuan, atau pengalaman pribadi. Berdasarkan acuan tersebut, akhlak dapat dibagi menjadi dua sumber utama, yaitu akhlak yang bersumber dari agama dan akhlak yang bersumber dari luar agama (sekuler).<sup>48</sup> Hubungan antara media sosial dan akhlak peserta didik dapat dipahami sebagai rangkaian keadaan yang saling terkait erat, terutama di era saat ini, di mana perkembangan teknologi yang pesat sangat berpengaruh pada proses pembelajaran peserta didik. Di zaman sekarang, hampir semua aktivitas melibatkan media sosial. Oleh karena itu, media sosial dan akhlak peserta didik berkaitan erat, di mana penggunaan media sosial harus dilakukan dengan penuh kehati-hatian untuk menghindari berbagai faktor yang dapat merusak akhlak peserta didik dalam berbagai aspek kehidupan.

#### **D. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual penelitian adalah struktur yang menggabungkan hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur atau diamati dalam penelitian. Diagram dalam kerangka konsep harus menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Pernyataan hubungan antar konsep (*relational statement*) yang digambarkan dalam kerangka ini, konsep akan menentukan variabel independen dan dependen variabel, hipotesis yang dirumuskan, desain penelitian yang dipilih, metode statistik yang digunakan, serta hasil penelitian yang diharapkan. Kerangka konseptual yang baik dapat membantu peneliti dalam memilih desain penelitian secara tepat dan jelas.<sup>49</sup> kerangka konseptual merupakan peta atau struktur logis yang menunjukkan hubungan antar konsep atau variabel yang diteliti dalam sebuah penelitian. Kerangka ini penting karena menjadi dasar

---

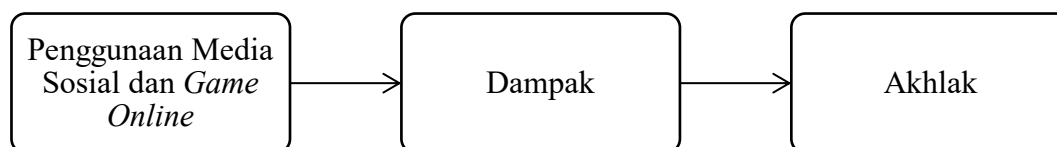
<sup>48</sup>Zumrotus Sholihah, *Konsep Akhlak Peserta Didik Dalam Perspektif Burhanuddin Al-Zarnuji Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2021), h, 25.

<sup>49</sup>Henny Syafitri, dkk, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Malang: Ahlimedia Press 2021), h. 96.

teoretis dan visual yang membantu peneliti memahami, menjelaskan, dan menganalisis hubungan antara variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) dalam studi yang dilakukan.

Rancangan penelitian ini dapat dideskripsikan dalam bentuk kerangka konseptual mengenai analisis dampak negatif penggunaan media sosial pada akhlak peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan. Kerangka konseptual ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antara variabel yang diteliti, yaitu penggunaan media sosial sebagai variabel independen dan akhlak peserta didik sebagai variabel dependen. Dengan adanya kerangka ini, peneliti dapat memetakan secara sistematis bagaimana intensitas, jenis, serta cara penggunaan media sosial dapat memengaruhi perilaku dan karakter peserta didik, baik secara positif maupun negatif.

Gambar 1.1 kerangka konseptual:



## BAB III

### METODOLI PENELITIAN

#### A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Anderson dalam buku Ahmad Fauzy, penelitian kualitatif melibatkan analisis, penarikan kesimpulan, dan interpretasi data yang tidak mudah direduksi menjadi angka. Creswell juga menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap masalah sosial atau kemanusiaan. Dengan kata lain, penelitian kualitatif berfokus pada mempelajari budaya suatu kelompok dan mengidentifikasi perkembangan pola perilaku masyarakat dari waktu ke waktu.<sup>1</sup> Secara sederhana, penelitian kualitatif ini memberikan pemahaman yang cermat, kritis dalam menganalisa setiap keadaan, dan pengalaman yang telah dipelajari dari berbagai informasi disetiap pengalaman yang telah dialami seorang peneliti.

Paradigma secara sederhana dapat diartikan sebagai kerangka berpikir, model atau pola perilaku yang menjadi dasar bagi hal lain. Dalam penelitian kualitatif, pendekatan ini cenderung berlandaskan pada paradigma fungsionalisme, objektivisme, dan fakta sosial.<sup>2</sup> Sejalan dengan penelitian ini, maka peneliti akan membahas tentang Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan. Dalam paradigma kualitatif yang digunakan pada penelitian ini membantu peneliti untuk memahami fenomena yang akan dikaji secara utuh dan mendalam.

---

<sup>1</sup>Ahmad Fauzy dkk, *Metodologi Penelitian*, (Banyumas: CV. Pena Persada, 2022) h.13

<sup>2</sup>Sukiati, *Metodologi Penelitian Sebuah Pengantar*, (Medan:CV.Manhaj, 2016) h. 87-89

## 2. Lokasi dan Waktu Penelitian

### a. Tempat

Lokasi penelitian di SMPN 1 Pulau Sembilan, diambil atas dasar kunjungan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam mencari masalah untuk dijadikan sebuah penelitian yang relevan terhadap keadaan peserta didik disekolah tersebut sehingga, peneliti menyimpulkan untuk mengambil lokasi penelitian dan akan dilaksanakan di SMPN 1 Pulau Sembilan yang berlokasi di Jl. Beringin, Ds. Tanjung Nyiur, RT. 008, RW. 004, Kec. Pulau Sembilan Kabupaten Kotabaru, Kalimantan Selatan.

### b. Alokasi Penelitian

Penelitian tersebut akan dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih 1 bulan hingga sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam menyelesaikan penelitian tersebut.

## B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan fenomenologi merupakan metode yang digunakan untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Fenomenologi menjadikan pengalaman nyata sebagai data utama dari suatu realitas, dengan membiarkan segala sesuatu terlihat sebagaimana adanya. Penelitian dalam bidang pendidikan sangat dipengaruhi oleh paradigma atau cara pandang terhadap fenomena yang diteliti. Paradigma yang digunakan akan menentukan pendekatan yang diambil dan menjadi dasar dalam penyusunan metode penelitian. Secara implisit, posisi paradigma memiliki dampak penting terhadap pelaksanaan penelitian, interpretasi temuan, serta pemilihan kebijakan.<sup>3</sup> Pendekatan fenomenologi tersebut bermaksud untuk berusaha menyajikan segala sesuatu terlihat secara realitas tanpa ada unsur manipulasi di dalam melihat objek penelitian.

---

<sup>3</sup>Feni Rita Fiantika, dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), h.135.

Alasan peneliti memilih pendekatan fenomenologi ini karena, pendekatan ini sesuai dari judul peneliti yaitu tentang analisis dampak penggunaan media sosial pada akhlak peserta didik. Jadi, peneliti ingin mengkaji lebih dalam lagi mengenai apa saja dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial dan *game online* sehingga mempengaruhi akhlak peserta didik di sekolah tersebut. Dengan demikian, fenomenologi ini berupaya untuk dapat memahami tentang Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan.

### **C. Sumber Data**

Sumber data merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Kesalahan dalam memahami atau menggunakan sumber data dapat mengakibatkan data yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan. Penelitian yang berdasarkan sumbernya dapat dilakukan dengan dua bagian antara lain yaitu:

#### **1. Data Primer**

Menurut Bunglin dalam buku Rahmadi mengungkapkan bahwa data primer adalah data yang langsung diterima dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau di objek penelitian. Adapun menurut Amirin, data primer adalah data yang diperoleh dari sumber asli dengan memuat informasi atau data penelitian. Data atau sumber asli yang dimaksud oleh Amirin tersebut adalah sumber pertama sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Bunglin.<sup>4</sup> Adapun data primer yang didapatkan oleh peneliti yaitu guru PAI, guru BK, guru Kesiswaan serta beberapa perwakilan peserta didik mulai dari kelas VII sampai IX di SMPN 1 Pulau Sembilan untuk mendapatkan informasi sebagai validasi dari data yang telah disampaikan oleh guru di sekolah tersebut.

---

<sup>4</sup>Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), h.71.

## 2 Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang diperoleh setelah data primer. Data yang dihasilkan dari sumber ini disebut data sekunder. Oleh karena itu, sumber data sekunder diharapkan dapat membantu dalam mengungkap informasi yang diinginkan. Dalam kondisi yang *ideal*, sumber data primer berfungsi sesuai harapan, sementara sumber data sekunder memberikan keterangan atau data pelengkap sebagai bahan perbandingan.<sup>5</sup> Adapun data sekunder yang didapatkan oleh peneliti yaitu berupa arsip sekolah dan daftar hadir yang menunjang hasil penelitian disekolah tersebut.

### D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan tiga metode pengumpulan data yakni, observasi, wawancara, dan dokumentasi diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti secara langsung mengunjungi lokasi penelitian untuk melakukan pengamatan dan memahami kondisi yang ada di sekolah. Peneliti mengamati keadaan sekolah tersebut secara langsung, mendengar informasi dengan saksama, serta merenungkan dan merasakan data yang relevan dengan penelitiannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* pada akhlak peserta didik yang ada di sekolah tersebut.

#### 2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan dengan tujuan tertentu, melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang bertugas mengajukan pertanyaan dan narasumber (*interviewee*) yang memberikan jawaban

---

<sup>5</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Format-format Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi sosiologi, kebijakan Publik, komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 129.

atas pertanyaan tersebut.<sup>6</sup> Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih lanjut dari narasumber dalam menambah data informasi yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang di susun oleh peneliti.

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan cara tanya jawab kepada salah satu orang tua peserta didik, guru PAI, guru BK, dan beberapa peserta didik untuk memperoleh tambahan pengetahuan dan informasi yang di butuhkan tentang Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* pada Ahklak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah proses pengumpulan bukti yang didasarkan pada berbagai jenis sumber, baik berupa tulisan maupun gambar.<sup>7</sup> Dokumentasi ini merupakan sumber data yang secara langsung diperoleh peneliti pada saat berada di lokasi penelitian. Peneliti akan mengambil data atau dokumen sekolah, absensi peserta didik, rekaman, dan foto wawancara dalam melengkapi data atau informasi yang diperlukan.

### **E. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti dalam mengamati dan menghayati situasi sosial yang dijadikan sebagai fokus penelitian. Teknik yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya adalah melakukan penelitian langsung dengan menggunakan beberapa teknik penelitian.

---

<sup>6</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, (Bandung: Alfabeta,2022), h. 106.

<sup>7</sup>Natalina Nilamsari, *Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif*, Jurnal Wacana, vol. XIII, no. 2, (Juni 2014), h. 178.

## 1. Pedoman Observasi

Menurut Nasution dalam buku Sugiyono, observasi merupakan fondasi dari semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat melakukan penelitian berdasarkan data, yaitu fakta tentang dunia nyata yang diperoleh melalui proses observasi.<sup>8</sup> Pedoman artinya sebuah panduan untuk menuntun peneliti pada saat melakukan suatu kegiatan observasi dilapangan. Maksud dari pedoman observasi ini juga adalah observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara turun langsung kelapangan tepatnya di SMPN 1 Pulau Sembilan dengan melihat langsung seperti apa bentuk penggunaan media sosial pada peserta didik di sekolah tersebut demi menyelesaikan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## 2 Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan khusus, melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang bertugas mengajukan pertanyaan dan pihak yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.<sup>9</sup> Maksudnya adalah dialog yang dilakukan oleh peneliti terhadap pendidik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 1 Pulau Sembilan untuk memperoleh data dari penelitiannya yang kemudian akan dicantumkan tersebut.

## 3 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data langsung dari lokasi penelitian, mencakup buku-buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto, *film* dokumenter, serta data lain yang berkaitan dengan penelitian.<sup>10</sup> Maksudnya,

---

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*, h. 106.

<sup>9</sup>Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), h. 67.

<sup>10</sup>Ismail Nurdin, dkk, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), h. 201.

metode dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi otentik, konkret, dan historis dari berbagai sumber tertulis maupun visual. Tahap dokumentasi ini bertujuan untuk menjadikan sebuah bukti dari setiap kegiatan yang dilakukan dalam melakukan observasi dan pencarian informasi. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dan pendukung data utama seperti hasil wawancara dan observasi.

#### **F. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data**

Penelitian kualitatif menggunakan berbagai teknik analisis data untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian di lapangan.<sup>11</sup> Analisis data kualitatif sering berfokus pada proses interpretasi, dan perlu diketahui bahwa data kualitatif sering kali memerlukan banyak interpretasi, yang bisa menjadi tantangan bagi peneliti. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki kejelasan terkait tujuan analisis yang ingin dicapai, karena hal ini akan memengaruhi jenis analisis yang digunakan. Proses analisis juga dipengaruhi oleh jumlah data yang tersedia dan profil individu dari mana data tersebut diperoleh.<sup>12</sup> Miles And Huberman dalam buku Sugiyono, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu, data *reduction*, data *display*, dan *verification*.<sup>13</sup> Maksudnya adalah data atau informasi yang dicari oleh peneliti harus sesuai dan jelas saat mengumpulkan data informasi.

---

<sup>11</sup>Sapto Haryoko, dkk, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020), h.201

<sup>12</sup>Fathor Rosyid, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek*, (Kediri: IAIN Kediri Press, 2022), h.191-193.

<sup>13</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*, h.132.

## 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses berpikir kritis yang menuntut ketajaman analisis, kecermatan, dan wawasan yang mendalam. Proses ini melibatkan penyaringan, peringkasan, serta penekanan pada aspek-aspek utama untuk mengidentifikasi tema dan pola yang relevan. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih terstruktur dan jelas, memudahkan peneliti dalam pengumpulan data lanjutan serta memfasilitasi pencarian informasi saat dibutuhkan.<sup>14</sup> Data yang telah didapatkan kemudian diubah dalam interpretasi yang mudah dibaca dan dimengerti tanpa mengubah makna sebenarnya dari setiap maksud dalam informasi yang terkandung didalamnya.

Dalam proses reduksi data, peneliti akan selalu berpedoman pada tujuan yang ingin dicapai. Fokus utama dalam penelitian kualitatif adalah memperoleh temuan. Oleh karena itu, ketika peneliti menjumpai hal-hal yang dianggap asing, belum dikenal, atau belum memiliki pola yang jelas, justru aspek-aspek tersebut perlu mendapat perhatian khusus dalam proses reduksi data.<sup>15</sup> Oleh karena itu, data harus direduksi agar data yang diperoleh tidak menumpuk dan mempersulit saat menganalisis lebih lanjut. Informasi dapat diperoleh dengan mengamati, mewawancarai guru pai, guru bk, guru kesiswaan, dan beberapa perwakilan peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan.

## 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk deskripsi singkat, diagram, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan format serupa. Menurut Miles dan

---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, h.132-135.

<sup>15</sup>Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makassar: Cv. Syakir Media Press,2021), h. 161.

Huberman, metode yang paling umum digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif. Penyajian data ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman mengenai situasi yang sedang diteliti serta membantu merancang langkah-langkah berikutnya berdasarkan pemahaman tersebut.<sup>16</sup> Maksudnya adalah data yang ditampilkan menyesuaikan bentuk ataupun jenis penelitian seperti penelitian kualitatif atau kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, bentuk penyajian data salah satu diantaranya adalah deskripsi singkat yang kemudian menyesuaikan naratif dari informasi penelitian yang telah didapatkan pada saat meneliti di lokasi penelitian

### **3. Verifikasi Data**

Verifikasi dan penarikan kesimpulan data merupakan proses menginterpretasikan data yang disajikan dengan melibatkan pemahaman mendalam dari peneliti. Kesimpulan awal yang dihasilkan perlu didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten selama proses pengumpulan data di lapangan. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan dapat dianggap kredibel dan meyakinkan.<sup>17</sup> Maksudnya adalah dalam hal ini, untuk membuktikan bahwa penelitian ini benar dan terbukti kebenaran dan keabsahannya harus disertai dengan bukti yang kongkrit. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah yang sudah ditetapkan sejak awal oleh peneliti dan kredibel.

## **G. Pengujian Keabsahan Data**

### **1. Triangulasi**

Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengintegrasikan berbagai metode dan sumber data yang tersedia. Tujuan utama dari triangulasi

---

<sup>16</sup>Benny S. Pasaribu, *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*, (Banten: Media Edu Pustaka, 2022), h.162.

<sup>17</sup>Sulaiman Saat, dkk, *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula Dilengkapi Petunjuk Praktis: Penelitian Eksperimen, Penelitian Ex Post Facto, Penelitian Survei, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Gowa: Pustaka Almada, 2020). h. 119.

bukan untuk menemukan kebenaran mutlak tentang suatu fenomena, melainkan untuk memperdalam pemahaman peneliti terhadap temuan yang diperoleh.<sup>18</sup> Dalam triangulasi ini, bertujuan untuk memberikan panduan praktis kepada peneliti dalam mengelola data atau informasi yang telah didapatkan dari berbagai sumber tersedia. Dengan demikian, triangulasi tidak hanya menjadi teknik untuk mengecek konsistensi data, tetapi juga membantu peneliti dalam proses analisis dan penarikan kesimpulan secara lebih akurat dan komprehensif. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas data diartikan sebagai berikut:

#### **a. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.<sup>19</sup> Triangulasi sumber data juga memberi kesempatan untuk dilakukannya hal-hal sebagai berikut: 1) penilaian hasil penelitian dilakukan oleh responden, 2) mengoreksi kekeliruan oleh sumber data, 3) menyediakan tambahan informasi secara sukarela, 4) memasukkan informan dalam kancah penelitian, menciptakan kesempatan untuk mengikhtisarkan sebagai langkah awal analisis data, 5) menilai kecukupan menyeluruh data yang dikumpulkan.<sup>20</sup> Maksudnya adalah setelah memperoleh data barulah kemudian dicek kembali untuk memastikan data bukan sekedar asumsi yang tidak memiliki landasan kebenaran dalam menyampaikan informasi atau data. Dengan kata lain, setelah proses pengumpulan data selesai, peneliti perlu melakukan pengecekan ulang untuk memastikan bahwa data tersebut bukan sekedar asumsi atau persepsi pribadi, melainkan benar-benar memiliki landasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

---

<sup>18</sup>Fenti Hikmati, *Metodologi Penelitian*, (Depok: Rajawali Perss, 2018), h. 84-85

<sup>19</sup>Umar Sidiq, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), h. 94

<sup>20</sup>Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya Edisi Kedua*, (Jakarta: Kencana, 2007) h. 264-265.

### **b. Triangulasi Teknik**

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.<sup>21</sup> Diskusi ini bertujuan untuk memastikan dan mengklarifikasi data mana yang paling mencerminkan realitas yang sebenarnya. Perbedaan data yang muncul juga tidak selalu menandakan ketidaksesuaian, akan tetapi bisa jadi mencerminkan perbedaan sudut pandang, latar belakang, atau pengalaman masing-masing responden, sehingga semuanya bisa saja benar dalam konteksnya masing-masing.

---

<sup>21</sup>Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press. 2020), h.69.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### *A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian*

##### **1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 1 Pulau Sembilan Kabupaten Kotabaru.**

SMP Negeri 1 Pulau Sembilan Kabupaten Kotabaru, merupakan salah satu lembaga pendidikan formal jenjang menengah pertama yang berperan penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia diwilayah Pulau Sembilan Kabupaten Kotabaru, Kalimantan Selatan. Sekolah ini menjadi tempat berlangsungnya kegiatan penelitian karena memiliki keterkaitan langsung dengan fokus utama pada penelitian ini.

SMP Negeri 1 Pulau Sembilan berlokasi di Jalan Beringin Tanjung Nyiur, yang merupakan kawasan strategis dalam pembangunan fasilitas di daerah tersebut. Lokasi ini dipilih dengan pertimbangan bahwa daerah Pulau Sembilan memerlukan akses pendidikan yang merata dan berkualitas agar mampu mengejar ketertinggalan dari wilayah daratan lainnya di Kabupaten Kotabaru. Adapun latar belakang pendirian sekolah ini tidak terlepas dari kebutuhan masyarakat akan keberadaan institusi pendidikan tingkat SMP yang dapat menampung dan mendidik peserta didik lulusan SD dikawasan tersebut. Menjawab kebutuhan tersebut, maka pada tanggal 20 oktober 1996 secara resmi SMP Negeri 1 Pulau Sembilan didirikan. Sejak saat itu sekolah ini menjadi pusat kegiatan belajar mengajar yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi akademik siswa.

Dalam perjalanan sejarahnya SMP Negeri 1 Pulau Sembilan telah mengalami sejumlah perubahan dan perkembangan, baik dari segi fasilitas fisik, sumber daya manusia, maupun kebijakan pengelolaan sekolah. Hal ini antara lain tercermin dari pergantian kepemimpinan yang silih berganti seiring berjalannya waktu. Setiap kepala sekolah yang pernah menjabat membawa visi dan misi

tersendiri dalam menjalankan roda kepemimpinan dan pengembangan sekolah. Berikut adalah daftar nama-nama kepala sekolah yang pernah menjabat di SMP Negeri 1 Pulau Sembilan Kabupaten Kotabaru:

1. Bakhri, M.Pd (1997-1999), merupakan kepala sekolah pertama yang memimpin dimasa awal pendirian sekolah, yang turut berjasa dalam membangun pondasi awal sistem pendidikan disekolah ini.
2. Sarno, S.Pd (2000-2001), melanjutkan kepemimpinan sebelumnya dengan menekankan pada penguatan administrasi dan kedisiplinan.
3. Muhammad Adnan, S.Pd (2002-2006), memberikan kontribusi dan perbaikan proses belajar mengajar serta menambah semangat guru dalam melaksanakan tugasnya.
4. Heri Amiarso, S.Pd (2007-2022), Kepemimpinannya cukup panjang dan Stabil yang ditandai dengan berbagai pembenahan baik dalam aspek kurikulum, sarana prasarana, maupun pembinaan guru dan siswa.
5. H. Muhammad Hasbi, S.E (2024), merupakan kepala sekolah yang menjabat selama Delapan Bulan kemudian meninggal dunia semasa dalam menjabat.
6. Baharuddin, S.Ag (2024 sampai sekarang), merupakan kepala sekolah saat ini yang terus melanjutkan upaya pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan.

Dengan adanya kesinambungan kepemimpinan yang adaptif terhadap kebutuhan zaman, SMP Negeri 1 Pulau Sembilan Menunjukkan komitmennya sebagai lembaga pendidikan yang terus berkembang untuk mencetak generasi yang cerdas, beriman dan bertakwa.

## **2. Identitas Sekolah**

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 1 PULAU SEMBILAN
NPSN	: 30303293
Alamat	: Jl. Beringin Ds. Tanjung Nyiur RT. 008 / RW. 004

Kode Pos	: 72181
Desa/Kelurahan	: Tanjung Nyiur
Kecamatan/Kota	: Pulau Sembilan
Kabupaten	: Kotabaru
Provinsi	: Kalimantan Selatan
Status Sekolah	: Negeri
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi
Jenjang Pendidikan	: SMP
Tahun Berdiri	: 20 Oktober 1996
E-mail	: <a href="mailto:smpnpulausembilan@gmail.com">smpnpulausembilan@gmail.com</a>

### **3. Visi-Misi SMP Negeri 1 Pulau Sembilan**

#### **a. Visi**

Berprestasi dilandasi iman, takwa, dan budaya lingkungan serta berwawasan global.

#### **b. Misi**

1. Mewujudkan pendidikan untuk menghasilkan prestasi dan lulusan berkualitas tinggi yang peduli dengan lingkungan hidup.
2. Mewujudkan sumber daya manusia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif.
3. Mewujudkan pengembangan inovasi pembelajaran sesuai tuntunan
4. Mewujudkan sumber daya manusia yang peduli dalam mencegah pencemaran, kerusakan lingkungan, dan melestarikan lingkungan hidup.
5. Mewujudkan sarana prasarana representatif dan up to date.
6. Mewujudkan pengelolaan pendidikan yang profesional.
7. Mewujudkan sistem penilaian yang berafiliasi.
8. Mewujudkan budaya yang berkualitas

9. Mewujudkan sekolah yang bersih, hijau, dan meminimalis hasil sampah yang tidak bermanfaat.
10. Mewujudkan manusia Indonesia yang mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam peradaban dunia.
11. Mewujudkan generasi emas, sehat tanpa narkoba.

### 3. Keadaan Sarana Fisik

Kondisi bangunan SMP Negeri 1 Pulau Sembilan sangat mendukung kelancaran proses belajar mengajar, kelengkapan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah SMP Negeri 1 Pulau Sembilan akan mempengaruhi kemajuan dan mutu lulusannya. Untuk memperjelas dari sarana yang ada di sekolah tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

No.	Jenis Fasilitas	Jumlah
1.	Mushallah	1
2.	Perpustakaan	1
3.	Ruang Seni	1
4.	Ruang Guru	1
5.	Ruang Kelas	7
6.	Ruang Kepala Sekolah	1
7.	Ruang LAB. Komputer	1
8.	Ruang LAB. IPA	1
9.	Ruang Tata Usaha	1
10.	WC Guru	1
11.	WC Siswa	2
12.	Ruang Pramuka	1
13.	Aula	1
14.	Lapangan Volley	1

## **B. Bentuk penggunaan media sosial dan *game online* pada peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan**

Penggunaan media sosial dan *game online* pada peserta didik memiliki variasi tertentu namun, peserta didik cenderung menggunakan *game online* untuk mengisi waktu-luang mereka. Setelah melakukan kegiatan penelitian di SMPN 1 Pulau Sembilan mengenai analisisn dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* pada akhlak peserta didik, peneliti mendapatkan informasi sesuai dengan fokus pada pembahasan penelitian yang mana peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada enam peserta dan untuk memperoleh data yang lebih jelas dan akurat yaitu guru Pendidikan Agama Islam, guru Bimbingan dan Konseling, dan guru bidang Kesiswaan.

Penggunaan media sosial dan *game online* dikalangan peserta didik SMPN 1 Pulau Sembilan memiliki variasi diantaranya ada yang menggunakan media sosial seperti *WhatsApp*, *TikTok*, dan *game online* seperti *Free Fire*, dan *Block Blast* bahkan ada yang tidak bermain *game online* sama sekali yang hanya menggunakan media sosial saja salah satunya adalah media sosial *WhatsApp* dan *TikTok* saja yang digunakan. Berikut secara rinci untuk memperjelas dari penggunaan media sosial dan *game online* pada peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan yaitu:

### **1. Penggunaan *Game Free Fire***

Penggunaan media sosial dan *game online* sudah sangat dikenal dikalangan peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan, namun yang paling sering digunakan oleh peserta didik adalah *game online* terutama bagi peserta didik laki-laki yang bermain *Free Fire*. Hal ini diungkapkan oleh Muhammad Fatir salah satu peserta didik kelas VII mengatakan bahwa:

“Media sosial yang sering saya pakai adalah *WhatsApp* kalau *game online* itu *Fre fire* dan lebih sering main *game*. ”<sup>1</sup>

Hal ini juga didukung oleh Rahmat peserta didik kelas IX mengenai media sosial dan *game online* yang sering digunakan mengatakan bahwa:

“Media sosial yang biasa saya pakai itu *TikTok* dan kalau yang sering itu main *Free Fire*. Ya, Kalau bosan lagi main *game*, keluar lagi main *TikTok*. ”<sup>2</sup>

Hal ini menunjukkan bahwa *game online*, khususnya *Free Fire*, memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Hal ini mungkin disebabkan oleh fitur kompetitif, keseruan bermain bersama teman, serta kemudahan akses melalui perangkat mobile. Namun, jika tidak dikontrol, kebiasaan ini dapat mengarah pada pengabaian kewajiban seperti belajar dan ibadah.

Penggunaan media sosial dan *game online* sudah menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa *game online Free Fire* merupakan salah satu permainan yang paling sering dimainkan, terutama oleh peserta didik laki-laki. Sebagaimana yang telah di sampaikan Muhammad Fatir, peserta didik kelas VII, diatas dan kemudian di dukung oleh pernyataan Rahmat, peserta didik kelas IX sebelumnya.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa *game Free Fire* telah menjadi pilihan utama dalam mengisi waktu luang mereka, bahkan lebih sering dibandingkan penggunaan media sosial itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* bukan hanya sebagai hiburan, tetapi telah menjadi kebiasaan yang kuat dalam keseharian peserta didik.

---

<sup>1</sup>Muhammad Fatir. (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan Kelas VII-A), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

<sup>2</sup>Rahmat, (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan, Kelas IX), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

*Game* seperti *Free Fire* memiliki fitur kompetitif dan kolaboratif, seperti sistem ranking, pertandingan tim, hadiah, dan grafis menarik yang dirancang untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan pemain. Bagi remaja, fitur ini dapat membangkitkan rasa ingin menang, semangat berkompetisi, serta kebutuhan akan pengakuan dari teman sebaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Yusuf dan Sugandhi yang menyatakan, bahwa remaja cenderung mudah dipengaruhi oleh kondisi lingkungan di sekelilingnya, khususnya ketika pengaruh tersebut membawa kesenangan atau rasa puas. Tanpa adanya pengendalian yang tepat, pengaruh tersebut bisa mengikis kesadaran moral remaja dan membuat mereka lalai terhadap tanggung jawab utamanya.<sup>3</sup> Remaja saat ini memang telah berada pada fase perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Ketika mereka lebih tertarik pada hal-hal yang menyenangkan tanpa pengawasan atau arahan, maka hal itu bisa membuat mereka lupa pada nilai-nilai moral dan tanggung jawab yang seharusnya dijaga.

Dari observasi yang dilakukan peneliti selama melakukan pengamatan di sekolah, ditemukan bahwa beberapa peserta didik yang mengaku sering bermain *game* dan ini telah menunjukkan bahwa adanya penurunan minat terhadap belajar mereka. Mereka tampak mengantuk saat proses pembelajaran, kurang fokus, sering lupa membawa perlengkapan sekolah, serta lebih banyak membicarakan *game* dibandingkan pelajaran. Dalam kondisi seperti ini mengindikasikan bahwa penggunaan *game* online yang tidak terkontrol dengan baik dapat memengaruhi semangat belajar dan disiplin peserta didik itu sendiri.

Berkenaan dengan hal ini Slamet Suryabrata menyatakan, bahwa remaja yang sering mendapatkan kesenangan secara instan melalui media seperti *game* online biasanya memiliki motivasi yang rendah untuk mengikuti aktivitas yang

---

<sup>3</sup>Yusuf, S., dan D. Sugandhi, *Pendidikan Akhlak untuk Remaja* (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 49.

memerlukan waktu, kesabaran, dan usaha besar. Kebiasaan ini menjadikan mereka kurang mampu menghadapi proses panjang seperti dalam kegiatan belajar.<sup>4</sup> Kecenderungan remaja dalam mencari hiburan instan, seperti melalui game online, dapat mengurangi kemampuan mereka untuk bertahan dalam kegiatan yang menuntut ketekunan misalnya, pada semangat belajar dan kedisiplinan mereka dalam menjalani kewajiban sehari-hari.

Ketika peserta didik terbiasa menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, mereka akan mengalami kejenuhan dan kelelahan mental yang berdampak pada menurunnya minat dan konsentrasi dalam pembelajaran. Tak jarang pula, kegiatan ibadah seperti salat dilalaikan karena terlalu fokus pada permainan, yang mengindikasikan melemahnya kontrol diri dan ketidakseimbangan antara dunia hiburan dan tanggung jawab spiritual.

Selain itu, interaksi dalam game *Free Fire* yang bersifat bebas juga berpotensi memunculkan perilaku negatif, seperti berkata kasar dalam permainan dikarenakan emosi saat kalah, bersikap agresif terhadap teman, atau bahkan meniru gaya komunikasi yang tidak sopan. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan akhlak peserta didik secara tidak langsung. Sejalan dengan itu, Yusuf dan Sugandhi juga menegaskan bahwa salah satu tantangan remaja dalam era digital adalah hilangnya batas antara hiburan dan tanggung jawab, yang jika tidak diarahkan, bisa mengganggu pembentukan karakter yang baik.

## **2. Penggunaan Media Sosial *TikTok* dan *WhatsApp***

Berbeda dengan peserta didik laki-laki, peserta didik perempuan lebih banyak menggunakan media sosial sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari, terutama seperti *TikTok* dan *WhatsApp*. Media ini digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan hingga berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Selain dominasi

---

<sup>4</sup>Slamet Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), h. 287.

*game online* di kalangan peserta didik laki-laki, peserta didik perempuan lebih banyak menggunakan media sosial, terutama *TikTok* dan *WhatsApp*. Siti Nurhalisah Salah satu peserta didik kelas VII menyatakan bahwa:

“Saat ini saya sering menggunakan media sosial *TikTok* dan *WhatsApp* untuk *chat*. Kalau *game* tidak”<sup>5</sup>

Hal ini juga didukung oleh pernyataan Nur Wadiah peserta didik kelas VIII menyatakan bahwa:

“Saya menggunakan media sosial yaitu *WhatsApp*, dan game yang Saya gunakan yaitu *Block Blast*.”<sup>6</sup>

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pola penggunaan media sosial dan *game online* antara peserta didik laki-laki dan perempuan, khususnya dalam hal prioritas penggunaan media sosial dan *game*. Peserta didik perempuan cenderung lebih aktif menggunakan media sosial sebagai sarana hiburan dan komunikasi, sementara laki-laki lebih dominan bermain *game online* seperti yang dibahas sebelumnya.

Dalam pernyataan di atas, Siti Nurhalisah dan Nur Wadiah menekankan bahwa media sosial seperti *TikTok* dan *WhatsApp* merupakan bagian dari aktivitas harian mereka. *TikTok* digunakan sebagai media hiburan dan kegiatan tren yang sedang populer, sedangkan *WhatsApp* lebih difungsikan untuk berkomunikasi secara personal maupun kelompok.

Meskipun terlihat lebih “pasif” dibandingkan bermain *game*, penggunaan media sosial secara berlebihan juga memiliki potensi dampak negatif terhadap akhlak peserta didik, seperti diantaranya adalah:

- 1) Menghabiskan waktu secara tidak produktif yang dapat mengurangi waktu belajar atau kegiatan positif lainnya.

---

<sup>5</sup>Siti Nurhalisah, (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan Kelas VII), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

<sup>6</sup>Nur Wadiah, (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan Kelas VIII), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

- 2) Terpengaruh oleh konten yang tidak sesuai usia, mengingat *TikTok* sering menyajikan *video* yang tidak tersaring dengan baik.
- 3) Berubahnya pola komunikasi di mana peserta didik lebih terbiasa berinteraksi lewat pesan singkat daripada komunikasi langsung.

Pada hal inilah beberapa diantaranya dalam penggunaan media sosial memiliki potensi memengaruhi keterampilan sosial dan sopan santun peserta didik.

Penggunaan media sosial seperti *TikTok* yang sangat visual juga berpotensi menurunkan tingkat konsentrasi dan membuat peserta didik lebih cepat bosan terhadap aktivitas yang menuntut fokus tinggi, seperti belajar.

Pernyataan dari peserta didik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan game online sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari mereka. *WhatsApp* dan *TikTok*, sebagai media sosial yang digunakan, mencerminkan bahwa peserta didik memanfaatkan media ini untuk berkomunikasi maupun hiburan. Sementara itu, *game online* seperti *FreeFire* menjadi pilihan utama dalam mengisi waktu luang bagi peserta didik laki-laki umumnya.

Kebiasaan peserta didik dalam menggunakan media sosial dan bermain *game online* tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas sosial bersama teman sebaya. Dalam kegiatan berkumpul tersebut, sering kali diselingi dengan mengonsumsi makanan ringan seperti kue dan minuman kemasan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game dan menggunakan media sosial bukan hanya sebagai hiburan pribadi, tetapi juga sebagai sarana berkumpul dan bersosialisasi. Namun, kebiasaan ini dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak disertai dengan kontrol waktu dan pembiasaan perilaku yang positif.

Media sosial seperti *TikTok* dan *WhatsApp* menjadi platform yang paling sering digunakan, baik sebagai sarana hiburan maupun untuk berkomunikasi

dengan teman dan keluarga. Hal ini sebagaimana yang tercermin dari pernyataan Siti Nurhalisah, dan Nur Wadiah sebelumnya. Pernyataan tersebut menunjukkan bahawa adanya perbedaan pola penggunaan media digital antara peserta didik laki-laki dan perempuan. Peserta didik perempuan lebih memprioritaskan media sosial sebagai sarana hiburan dan komunikasi, sementara peserta didik laki-laki lebih tertarik pada *game online* sebagai bentuk kompetisi dan tantangan interaktif. *TikTok* menjadi pilihan utama karena menyajikan konten singkat, menarik, dan sesuai dengan tren yang sedang berkembang. Sementara itu, *WhatsApp* digunakan sebagai media komunikasi harian, baik dengan teman maupun keluarga. Namun demikian perlu diperhatikan lagi bahwa, penggunaan media sosial yang tidak terkontrol dengan baik dapat membawa dampak negatif terhadap perkembangan akhlak dan perilaku peserta didik.

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap waktu belajar dan kebiasaan bersosialisasi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryadi yang menjelaskan bahwa media sosial sangat menarik bagi remaja karena mudah diakses, memiliki tampilan visual yang menarik, serta memberi ruang untuk mengekspresikan diri secara cepat. Namun, tanpa adanya pengendalian diri, media sosial dapat menimbulkan kecanduan, mengurangi konsentrasi belajar, serta menggeser cara remaja dalam berinteraksi secara langsung di lingkungan sosialnya.<sup>7</sup> Penggunaan media sosial tanpa kontrol yang baik dapat mengganggu fokus belajar dan menurunkan kemampuan bersosialisasi langsung, karena remaja lebih terpacu pada interaksi digital yang bersifat instan. Dalam hal ini, perlu adanya perhatian dan pendampingan agar peserta didik tidak terjebak dalam penggunaan media sosial yang tidak terkontrol. Media sosial memang

---

<sup>7</sup>Suryadi, A. (2021). *Psikologi Remaja dan Media Sosial*. (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 115.

memberi manfaat, tetapi jika digunakan secara berlebihan justru bisa menurunkan kualitas kehidupan sosial dan akademik mereka.

Pandangan tersebut juga diperkuat oleh Nurlaili yang menyatakan bahwa remaja perempuan cenderung memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi dan menjaga hubungan sosial. Namun, intensitas komunikasi daring yang terlalu tinggi dapat menyebabkan berkurangnya kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara langsung serta menurunnya rasa empati. Artinya, meskipun media sosial berperan dalam menjembatani komunikasi, ketergantungan yang berlebihan justru dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional remaja itu sendiri.<sup>8</sup> Meskipun media sosial ini terbilang membantu seperti dalam hal komunikasi, akan tetapi penggunaan yang berlebihan justru dapat juga memiliki potensi melemahkan kemampuan remaja dalam berinteraksi langsung dan menurunkan sifat empati terhadap teman sebaya hingga lingkungan keluarga.

Dengan demikian, pengaruh media sosial perlu dikendalikan secara bijak agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan tidak mengurangi kemampuan remaja dalam berinteraksi secara nyata di kehidupan sehari-hari.

### **3. Perkumpulan Dengan Teman Sebaya**

Selain dari penggunaan media sosial dan *game online* diatas, kegiatan lain yang merupakan bagian yang masih terikat dalam kegiatan yang dilakukan peserta didik adalah sering berkumpul tempat tertentu yang memungkinkan sinyal internet dapat diakses dengan baik dan lancar bersama dengan teman-teman sebaya dalam melakukan kegiatan bermedia sosial terutama bermain *game*. Karena di pulau Marabatuan ini tidak semuanya memiliki sinyal internet, maka peserta didik akan pergi ketempat-tempat dimana sinyal itu bisa didapatkan dan diakses di tempat tersebut. Perkumpulan yang dilakukan peserta didik ini biasanya, identik dengan

---

<sup>8</sup>Nurlaili, F. *Perilaku Digital Remaja di Era Media Sosial*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), h. 89.

bermain *game online*. Sebagaimana yang dikatakan oleh Rahmat peserta didik kelas IX mengatakan bahwa:

“Biasanya nongkrong, bermain atau mabar sama teman.”<sup>9</sup>

Hal ini juga ditambahkan dari pernyataan Muhammad Fatir peserta didik kelas VII menyatakan bahwa:

“Biasa nongkrong sambil makan kue sama minum biasa minum Milku sama *CocaCola*, ada juga biasa itu kebiasaan berkata *bot-bot anying* atau *anjing*.”<sup>10</sup>

Menyangkut kegiatan perkumpulan yang dilakukan peserta didik, untuk dapat mengakses sinyal internet yang lancar, beberapa guru sering menyaksikan secara langsung peserta didik yang berkumpul sambil main game dan online dengan teman sebayanya. Hal ini diungkapkan oleh bapak Ramadhan yakni bahwa:

“Beberapa kali Saya melihat anak-anak berkumpul bermain game diluar sekolah”<sup>11</sup>

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan bapak Julia Rachman bahwa

“Ya, Saya sering mendapati peserta didik *online* dan bermain *game online* diluar sekolah.”<sup>12</sup>

Dari hal tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa kurangnya kesadaran terhadap penggunaan waktu secara bijak. Adapun yang lebih mengkhawatirkan dalam pengakuan Rahmat salah satu peserta didik kelas IX ketika waktu bermain *game online* hingga larut malam. Sebagaimana yang dikatakan Rahmat bahwa:

“Biasa mulai dari habis salat magrib sampai jam 12 sampai jam 1 malam.”<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial dan game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari

<sup>9</sup>Rahmat, (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan Kelas IX)

<sup>10</sup>Muhammad Fatir, (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan Kelas VII), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

<sup>11</sup>Ramadhan S.Pd., (Guru Bimbingan Konseling SMPN 1 Pulau Sembilan), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

<sup>12</sup>Julia Rachman S.Pd., (Guru Bahasa Indonesia Bidang Kesiswaan SMPN 1 Pulau Sembilan), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

<sup>13</sup>Rahmat, (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan Kelas IX).

kehidupan sehari-hari peserta didik. Platform seperti *WhatsApp* dan *TikTok* digunakan untuk berkomunikasi dan hiburan, sementara game online seperti *Free Fire Fire* menjadi pilihan utama dalam mengisi waktu luang. Aktivitas ini lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan ketimbang edukasi.

Kebiasaan tersebut tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi juga menjadi bagian dari interaksi sosial bersama teman sebaya, seperti berkumpul sambil mengonsumsi makanan ringan. Namun, minimnya kesadaran dalam mengatur waktu dan kurangnya kontrol menyebabkan dampak negatif, seperti penurunan fokus belajar, pengabaian tanggung jawab akademik, serta kecenderungan terhadap perilaku kurang baik seperti kecanduan, penggunaan bahasa kasar, dan tidur larut malam. Hal ini menunjukkan pentingnya bimbingan dari orang tua dan sekolah untuk mengarahkan penggunaan media sosial dan *game online* secara bijak dan proporsional.

Selain pada penggunaan media sosial dan *game online* yang secara individu, peserta didik juga kerap melakukan kegiatan berkumpul bersama dengan teman sebaya untuk mengakses internet dan bermain game. Hal ini terjadi karena tidak semua wilayah di Pulau Marabatuan memiliki sinyal internet yang stabil, sehingga peserta didik memilih untuk mencari lokasi tertentu yang memiliki akses sinyal kuat agar dapat bermain game online secara lancar. Sebagaimana telah diungkapkan oleh Rahmat, peserta didik kelas IX, sebelumnya. Kegiatan berkumpul tersebut juga diamati langsung oleh guru-guru di sekolah. Bapak Ramadhan menyampaikan, “Beberapa kali saya melihat anak-anak berkumpul bermain game di luar sekolah.” Sementara itu, Bapak Julia Rachman menyatakan bahwa, “Ya, saya sering mendapati peserta didik online dan bermain game online di luar sekolah.”

Kebiasaan tersebut bahkan dilakukan hingga larut malam. Rahmat menyebutkan, “Biasa mulai dari habis salat magrib sampai jam 12 sampai jam 1

malam.” Hal ini menunjukkan kurangnya kesadaran peserta didik dalam mengatur waktu dan minimnya pengawasan dari orang tua terhadap aktivitas anak-anaknya di luar jam sekolah. Hal tersebut dikuatkan oleh pernyataan Suryadi bahwa Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol, berdampak negatif seperti munculnya kecanduan, penurunan intensitas belajar, dan tergesernya bentuk interaksi sosial remaja dari langsung menjadi digital.<sup>14</sup> Pernyataan ini menunjukkan bahwa kebiasaan berkumpul sambil bermain game atau mengakses media sosial yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif pada aspek kedisiplinan dan fokus belajar peserta didik.

Hal ini juga didukung oleh pernyataan Yusuf dan Jannah menjelaskan bahwa, lingkungan teman sebaya memiliki peran besar dalam membentuk perilaku remaja. Jika kelompok tersebut memiliki kecenderungan negatif seperti kebiasaan bermain game secara berlebihan, maka remaja lainnya akan terdorong mengikuti pola tersebut sebagai bentuk pencarian penerimaan dalam kelompok.<sup>15</sup> Keadaan ini sangat terlihat dalam realitas sosial peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan. Kebiasaan berkumpul dan bermain *game* bersama tidak lagi sekadar aktivitas hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari identitas kelompok. Aktivitas "*mabar*" (main bareng) dan nongkrong di lokasi yang memiliki akses internet kuat di mana peserta didik merasa terikat secara emosional dengan kelompoknya melalui aktivitas tersebut. Namun pada demikian, jika tidak ada pengawasan dan pengarahan yang tepat, kebiasaan ini dapat menjerumuskan peserta didik ke dalam lingkaran perilaku negatif, seperti kecanduan game, mengabaikan tanggung jawab akademik, hingga perubahan pola tidur yang tidak sehat. Oleh karena itu, peran

---

<sup>14</sup>Asep Suryadi, *Psikologi Remaja dan Media Sosial: Pengaruh Digitalisasi Terhadap Perilaku Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), h. 115.

<sup>15</sup>M. Yusuf dan Siti Nur Jannah. *Remaja Dan Tantangan Digitalisasi: Pengaruh Media Digital Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, (Jakarta: Prenada Media, 2020), h. 134.

guru, orang tua, dan lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk membimbing interaksi dalam kelompok sebaya ke arah yang lebih produktif dan edukatif, misalnya melalui kegiatan belajar kelompok, diskusi kreatif, atau aktivitas digital berbasis edukasi.

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan, bahwa perkumpulan dengan teman sebaya dalam konteks ini bukan hanya menjadi aktivitas rekreasi, tetapi juga berpotensi memperkuat kebiasaan negatif jika tidak diarahkan secara positif. Oleh karena itu, sangat penting adanya peran serta guru dan orang tua untuk memberikan pengawasan dan pembiasaan nilai-nilai yang positif, serta membatasi akses digital yang berlebihan di luar kegiatan akademik.

### ***C. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan Game Online pada Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan***

Pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan media sosial dan *game online* oleh peserta didik ini terdapat beberapa dampak negatif. Kebiasaan negatif yang dialami peserta didik ini dianggap sebagai poin utama yang harus dibahas dari dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* ini diantaranya menggunakan kata-kata “*Anjay*” atau “*Anjing*,” malas turun sekolah, mengabaikan ibadah;

#### **1. Penggunaan kata “*Anjay* atau *Anjing*”**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sering menggunakan kata-kata kasar saat bermain *game online* atau saat berinteraksi melalui media sosial. Kata-kata seperti “*Anjay*” atau “*Anjing*” dianggap biasa dan sering muncul sebagai ekspresi emosi ketika kalah atau menang dalam permainan. Hal ini sesuai yang di katakan oleh Muhammad Fatir salah satu peserta didik kelas VII mengatakan bahwa:

“Biasa nongkrong sambil makan kue sama minum biasa minum Milku sama *CocaCola*, ada juga biasa itu kebiasaan berkata *bot-bot anying* atau *anjing*.”<sup>16</sup>

Hal ini juga dikuatkan oleh bapak Ramadhan selaku guru BK yang mengatakan bahwa:

“Kerusakan yg paling terlihat yaitu dari cara berkomunikasi saja itu yg paling nampak, contoh dasarnya menggunakan kata “*Anjing*” dan kalau dari kerusakan akhlak saya rasa itu dari lingkungan di luar sekolah. Contohnya juga pada saat lagi bercanda sama teman ataupun ada masalah dengan teman, kata-kata kasar dan kotor itu akan sering sekali digunakan dan Saya sebagai guru BK sangat tidak mentolerir hal tersebut”<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Pulau Sembilan, kebiasaan ini tidak terbatas pada waktu bermain saja, melainkan sudah menjadi bagian dari keseharian mereka, bahkan saat berada di lingkungan sekolah. Ketika bercanda, marah, atau bahkan saat merespons sesuatu yang tidak mereka sukai, peserta didik cenderung melontarkan kata-kata kasar tanpa menyadari bahwa hal tersebut melanggar norma kesopanan. Ini merupakan bentuk kerusakan akhlak dalam ranah komunikasi verbal yang sangat mengkhawatirkan karena terjadi dalam ruang sosial pendidikan yang seharusnya menjadi tempat pembentukan karakter.

Fenomena ini mengindikasikan adanya penurunan nilai moral dan lemahnya kontrol diri, yang apabila tidak ditangani secara serius dapat membentuk budaya komunikasi negatif di kalangan peserta didik. Kebiasaan menyerap bahasa dari lingkungan virtual seperti dan *game online* yang penuh dengan kompetisi, tekanan emosional, dan interaksi bebas, telah mengubah standar bahasa yang digunakan oleh siswa dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan informasi yang telah didapatkan peneliti diatas, ditemukan bahwa sebagian peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan terbiasa menggunakan kata-kata kasar seperti “*Anjay*” atau “*Anjing*” dalam percakapan sehari-hari, baik

---

<sup>16</sup>Muhammad Fatir, (Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan).

<sup>17</sup>Ramadhan S.Pd., (Guru Bimbingan Konseling SMPN 1 Pulau Sembilan).

saat bermain *game online* maupun saat bercanda dengan teman. Kata-kata ini menjadi semacam ekspresi umum ketika mereka sedang mengalami tekanan emosional, baik karena kalah dalam permainan ataupun saat menghadapi suatu situasi yang dianggap tidak menyenangkan.

Dalam fenomena seperti ini menunjukkan telah adanya pergeseran norma dalam komunikasi verbal yang berakar dari kebiasaan konsumsi konten digital yang tidak terkontrol. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto yang menyatakan, bahwa gaya bahasa yang digunakan oleh seorang anak mencerminkan pengaruh lingkungan di sekitarnya. Jika anak sering mendengar atau mengucapkan kata-kata kasar, kemungkinan besar hal tersebut merupakan dampak dari interaksi sosial yang kurang baik, baik itu dari media, pergaulan dengan teman sebaya, maupun dari lingkungan keluarga.<sup>18</sup> Pernyataan tersebut sangat relevan, karena bahasa merupakan cerminan dari lingkungan tempat anak tumbuh dan berinteraksi. Jika anak terbiasa berada di lingkungan yang tidak sehat secara komunikasi misalnya, sering mendengar kata-kata kasar dari media, teman, atau bahkan keluarganya maka hal itu akan membentuk pola tutur kata yang serupa. Artinya, pengaruh lingkungan sangat besar dalam membentuk karakter dan etika berbahasa anak.

Pernyataan tersebut menguatkan pada temuan peneliti bahwa penggunaan media sosial dan *game online* yang tidak diawasi secara bijak akan menjadi salah satu penyebab utama memburuknya akhlak komunikasi peserta didik. Sejalan dengan pernyataan Yusri dan Budiningsih, bahwa konten digital yang berisi kekerasan, baik dalam bentuk ucapan maupun tindakan fisik, dapat memengaruhi anak dan remaja untuk meniru pola komunikasi yang negatif, khususnya apabila

---

<sup>18</sup>Suyanto (2012). *Menjadi Guru Hebat dan Menyenangkan* (Yogyakarta: Multi Pressindo), h. 121.

tidak ada pengawasan dari orang tua atau guru.<sup>19</sup> Pernyataan tersebut sangat tepat, mengingat anak-anak dan remaja berada dalam tahap perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat dan dengar. Ketika mereka terbiasa mengakses konten digital yang mengandung kekerasan, baik secara verbal maupun fisik, tanpa adanya pengawasan atau pendampingan yang memadai, mereka dapat menganggap perilaku tersebut sebagai sesuatu yang normal atau layak ditiru. Akibatnya, pola komunikasi mereka bisa berubah menjadi kasar, agresif, atau tidak menghargai orang lain. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam menyaring dan mengarahkan penggunaan media digital agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan karakter dan komunikasi peserta didik.

Dalam konteks ini, penggunaan kata-kata kasar bukan sekadar bentuk ekspresi spontan, melainkan merupakan hasil dari pola komunikasi yang terbentuk melalui pengaruh lingkungan digital yang terbuka bebas. Kebiasaan ini tentu menjadi perhatian penting dalam pendidikan karakter di sekolah, sebab membentuk budaya komunikasi yang tidak santun akan berdampak pada interaksi sosial dan psikologis peserta didik lainnya.

## **2. Suka Marah, Kurang Sopan Santun, dan Berbohong**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peserta didik juga sering berbohong ketika guru menanyakan tentang tugas sekolah yang diberikan. Hal itu diakibatkan pada peserta didik yang sering begadang dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermedia sosial dan bermain *game online*. Sebagaimana yang dikatakan oleh bapak Julia Rachman selaku guru bahasa Indonesia di bidang Kesiswaan mengatakan bahwa:

“Yang saya lihat sebagai guru atau sebagai kesiswaan di sekolah SMPN 1 Pulau Sembilan terhadap peserta didik yang sering menggunakan media sosial dan *game online* pada saat proses belajar mengajar di kelas

---

<sup>19</sup>Yusri dan Asri Budiningsih, *Pendidikan Karakter di Era Digital* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020), h. 88.

maupun dilingkungan sekolah. Peserta didik mengalami dampak negatif terutama dalam penggunaan *game online* untuk laki-laki yaitu kerusakan akhlak seperti mudah marah, agresif dan suka berbohong, serta kurang sopan santun terhadap guru dan teman-temannya serta menurunnya rasa empati, malas belajar, mengabaikan ibadah, kurang peduli lingkungan, sering datang terlambat dan suka bolos sekolah, tidak memperdulikan tugas yang diberikan oleh guru, serta tidak disiplin. Kalau penggunaan media sosial itu tidak terlalu nampak untuk dampak negatifnya.”<sup>20</sup>

Dari hal tersebut juga ditambahkan oleh bapak Baharuddin selaku guru

Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa:

“Yang terlihat dari kerusakan akhlak peserta didik adalah menurunnya prestasi belajar, menurunnya rasa tanggung jawab peserta didik misalnya peserta didik suka berbohong saat ditanyakan tugas catatan yang ditugaskan, kemudian kecanduan ketergantungan peserta didik dari penggunaan *game online* terutama karena suka begadang dan mengabaikan tugas sekolah dan kurangnya adab dan rasa hormat kepada orang tua dan guru.”<sup>21</sup>

Pernyataan guru kesiswaan yang menyebut bahwa peserta didik khususnya laki-laki sering menunjukkan sikap mudah marah, agresif, berbohong, serta tidak sopan terhadap guru dan teman, menunjukkan adanya penurunan kontrol emosi dan kurangnya pembinaan karakter dalam keseharian mereka. Hal ini sejalan dengan kecenderungan yang sering ditemukan pada anak yang kecanduan game online, di mana mereka lebih mudah tersulut emosi karena terbiasa berada dalam suasana kompetitif dan impulsif di dalam permainan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, bahwa kebiasaan seperti malas belajar, mengabaikan ibadah, dan tidak disiplin memperlihatkan adanya pengabaian terhadap tanggung jawab dan kewajiban, baik sebagai pelajar maupun sebagai individu yang memiliki norma dan nilai-nilai keagamaan. Hal ini diperparah oleh sikap acuh terhadap tugas-tugas sekolah, datang terlambat, serta

---

<sup>20</sup>Julia Rachman S.Pd., (Guru Bahasa Indonesia Bidang Kesiswaan SMPN 1 Pulau Sembilan).

<sup>21</sup>Baharuddin S.Ag., (Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Pulau Sembilan), Wawancara Tanggal 26 Mei 2025.

bolos, yang menunjukkan kurangnya motivasi belajar dan kesadaran diri terhadap pentingnya pendidikan.

Selain penggunaan bahasa kasar, dampak negatif lain dari penggunaan media sosial dan game online yang ditemukan di SMPN 1 Pulau Sembilan adalah munculnya perilaku suka marah, berbohong, serta kurangnya sopan santun terhadap guru dan teman. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru kesiswaan, perilaku tersebut banyak muncul pada peserta didik laki-laki yang intens menggunakan game online hingga larut malam. Mereka menjadi lebih mudah emosi, agresif dalam berinteraksi, serta sering mengabaikan tugas dan bersikap tidak jujur saat ditanya oleh guru.

Perilaku ini menunjukkan adanya penurunan kontrol emosi dan melemahnya nilai kejujuran serta sopan santun pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Desmita yang menyatakan, bahwa salah satu tanda terganggunya perkembangan moral pada anak dan remaja adalah kecenderungan untuk berbohong, melanggar aturan, dan menunjukkan perilaku agresif. Kondisi ini sering kali muncul karena kontrol diri yang lemah dan kurangnya pembentukan nilai-nilai moral secara menyeluruh.<sup>22</sup> Pernyataan tersebut sangat relevan dalam menjelaskan bagaimana kurangnya kontrol diri dan lemahnya penanaman nilai moral dapat memengaruhi perilaku anak dan remaja. Ketika nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan empati tidak ditanamkan dengan kuat sejak dini, maka anak cenderung mudah melanggar aturan, bersikap agresif, dan tidak jujur dalam berperilaku. Ini menunjukkan pentingnya peran keluarga, sekolah, dan lingkungan dalam membentuk moralitas remaja, tidak hanya melalui aturan, tetapi juga melalui keteladanan dan pembiasaan. Tanpa internalisasi nilai-nilai moral yang kuat, anak

---

<sup>22</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 157.

akan kesulitan membedakan mana yang benar dan salah, terutama saat menghadapi tekanan sosial atau situasi yang menantang.

Pada pernyataan tersebut memperkuat temuan peneliti, bahwa perilaku suka marah dan berbohong merupakan akibat dari lemahnya pembinaan karakter yang diperparah oleh lingkungan digital yang bebas nilai. Yusuf dan Sugandhi juga menegaskan, bahwa lingkungan digital yang menawarkan banyak rangsangan namun kurang pengawasan dapat mengikis pemahaman remaja terhadap nilai-nilai moral. Dampaknya, mereka menjadi lebih tidak terkontrol, kurang sopan, dan tidak lagi menunjukkan tanggung jawab dalam menjalankan peran serta kewajiban sosialnya.<sup>23</sup> Pernyataan tersebut mencerminkan kenyataan yang banyak terjadi di kalangan remaja saat ini. Ketika mereka terlalu larut dalam dunia digital yang penuh hiburan dan informasi instan, tetapi minim pengawasan atau arahan, nilai-nilai moral yang seharusnya tertanam justru terabaikan. Hal ini membuat remaja lebih mudah bersikap impulsif, berkata kasar, dan abai terhadap tanggung jawab sosial, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk hadir secara aktif dalam membimbing mereka menggunakan dunia digital secara sehat dan seimbang, agar remaja tetap memiliki kesadaran moral yang kuat di tengah arus informasi yang begitu cepat.

Dalam hal ini peneliti melihat, bahwa peserta didik yang mengalami hal ini cenderung menunjukkan sikap tidak bertanggung jawab, misalnya datang terlambat, bolos, serta mengabaikan tugas. Pada dasarnya ini menunjukkan bahwa kecanduan media digital tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga menyerang aspek moral dan sosial peserta didik.

---

<sup>23</sup>Yusuf, S. dan Sugandhi, D. *Pendidikan Akhlak untuk Remaja*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 93.

### 3. Malas Belajar dan Tidak Disiplin

Penggunaan media sosial dan *game online* hingga lupa waktu dan tidak terkontrol dengan baik khususnya dikalangan pelajar, mempengaruhi motivasi belajar dan tidak disiplin. Sebagaimana yang disampaikan oleh bapak Baharuddin Selaku guru Pendidikan Agama Islam bahwa:

“Dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* bagi peserta didik adalah turunnya motivasi belajar, gangguan kesehatan fisik dan terjadinya potensi kecanduan. Salah satu contoh dampak dari penggunaan media sosial dan *game online* adalah peserta didik sering merasa mengantuk dalam kelas dikarenakan begadang di malam hari.”<sup>24</sup>

Hal ini juga diperkuat oleh bapak Julia Rachman selaku dibidang Kesiswaan mengenai kedisiplinan dan minat belajar bahwa:

“Pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak dan perilaku anak bisa sangat bervariasi, mulai dari kurangnya minat belajar, menurunnya kualitas sosial, sering terlambat datang sekolah, hingga potensi kecanduan yang dapat mempengaruhi kesehatan mental. Contohnya, anak yang sering bermain di media sosial dan *game online* mungkin menjadi kurang tertarik pada aktivitas belajar dan lebih memilih bermain daripada mengerjakan tugas sekolah. Selain itu terutama laki-laki, *game online* juga bisa mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga, membuat anak lebih tertutup dan kurang bersosialisasi.”<sup>25</sup>

Berdasarkan penemuan peneliti mengenai hal diatas yang dilakukan di SMPN 1 Pulau Sembilan bahwa, hal yang paling menonjol atas dampak penggunaan media sosial dan game online adalah adanya penggunaan kata-kata bersifat negatif, turunnya motivasi belajar, kebiasaan begadang karena bermain game atau kelamaan dalam menggunakan media sosial yang menyebabkan peserta didik mengantuk saat pelajaran berlangsung, dan hal ini tentu saja berdampak pada daya serap materi, konsentrasi belajar, dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Gangguan seperti ini tidak hanya berdampak sesaat, akan tetapi

---

<sup>24</sup>Baharuddin S.Ag., (Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Pulau Sembilan).

<sup>25</sup>Julia Rachman S.Pd., (Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Pulau Sembilan).

dapat memengaruhi kinerja belajar dan kebiasaan dalam jangka panjang serta membentuk kebiasaan yang buruk.

Penggunaan media sosial dan game online yang tidak terkontrol memberikan dampak negatif terhadap semangat belajar dan kedisiplinan peserta didik. Kebiasaan begadang untuk bermain game atau mengakses media sosial menyebabkan peserta didik sering mengantuk di kelas, kehilangan fokus, dan menurunnya motivasi untuk belajar. Selain itu, mereka juga cenderung lebih memilih bermain daripada menyelesaikan tugas sekolah, sering terlambat datang ke sekolah, bahkan menunjukkan gejala kecanduan yang memengaruhi kesehatan fisik dan mental.

Dampak lainnya adalah menurunnya interaksi sosial. Peserta didik, khususnya laki-laki, menjadi lebih tertutup, kurang bergaul dengan teman sebaya maupun keluarga, serta menunjukkan penurunan dalam kualitas perilaku sosial. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan game online yang berlebihan tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan akhlak dan karakter peserta didik secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembinaan yang lebih serius dari lingkungan sekolah maupun keluarga agar penggunaan teknologi dapat lebih sehat dan terarah.

Selain berdampak pada bahasa dan sikap sosial, hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan *game online* secara berlebihan telah memengaruhi semangat belajar serta kedisiplinan peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan. Hal ini tampak dari beberapa peserta didik yang terlihat mengantuk di kelas, datang terlambat, hingga menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti dari wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, yakni bapak Baharuddin yang telah dijelaskan

sebelumnya, dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* bagi peserta didik adalah turunnya motivasi belajar, gangguan kesehatan fisik, dan potensi kecanduan. Salah satu contohnya, peserta didik sering mengantuk di kelas karena begadang di malam hari. Pernyataan tersebut diperkuat oleh keterangan guru bidang kesiswaan yang menambahkan bahwa peserta didik yang terlalu sering menggunakan media sosial dan bermain game cenderung kehilangan minat belajar, jarang mengerjakan tugas sekolah, serta menunjukkan gejala kecanduan yang berdampak pada perilaku sosial dan kedisiplinan mereka.

Temuan ini juga sejalan dengan informasi yang didapatkan peneliti di lapangan. Peserta didik yang terbiasa begadang untuk bermain game atau mengakses media sosial cenderung tidak fokus saat proses belajar mengajar. Mereka pasif di kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan ada yang tertidur di tengah pelajaran. Kebiasaan ini memperlihatkan bahwa pola hidup tidak teratur akibat media digital berdampak nyata terhadap penurunan semangat belajar dan kedisiplinan peserta didik. Dalam hal ini sejalan dengan pernyataan Slameto, bahwa prestasi belajar siswa yang rendah umumnya disebabkan oleh kurangnya fokus terhadap kewajiban belajar, kebiasaan begadang, serta pemanfaatan waktu yang kurang optimal.<sup>26</sup> Pernyataan tersebut sangat relevan, terutama dalam konteks kehidupan pelajar saat ini yang banyak terdistraksi oleh media sosial, game online, dan aktivitas digital lainnya. Kurangnya perhatian terhadap tugas belajar menunjukkan lemahnya manajemen waktu dan kurangnya kesadaran akan tanggung jawab akademik. Kebiasaan tidur larut malam, yang sering kali dipicu oleh penggunaan gawai secara berlebihan, berdampak langsung pada kondisi fisik dan konsentrasi siswa di kelas. Sementara itu, waktu yang tidak digunakan secara efektif membuat kesempatan belajar menjadi terbuang sia-sia.

---

<sup>26</sup>Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 54.

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa rendahnya kualitas belajar bukan hanya disebabkan oleh faktor akademik, tetapi juga karena kebiasaan hidup yang tidak disiplin, termasuk pola tidur yang terganggu akibat penggunaan media digital secara berlebihan. Hurlock juga menjelaskan berkenaan dengan hal ini yang menyatakan, bahwa gangguan pola tidur di kalangan remaja dapat memicu kelelahan tubuh serta menurunkan semangat dalam belajar, yang pada akhirnya berpengaruh negatif terhadap pencapaian akademik dan pembentukan karakter.<sup>27</sup> Akibat dari tidur yang tidak teratur inilah yang telah mengganggu konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak langsung pada prestasi dan perilaku siswa. Selain menurunnya motivasi dan kedisiplinan peserta didik, beberapa guru terutama pada guru yang bersangkutan menyatakan adanya gejala penurunan kualitas interaksi sosial peserta didik. Mereka menjadi lebih tertutup, enggan berdiskusi, dan menunjukkan kurangnya empati terhadap teman. Situasi ini menandakan bahwa penggunaan media sosial dan *game online* tidak hanya berdampak pada akademik, tetapi juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan akhlak peserta didik secara menyeluruh.

Dengan demikian penggunaan media digital yang tidak terkontrol menjadi salah satu tantangan serius dalam dunia pendidikan saat ini. Tidak hanya mengganggu pada pola belajar dan kedisiplinan, akan tetapi juga telah menghambat perkembangan sosial dan emosional peserta didik yang sedang berada pada masa pembentukan jati diri mereka pada usia yang baru memasuki tahapan remaja saat ini. Oleh karena itu, sangat penting adanya peran aktif dari orang tua, guru, dan sekolah untuk memberikan pendampingan dan pembinaan terutama, agar peserta didik dapat menggunakan media digital dengan bijak, dan bertanggung jawab.

---

<sup>27</sup>Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi kelima), (Jakarta: Erlangga, 2004), h. 215.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada guru pendidikan agama Islam, guru bimbingan dan *konseling*, guru bidang kesiswaan, serta beberapa perwakilan peserta didik di SMPN 1 Pulau Sembilan, maka peneliti menyimpulkan hal-hal berikut ini:

1. Bentuk Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* pada Peserta Didik di SMPN 1 Pulau Sembilan

Penggunaan media sosial dan game online telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari peserta didik. Terdapat variasi dalam penggunaannya, di mana peserta didik laki-laki lebih dominan bermain game online seperti *Free Fire*, sedangkan peserta didik perempuan lebih sering menggunakan media sosial seperti *TikTok* dan *WhatsApp* untuk hiburan dan komunikasi. Kegiatan ini tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi juga dalam bentuk perkumpulan dengan teman sebaya di lokasi tertentu yang memiliki sinyal internet. Aktivitas seperti “nongkrong” sambil bermain *game* dan mengakses media sosial hingga larut malam, menunjukkan rendahnya kesadaran terhadap manajemen waktu dan lemahnya kontrol dari lingkungan sekitar.

Kebiasaan yang mencerminkan pergeseran gaya dan pola hidup digital yang tidak terkontrol ini sangat berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak diarahkan secara positif. Meski dapat menjadi sarana hiburan dan interaksi sosial, penggunaan yang berlebihan juga akan menjadikan aplikasi tersebut sebagai pengalih perhatian utama dari kegiatan belajar dan ibadah.

## 2. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial dan Game Online terhadap Akhlak Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan dampak negatif penggunaan media sosial dan *game online* yang tidak terkontrol dengan baik. Masing-masing dampak negatif penggunaannya adalah sebagai berikut:

### a. Dampak Negatif Media Sosial

#### 1. Penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi

Peserta didik sering menggunakan kata-kata kasar seperti “*Anjay*” atau “*Anjing*” saat berinteraksi melalui media sosial seperti *WhatsApp* dan *TikTok*, sehingga merusak norma kesopanan dalam komunikasi sehari-hari.

#### 2. Penurunan sopan santun dan adab

Kebiasaan berkomunikasi di media sosial yang kurang santun menyebabkan peserta didik menjadi kurang sopan santun terhadap guru, teman, dan orang tua di lingkungan sekolah.

#### 3. Kecanduan pada media sosial

Penggunaan media sosial yang berlebihan memicu kecanduan sehingga peserta didik menghabiskan waktu lebih banyak untuk *chat* atau menonton konten, yang mengurangi waktu untuk belajar dan ibadah.

#### 4. Menurunnya motivasi belajar dan disiplin

Dampak penggunaan media sosial yang tidak terkendali membuat peserta didik kurang fokus dan kurang disiplin dalam belajar, misalnya sering mengantuk di kelas karena begadang menggunakan media sosial.

#### 5. Penurunan kualitas interaksi sosial tatap muka

Peserta didik menjadi lebih tertutup dan kurang peduli terhadap interaksi langsung dengan teman dan keluarga, berkurangnya rasa empati dan kepedulian sosial.

## b. Dampak Negatif *Game Online*

### 1. Sikap agresif dan mudah marah

Penggunaan *game online* seperti *Free Fire* memicu sikap agresif dan mudah marah, yang dapat memperburuk hubungan sosial peserta didik di sekolah maupun di rumah.

### 2. Pemakaian kata kasar yang meluas

Kebiasaan berkata kasar saat bermain *game online* terbawa ke dalam keseharian, sehingga merusak komunikasi yang baik dan sopan di lingkungan sekolah.

### 3. Kecanduan dan gangguan pola tidur

Peserta didik cenderung bermain *game* hingga larut malam (contoh: mulai bermain setelah salat magrib sampai jam 12-1 malam), menyebabkan kurang tidur dan berkurangnya konsentrasi belajar.

### 4. Penurunan disiplin dan tanggung jawab akademik

Kecanduan *game* menyebabkan seringnya bolos sekolah, mengabaikan tugas, malas belajar, dan keterlambatan yang berdampak negatif terhadap prestasi belajar dan pembentukan karakter disiplin.

### 5. Mengabaikan ibadah dan pengembangan akhlak religius

Waktu bermain *game online* yang berlebihan membuat peserta didik mengabaikan waktu ibadah dan kegiatan keagamaan, melemahkan pembentukan akhlak religius dan moral.

### 6. Berbohong dan kurang jujur

Peserta didik yang kecanduan game sering berbohong kepada guru terutama terkait tugas sekolah dan waktu bermain, menunjukkan turunnya nilai kejujuran dan tanggung jawab.

Penjelasan di atas berlandaskan temuan dari hasil wawancara dan observasi peneliti yang secara spesifik menyoroti bagaimana media sosial dan *game online* memberikan dampak berbeda namun saling melengkapi terhadap penurunan kualitas akhlak peserta didik yang diteliti. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan, pembinaan, dan penanaman nilai-nilai agama serta moral sejak dini, agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bijak dan tidak mudah terjerumus dalam dampak negatif penggunaan aplikasi tersebut.

## **B. Saran**

### 1. Bagi Guru Dan Sekolah:

Sangat penting untuk terus meningkatkan kesabaran dalam mendidik, namun tetap tegas dalam menegakkan aturan sekolah tanpa menggunakan kekerasan. Selain itu, perlu memperkuat pendidikan karakter, melaksanakan bimbingan dan konseling secara rutin, serta menerapkan aturan yang jelas dan tegas mengenai penggunaan *handphone* dan permainan *game online*.

### 2. Bagi Orang Tua:

Sangat penting untuk selalu mengawasi anak-anak, terutama yang masih berstatus pelajar, dalam penggunaan *handphone*. Orang tua juga perlu menetapkan aturan yang tegas mengenai waktu penggunaan *handphone* dan kegiatan bermain *game online*.

### 3. Bagi Peserta Didik:

Peserta didik perlu untuk membatasi waktu dalam menggunakan *handphon* terutama bermain *game online*, memilih *game* yang tidak mengandung unsur kekerasan didalamnya, mendengarkan dan mematuhi nasehat guru sekolah dan orang tua, serta bersikap sopan santun dalam berinteraksi kepada siapapun baik kepada teman sebaya, guru, dan orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makassar: Cv. Syakir Media Press). 2021.
- Abubakar Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga). 2021.
- Aginsha Putra. N. *Pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul*, Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia vol. 1 no. 1, Th. 2021.
- Aldila Anggi. dkk. *Penerapan Teori Penetrasi Sosial pada Media Sosial: Pengaruh Pengungkapan Jati Diri melalui TikTok terhadap Penilaian Sosial*, Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis. vol. 3. no. 1, th.2021.
- Amiman Renaldi. (). *Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud*, Jurnal Ilmiah Society. vol. 2. no. 3, th. 2022.
- Amin. M. S. (*Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah), th. 2016.
- Arifuddin Opan Dr. *Perkembangan Peserta Didik* (Bhakti Persada Bandung: Widina).
- Badrumilah. R. I. dkk. *Pengaruh Penggunaan Jejaring Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Siswa*, vol. 4. no. 5, th. 2022.
- Bakistuta Totti Elsa dkk. *Dampak Media Tiktok Terhadap Tindak Tutur Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Elementaria Edukasia, vol. 6.. no. 3, th. 2023.
- Bungin Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial& Ekonomi Format-Format Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Pemasara*, (Jakarta: Kencana), th. 2013.
- Damanik S. A. dkk. *Konsep Dasar Manajemen Peserta Didik*. (Jurnal: Pendidikan dan Konseling). vol. 5. no. 1, th. 2023.
- Daud Nurawalianah, *Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Smp Negeri 13 Malang*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, th. 2023.
- Dewi A. D. dkk. *Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital*. Jurnal Basic Edu, vol. 5. no. 6, th. 2021.
- Fauzi. M. dkk. *Akhlak Menuntut Ilmu Menurut Hadis serta Pengaruh Zaman terhadap Akhlak Para Peserta Didik*, Jurnal Riset Agama. vol. 1. no. 3, th. 2021
- Fauzy Ahmad dkk. *Metodologi Penelitian*, (Banyumas: CV. Pena Persada), th. 2022.

- Fiantika Rita Feni. Dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi), th. 2022.
- Fitri Aidil Novita, dkk. *Strategi Intervensi Bimbingan Dan Konseling Untuk Mencegah Dan Mengurangi Adiksi Game Online: Literature Review*, Jurnal Psiko-Konseling, vol. 2, no. 1, th. 2024.
- Hamizi Mohd. F. A. M. *Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Baharu dan Impaknya Terhadap Masyarakat Malaysia*, jurnal, Sains Sosial Dan Kemanusiaan, th. 2023.
- Handayani. S. N. Dkk. *Akhlah Peserta Didik dalam Menuntut Ilmu: Sebuah Pemikiran Reflektif KH. Hasyim Asy'ari Dalam Pendidikan Islam*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah vol. 6. no. 2, th. 2021.
- Hikmati Fenti. *Metodologi Penelitian*, (Depok: Rajawali Perss), th. 2018.
- Ibrahim A. A. B. Dkk, *(Hadits Arba'in) Imam An-Nawawi, Hadits tentang taqwa dan akhlak yang mulia*.
- Iskandar. D. Dkk. *Penggunaan Internet di Kalangan Remaja di Jakarta*, *Communicare: Journal Of Communication Studies*, vol. 6 no.1, th. 2019.
- Jannah. F. Dkk. *Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar*, Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, Al Yazidiy, vol. 4, no. 2, th. 2022.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Diakses pada tanggal 16 juli), th. 2024.
- Maharani Anisa, *Manajemen Pendidikan Karakter dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik*, Jurnal Edumaspul. vol. 6. no. 6, th. 2022.
- Mayasari Fitria. *Etnografi Virtual Fenomena Cancel Culture dan Partisipasi Pengguna Media terhadap Tokoh Publik di Media Sosial*, *Jurnal Of Communication and Society*, vol. 1. no. 1. h. 30, th. 2022.
- Murdiyanto Eko, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press), th. 2020.
- Mutiarani Nila Miswari, dkk. *Hubungan Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Pengguna Game Online*, vol. 15, no. 3, th. 2023.
- Nata Abuddin. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Kencana, 2010)
- Nilamsari Natalina, *Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif*, Jurnal Wacana, vol. XIII. no. 2, th. 2010.
- Nurdin Ismail. Dkk. *Metodologi Penelitian Sosial*. (Surabaya: Media Sahabat Cendikia), th. 2019.
- Oktalia N. *Analisis Pengguna Media Sosial Terhadap Karakter Siswa di SMA Negeri 5 Seluma* (Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Fatmawati Sukarno Bengkulu, th. 2022.
- Pasaribu. S. B. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*, (Banten: Media Edu Pustaka).

- Putra Rizki Anggi, dkk. (2025). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja*, vol. 8, no. 1.
- Putri Meuthia. Dkk. (2022). *Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Islam di Era Remaja Milenial*, (Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan, vol.2, no. 2, 2022) h. 53
- Putri Snindya. C. R. Dkk. (2021). *Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja*, Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora vol. 1. no 1.
- Rahardaya. K. A. Dkk. (2021). *Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis. vol. 3. no. 2.
- Rahmadani Fahdian. Dkk. (2019). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang*, Jurnal, Civic Hukum. vol. 3. no. 1.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press).
- Rahman Musyirah. Dkk. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran*. jurnal on education. vol. 5. no. 3.
- Rambe Nurliana (2021). *Dampak Media Sosial Terhadap Pembinaan Akhlak Remaja Di Kelurahan Lubuk Tukko Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah*, (Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri).
- Rosyid Fathor. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Teori, Metode, Dan Praktek*. (Kediri: IAIN Kediri Press).
- Saat Sulaiman. Dkk. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula Dilengkapi Petunjuk Praktis: Penelitian Eksperimen, Penelitian Ex Post Facto, Penelitian Survei, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Gowa: Pustaka Almaida).
- Samarmata Julianti. R. Dkk. (2022). *Impelementasi Media Sosial sebagai Media Pembelajaran untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan: Edumaspul. vol. 6. no. 1.
- Sapto Haryoko. Dkk. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*, (Makassar: Badan Penerbit UNM).
- Sarah Aisah. (2023). *Analisis Penggunaan Internet Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Swasta Alliful Ikhwan Setia Abang Adik (Saa) Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhan Batu Selatan* (Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Alihasan Ahmad Addary Padang Simpuan).
- Sari Purnama. R. (2020). *Pengaruh media sosial dan HAM terhadap akhlak peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di SDS Tribakti Medan Marelan*. Jurnal penelitian pendidikan dan pengajaran. vol. 1. no. 1.

- Saroji Ahmad. Dkk. (2021). *Sejarah Evolusi Generasi Internet, Jurnal Lani*, Kajian Ilmu Sejarah & Budaya. vol. 2, no. 2.
- SE. M.Si. Sugito Dr. (2022). *Media Sosial Inovasi Pada Produk & Perkembangan Usaha*, ed. Yuan Anisa, S.Si., M.Si dan Annisa Zuhaira, S.Kom (Universitas Medan Area Press), 1.
- Sholihah Zumrotus. (2021). *Konsep Akhlak Peserta Didik Dalam Perspektif Burhanuddin Al-Zarnuji Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Sidiq Umar. dkk. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya), th. 2019
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*. (Bandung: Alfabeta), th. 2022
- Sukiati. *Metodologi Penelitian Sebuah Pengantar*, (Medan:CV.Manhaj), th. 2016
- Suroiyah Nurus. E. *Manfaat Media Sosial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemahiran Istima' (Mendengar)*, Jurnal, Pendidikan Bahasa Arab, vol. 2. no. 1, th. 2020
- Syafitri. H. dkk. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan*. (Malang: Ahlimedia Press), th. 2021)
- Syawaludin dkk. *Dampak Media Sosial Terhadap Akhlak Peserta Didik (Studi Kasus Di MA Nw Lenek Tahun Pelajaran 2021-2022)*, Jurnal, Kependidikan Dan Pemikiran Islam, vol. 1, no. 1, th. 2022.
- Utami Esti Nunik dkk. *Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja*, Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial vol. 10, no. 2, th. 2023
- Utari Lia. dkk. (2020). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis*. Joeai Journal Of Education And Instruction. vol. 3. no. 1.
- Waham Wahid, dkk. *Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online terhadap Akhlak dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara*, Educasia, vol. 7, no. 1, th. 2022

## LAMPIRAN

### A. Observasi Guru Dan Peserta Didik Kelas VII-IX

No.	Aspek Yang Diamati	Sumber	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Mengucapkan kata kasar seperti “Anjay” atau “Anjing” saat bermain atau bercanda	Peserta Didik	✓		Mengucapkan kata “bot-bot anying” saat main game.
2.	Bermain <i>game online</i> hingga larut malam (jam 12 - malam)	Peserta Didik	✓		Main <i>game</i> dan besosial media setelah aghrib sampai jam 1 malam"
3.	Bermain <i>game</i> setiap hari (kecanduan)	Peserta Didik	✓		Setiap hari main <i>game</i> dan media sosial.
4.	Tujuan bermain hanya untuk hiburan, tanpa batasan	Peserta Didik	✓		Bermain game dan bermedia sosial hanya sekedar hiburan.
5.	Mengabaikan ibadah karena main game atau media sosial	Guru	✓		Mengabaikan ibadan karena terlalu fokus dengan bermain game dan media sosial.
6.	Mudah marah/agresif saat di sekolah atau luar sekolah.	Guru	✓		Mudah marah dan agresif faktor utamanya pada saat main game.
7.	Kurang sopan santun dengan teman.	Guru	✓		Biasanya meninggikan suara secara spontan utamanya kepada teman sebaya.
8	Berbohong	Guru	✓		Saat guru bertanya tentang tugas sekolah terkadang memberi alasan yang tersekesan bohong.

9.	Sering terlambat atau bolos sekolah.	Guru	✓		Terlambat turun sekolah karena kebanyakan begadang.
10.	Penggunaan media sosial dan <i>game online</i> di luar aturan guru atau sekolah.	Guru	✓		Beberapa guru mengamati masih ada peserta didik yang keluyuran malam mencari sinyal.

### B. Wawancara Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan

Nama: Muhammad Fatif Kelas VII

No	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Media sosial dan <i>game online</i> apa saja yang sering Anda gunakan?	Peserta Didik	Media sosial yang sering saya pakai adalah <i>WhatsApp</i> kalau <i>game online</i> itu <i>Fre fire</i> dan lebih sering main <i>game</i> .
2.	Aktivitas apa saja yang biasa Anda lakukan saat menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Biasa nongkrong sambil makan kue sama minum biasa minum <i>Milku</i> sama <i>CocaCola</i> , ada juga biasa itu kebiasaan berkata <i>bot-bot anying</i> atau <i>anjing</i>
3.	Apa tujuan utama Anda menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Untuk hiburan isi waktu kosong.

4.	Bagaimana Anda mengatur waktu agar tidak terlalu lama menggunakan media sosial dan game online?	Peserta Didik	Ya, biasa lama sekali, biasa mulai dari jam 1 sampai jam 4 sore. Kalau malam biasa satu jam mulai dari sebelum Isya atau sesudah Isya tapi, kalau malam minggu biasa sampai jam 11 malam.
5.	Apakah menggunakan media sosial dan <i>game online</i> memiliki kecanduan tersendiri bagi Anda?	Peserta Didik	Iya, setiap hari pasti <i>online</i> dan pasti main <i>game</i> .

### C. Wawancara Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan

Nama: Siti Nurhalizah Kelas VII

No	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Media sosial dan <i>game online</i> apa saja yang sering Anda gunakan?	Peserta Didik	Saat ini saya sering menggunakan media sosial <i>TikTok</i> , dan <i>WhatsApp</i> .
2.	Aktivitas apa saja yang biasa Anda lakukan saat menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Aktivitas yang sering saya lakukan saat menggunakan media sosial <i>TikTok</i> adalah nonton, kadang ikut trend, <i>WhatsApp</i> untuk chet.

3.	Apa tujuan utama Anda menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Tujuan utama saya dalam menggunakan media sosial dapat mengetahui informasi. Kalau main <i>game</i> tidak.
4.	Bagaimana Anda mengatur waktu agar tidak terlalu lama menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Cara saya mengatur waktu agar tidak terlalu lama menggunakan media sosial yaitu membatasi penggunaan data yang berlebihan.
5.	Apakah menggunakan media sosial dan <i>game online</i> memiliki kecanduan tersendiri bagi Anda?	Peserta Didik	Tidak ada.

#### D. Wawancara Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan

Nama: Hasanuddin Noor Kelas VIII

No	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Media sosial dan <i>game online</i> apa saja yang sering Anda gunakan?	Peserta Didik	Biasa main <i>TikTok</i> sama kalau <i>game</i> itu main <i>FreeFire</i> .
2.	Aktivitas apa saja yang biasa Anda lakukan saat menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Ya, bermain bersama teman-teman berkumpul di tempat yang bagus sinyalnya. Biasa juga kalau main ada kata-kata " <i>Anjai</i> "

3.	Apa tujuan utama Anda menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Ya, cuma main mengisi waktu yang kosong.
4.	Bagaimana Anda mengatur waktu agar tidak terlalu lama menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Tidak tentu tapi, kalau kalau hidupmi lampu baru pergi sama teman-teman. Mulai dari jam 4 sampai jam 6 sore.
5.	Apakah menggunakan media sosial dan <i>game online</i> memiliki kecanduan tersendiri bagi Anda?	Peserta Didik	Iya, tidak bisa dalam sehari tidak online atau main <i>game</i> .

#### E. Wawancara Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan

Nama: Nur Wadiah Kelas VIII

No	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Media sosial dan <i>game online</i> apa saja yang sering Anda gunakan?	Peserta Didik	Saya menggunakan media sosial yaitu <i>WhatsApp</i> , dan <i>game</i> yang saya gunakan yaitu <i>Blonck Blast</i>
2.	Aktivitas apa saja yang biasa Anda lakukan saat menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Aktivitas yang Saya biasa lakukan adalah jika tidak ada pekerjaan atau tidak ada aktifitas lainnya Saya akan membuka media sosial, atau membuka <i>game Blonck Blanst</i> ,

			selanjutnya kata-kata yang diucapkan tidak ada yang bersifat negatif ya, paling cmn emosi jika kalah.
3.	Apa tujuan utama Anda menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Tujuan utama saya yaitu untuk mengisi waktu luang atau untuk mengisi aktivitas sehari-hari.
4.	Bagaimana Anda mengatur waktu agar tidak terlalu lama menggunakan media sosial dan game online?	Peserta Didik	Saya akan menggunakan media sosial dan <i>game</i> hanya untuk mengisi waktu, jadi saya akan membuat alarm atau pengingat untuk berhenti bermain atau bermain media sosial.
5.	Apakah menggunakan media sosial dan <i>game online</i> memiliki kecanduan tersendiri bagi Anda?	Peserta Didik	Menurut Saya tidak, karena menggunakan media sosial hanya mengisi waktu atau menghibur.

#### F. Wawancara Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan

Nama: Rahmat Kelas IX

No	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Media sosial dan <i>game online</i> apa saja yang sering Anda gunakan?	Peserta Didik	Media sosial yang biasa saya pakai itu

			<i>TikTok</i> dan kalau yang sering itu main <i>Free Fire</i> . Ya, Kalau bosan lagi main <i>game</i> , keluar lagi main <i>TikTok</i> .
2.	Aktivitas apa saja yang biasa Anda lakukan saat menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Biasanya nongkrong, bermain atau mabar sama teman.
3.	Apa tujuan utama Anda menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Cuman iseng-iseng saja untuk mengisi waktu gabut atau sendiri.
4.	Bagaimana Anda mengatur waktu agar tidak terlalu lama menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Biasa mulai dari habis salat magrib sampai jam 12 sampai jam 1 malam.
5.	Apakah menggunakan media sosial dan <i>game online</i> memiliki kecanduan tersendiri bagi Anda?	Peserta Didik	Iya, kadang Saya juga lupa belajar dan sholat gara-gara kecanduan <i>game</i> atau media online.

### G. Wawancara Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan

Nama: Annisa Kelas IX

No	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Media sosial dan <i>game online</i> apa saja yang sering Anda gunakan?	Peserta Didik	Untuk pertanyaan pertama, kebetulan Saya tidak bermain <i>game online</i> . Yang Saya gunakan hanya

			media sosial. Biasa yang sering Saya gunakan <i>WhatsApp</i> , <i>Instagram</i> , dan <i>TikTok</i> .
2.	Aktivitas apa saja yang biasa Anda lakukan saat menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Biasanya Saya menggunakan media sosial <i>WhatsApp</i> untuk berkomunikasi, adapun <i>TikTok</i> dan <i>Instagram</i> Saya gunakan untuk pencarian topik <i>trending</i> .
3.	Apa tujuan utama Anda menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Tujuannya adalah ingin memanfaatkan teknologi yang sekarang merajalela apalagi di zaman ini media sosial sangat berpengaruh pada pendidikan begitu pula pada peserta didiknya.
4.	Bagaimana Anda mengatur waktu agar tidak terlalu lama menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ?	Peserta Didik	Dengan cara mencari kesibukan dan kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan handphone
5.	Apakah menggunakan media sosial dan <i>game online</i> memiliki kecanduan tersendiri bagi Anda?	Peserta Didik	Iya, Saya merasa candu ketika media sosial itu saya gunakan

			secara berlebihan, rasa tidak ingin tertinggal trend, mungkin dua hal ini yang menjadi faktor penyebabnya.
--	--	--	--

#### H. Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Pulau Sembilan

No.	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Bagaimana Anda menilai penggunaan media sosial dan <i>game online</i> dikalangan peserta didik saat ini?	Guru	Pennggunaan Media dan game online dikalangan peserta didik menjadi hal yang lumrah dengan dampak positif dan negatif.
2.	Apa dampak negatif dari penggunaan media sosial dan <i>game online</i> terhadap akhlak peserta didik?	Guru	Dampak negatif penggunaan media sosial dan <i>game online</i> bagi peserta didik adalah turunnya motivasi belajar, gangguan kesehatan fisik dan terjadinya potensi kecanduan. Salah satu contoh dampak dari penggunaan media sosial dan <i>game online</i> adalah peserta didik sering merasa mengantuk dalam kelas dikarenakan begadang di malam hari

3.	Apakah ada contoh yang spesifik dimana penggunaan media sosial dan <i>game online</i> telah mempengaruhi perilaku atau akhlak peserta didik secara signifikan yang Anda lihat ?	Guru	Salah satu contoh dampak dari penggunaan game online misalnya, adalah peserta didik merasa mengantuk dalam kelas dikarenakan begadang di malam hari
4.	Apakah ada peran guru dalam membimbing peserta didik pada penggunaan media sosial dan <i>game online</i> ?	Guru	Sebagai seorang guru atau pendidikan, kami memberikan edukasi mengenai dampak dari penggunaan media sosial dan game online berlebihan yang dapat menurunkan prestasi belajar dan gangguan pola tidur.
5.	Bagaimana kebijakan atau aturan sekolah terkait dengan penggunaan media sosial dan <i>game online</i> mempengaruhi perilaku peserta didik?	Guru	Sekolah bekerja sama dengan orang tua untuk pengawasan dan pengendalian waktu peserta didik dalam menggunakan game online.
6.	Apakah Anda sering mendapati peserta didik saat menggunakan media sosial dan bermain <i>game online</i> diluar sekolah?	Guru	Ya, ada beberapa peserta didik yang masih menggunakan game online misalnya diluar jam sekolah.

7.	Apakah media sosial dan <i>game online</i> mempengaruhi hubungan sosial dan komunikasi peserta didik dengan teman sebaya, dan guru?	Guru	<i>Game online</i> ini dapat memengaruhi komunikasi tatap muka antar peserta didik dan guru, dan sering terjadi bullying antar sesama teman sebaya.
8.	Kelas berapa yang lebih dominan menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ini dikalangan peserta didik Anda?	Guru	Hampir semua peserta didik memiliki media sosial terutama <i>facebook</i> , dan <i>instagram</i> . Kalau <i>game online</i> itu peserta didik laki-lakinya yang dominan menggunakan.
9.	Apa langkah-langkah yang harus dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media sosial dan <i>game online</i> dikalangan peserta didik disekolah ini?	Guru	Langkah-langkah yang dilakukan untuk meminimalisir penggunaan media sosial dan <i>game online</i> dikalangan peserta didik adalah edukasi dan literasi tentang dampak negatif penggunaan media sosial dan <i>game online</i> , yakni membuat aturan yang jelas, orang tua dan guru bekerja sama dalam memonitoring dan pengawasan peserta didik, integrasi penggunaan media sosial dan <i>game</i>

			<i>online</i> dengan pembelajaran dan mendorong peserta didik melakukan aktivitas alternatif yang sehat.
10.	Kerusakan akhlak seperti apa yang biasa Anda lihat pada peserta didik dari dampak penggunaan media sosial dan <i>game online</i> ?	Guru	Yang terlihat dari kerusakan akhlak peserta didik adalah menurunnya prestasi belajar, menurunnya rasa tanggung jawab peserta didik misalnya peserta didik suka berbohong saat ditanyakan tugas catatan yang ditugaskan, kemudian kecanduan ketergantungan peserta didik dari penggunaan <i>game online</i> terutama karena suka begadang dan mengabaikan tugas sekolah dan kurangnya adab dan rasa hormat kepada orang tua dan guru.

**I. Wawancara Guru Bahasa Indonesia Bidang Kesiswaan SMPN 1 Pulau Sembilan**

No.	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
-----	------------	--------	------------

1.	Bagaimana Anda menilai penggunaan media sosial dan <i>game online</i> dikalangan peserta didik saat ini?	Guru	<p>Penggunaan media sosial dan game online dikalangan peserta didik dapat memiliki dampak positif dan negatif.</p> <p>Dampak positif meliputi peningkatan kemampuan <i>problem solving</i>, strategi, dan kemampuan sosial.</p> <p>Namun, dampak negatif yang signifikan adalah penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan, dan perubahan perilaku yang negatif, terutama jika penggunaannya berlebihan.</p>
2.	Apa dampak negatif dari penggunaan media sosial dan <i>game online</i> terhadap akhlak peserta didik?	Guru	<p>Penggunaan media sosial dan game online berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada akhlak pelajar, termasuk penurunan prestasi akademik gangguan kesehatan mental, dan perilaku yang kurang sopan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi sosial, ketidak mampuan mengelola waktu, dan</p>

			pengaruh konten media sosial dan <i>game online</i> yang negatif.
3.	Apakah ada contoh yang spesifik dimana penggunaan media sosial dan <i>game online</i> telah mempengaruhi perilaku atau akhlak peserta didik secara signifikan yang Anda lihat ?	Guru	<p>Pengaruh media sosial dan <i>game online</i> terhadap akhlak dan perilaku anak bisa sangat bervariasi, mulai dari kurangnya minat belajar, menurunnya kualitas sosial, sering terlambat datang sekolah, hingga potensi kecanduan yang dapat mempengaruhi kesehatan mental.</p> <p>Contonya, anak yang sering bermain di media sosial dan <i>game online</i> mungkin menjadi kurang tertarik pada aktivitas belajar dan lebih memilih bermain daripada mengerjakan tugas sekolah. Selain itu terutama laki-laki, <i>game online</i> juga bisa mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga, membuat anak lebih tertutup dan kurang bersosialisasi.</p>

4.	Apakah ada peran guru dalam membimbing peserta didik pada penggunaan media sosial dan <i>game online</i> ?	Guru	Dalam media sosial dan game online terhadap peserta didik tidak ada peran penting seorang guru untuk mendorong peserta didik agar menggunakan media sosial ataupun game online, karena penggunaannya yang berlebihan dapat menghambat pertumbuhan belajar peserta didik, sehingga sulit mendapatkan prestasi akademik seorang peserta didik.
5.	Bagaimana kebijakan atau aturan sekolah terkait dengan penggunaan media sosial dan <i>game online</i> mempengaruhi perilaku peserta didik?	Guru	Sekolah tidak memasukkan dalam daftar peraturan sekolah dalam penggunaan media sosial dan game online bagi peserta didik, namun kebijakan yang diambil pihak sekolah disetiap pelaksanaan upacara bendera di sekolah dan didalam proses pembelajaran selalu diingatkan peserta didik mengenai dampak negatif

			<p>penggunaan media sosial dan game online, serta pihak sekolah membicarakan bersama orang tua peserta didik bahaya dampak penggunaan media sosial dan game online bagi peserta didik yang berlebihan.</p>
6.	Apakah Anda sering mendapati peserta didik saat menggunakan media sosial dan bermain <i>game online</i> diluar sekolah?	Guru	Ya, Saya sering mendapati peserta didik <i>online</i> dan bermain <i>game online</i> diluar sekolah.
7.	Apakah media sosial dan <i>game online</i> mempengaruhi hubungan sosial dan komunikasi peserta didik dengan teman sebaya, dan guru?	Guru	Sangat mempengaruhi hubungan sosial terhadap teman sebaya dan seorang guru baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah, serta pengaruh game online. Peserta didik tidak mampu berkomunikasi dengan baik terhadap guru dan teman sebaya.
8.	Kelas berapa yang lebih dominan menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ini dikalangan peserta didik Anda?	Guru	Yang saya ketahui yang lebih dominan dalam penggunaan media sosial dan game online tidak ada di sekolah, tapi diluar

			sekolah banyak peserta didik yang menggunakan media sosial dan game online dan yang lebih dominan saya lihat itu peserta didik kelas VIII dan IX.
9.	Apa langkah-langkah yang harus dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media sosial dan <i>game online</i> dikalangan peserta didik disekolah ini?	Guru	Untuk meminimalisir dalam penggunaan media sosial dan game online bagi peserta didik, kami pihak sekolah selalu mensosialisasikan atau membicarakan kepada orang tua wali peserta didik disekolah kami, bahaya dampak penggunaan media sosial dan game online bagi peserta didik. Pihak sekolah juga mengeluarkan aturan sekolah mengenai jam malam untuk peserta didik, bahwa diatas jam 10 malam tidak ada lagi peserta didik yang berkeluyuran di luar, semua peserta didik dirumah masing-masing belajar dan istirahat untuk

			<p>persiapan belajar di sekolah besok pagi, dan anak yang kedatangan masih berkeluyuran di atas jam 10 malam maka pihak sekolah akan memberikan sanksi ringan dan mengundang orang tua peserta didik bila sudah tiga kali kedatangan keluyuran di atas jam 10 malam.</p>
10.	<p>Kerusakan akhlak seperti apa yang biasa Anda lihat pada peserta didik dari dampak penggunaan media sosial dan <i>game online</i>?</p>	Guru	<p>Yang saya lihat sebagai guru atau sebagai kesiswaan di sekolah SMPN 1 Pulau Sembilan terhadap peserta didik yang sering menggunakan media sosial dan <i>game online</i> pada saat proses belajar mengajar di kelas maupun dilingkungan sekolah. Peserta didik mengalami dampak negatif terutama dalam penggunaan <i>game online</i> untuk laki-laki yaitu kerusakan akhlak seperti mudah marah, agresif dan suka berbohong, serta kurang sopan santun</p>

			<p>terhadap guru dan teman-temannya serta menurunnya rasa empati, malas belajar, mengabaikan ibadah, kurang peduli lingkungan, sering datang terlambat dan suka bolos sekolah, tidak memperdulikan tugas yang diberikan oleh guru, serta tidak disiplin. Kalau penggunaan media sosial itu tidak terlalu nampak untuk dampak negatifnya</p>
--	--	--	---

#### J. Wawancara Guru Bimbingan Dan Konseling SMPN 1 Pulau Sembilan

No.	Pertanyaan	Sumber	Keterangan
1.	Bagaimana Anda menilai penggunaan media sosial dan <i>game online</i> dikalangan peserta didik saat ini?		Hampir semua peserta didik menggunakan media sosial dan game online, khususnya yang laki-laki memainkan game online dan tidak bisa dipungkiri bahwa game online sangat berpengaruh di dalam kehidupan sehari-hari lebih khusus ke cara berkomunikasi.

2.	Apa dampak negatif dari penggunaan media sosial dan <i>game online</i> terhadap akhlak peserta didik?	Dampak negatif yang paling signifikan adalah cara berkomunikasi, karena mereka ketika memainkan game online misalnya, sering menggunakan kata-kata kasar dan kotor.
3.	Apakah ada contoh yang spesifik dimana penggunaan media sosial dan <i>game online</i> telah mempengaruhi perilaku atau akhlak peserta didik secara signifikan yang Anda lihat ?	Contohnya pada saat lagi bercanda sama teman ataupun ada masalah dengan teman, kata-kata kasar dan kotor itu akan sering sekali digunakan dan saya sebagai guru BK sangat tidak mentolerir hal itu.
4.	Apakah ada peran guru dalam membimbing peserta didik pada penggunaan media sosial dan <i>game online</i> ?	Karena dipulau kami tidak semuanya mempunyai sinyal internet, maka anak-anak akan pergi ketempat-tempat di mana sinyal itu bisa didapat. Dari tempat tersebut bisa dilihat dan bisa diawasi ketika ada anak yang keluar untuk mencari sinyal diluar jam yang sudah ditentukan oleh sekolah. Ketika jam tersebut masih ada anak yang keluyuran maka saya

			sebagai guru BK akan mengambil tindakan supaya anak tidak keluar dan bermain <i>game</i> secara berlebihan.
5.	Bagaimana kebijakan atau aturan sekolah terkait dengan penggunaan media sosial dan <i>game online</i> mempengaruhi perilaku peserta didik?		Sekolah tidak melarang secara khusus untuk tidak menggunakan media sosial atau bermain <i>game</i> tapi, sekolah bekerja sama dengan orang tua wali siswa untuk membatasi penggunaan <i>HP</i> disekolah ataupun di rumah.
6.	Apakah Anda sering mendapati peserta didik saat menggunakan media sosial dan bermain <i>game online</i> diluar sekolah?		Beberapa kali saya lihat anak-anak online dan berkumpul bermain <i>game</i> di luar sekolah.
7.	Apakah media sosial dan <i>game online</i> mempengaruhi hubungan sosial dan komunikasi peserta didik dengan teman sebaya, dan guru?		Sangat berpengaruh dari segi komunikasi.
8.	Kelas berapa yang lebih dominan menggunakan media sosial dan <i>game online</i> ini dikalangan peserta didik Anda?		Penggunaan media sosial dan <i>game online</i> ini merata, bisa dibilang disetiap kelas tetapi tidak semua dikelas tersebut memainkan <i>game online</i> .
9.	Apa langkah-langkah yang harus dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif dari		Pertama yang perlu dilakukan adalah

	<p>penggunaan media sosial dan <i>game online</i> dikalangan peserta didik disekolah ini?</p>		<p>pengawasan kepada anak-anak untuk memantau siapa-siapa saja anak yang sudah sangat kecanduan dalam penggunaan media sosial ataupun game online dan segera melakukan pencegahan terhadap anak-anak tersebut.</p>
10.	<p>Kerusakan akhlak seperti apa yang biasa Anda lihat pada peserta didik dari dampak penggunaan media sosial dan <i>game online</i>?</p>		<p>Kerusakan yg paling terlihat yaitu dari cara berkomunikasi saja itu yg paling nampak, contoh dasarnya menggunakan kata "<i>Anjing</i>" dan kalau dari kerusakan akhlak saya rasa itu dari lingkungan di luar sekolah. Contohnya juga pada saat lagi bercanda sama teman ataupun ada masalah dengan teman, kata-kata kasar dan kotor itu akan sering sekali digunakan dan Saya sebagai guru BK sangat tidak mentolerir hal tersebut</p>

## LAMPIRAN DOKUMENTASI

1. Gambar1: Lokasi Penelitian SMPN 1 Pulau Sembilan



2. Gambar 2: Wawancara Dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Pulau Sembilan.



3. Gambar 3: Wawancara Dengan Guru Bahasa Indonesia Bidang Kesiswaan SMPN 1 Pulau Sembilan.



4. Gambar 4: Wawancara Guru Bimbingan Konseling SMPN 1 Pulau Sembilan.



5. Gambar 5: Wawancara Peserta Didik SMPN 1 Pulau Sembilan.



6. Gambar 6: Wawancara Peserta Didik Perempuan Kelas VII.



7. Gambar 7: Kegiatan Ulangan Semester Genap SMPN 1 Pulau Sembilan.



8. Gambar 8: Latihan Menyanyi Untuk Kegiatan Perpisahan Kelas IX SMPN 1 Pulau Sembilan.



## RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis **Saldi**, lahir pada tanggal 03 Oktober 2000, di Marabatuan tepatnya di Tanjung Nipah, Kecamatan Pulau Sembilan kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan. Penulis merupakan anak terakhir dari delapan bersaudara, dari pasangan **M. Amin** dan **Bungariah**. Penulis pertama kali masuk pendidikan di SDN 1 Tengah pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2015 pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 1 Pulau Sembilan dan tamat pada tahun 2018. Setelah tamat di SMP, penulis melanjutkan ke SMAN 1 Pulau Sembilan dan tamat pada tahun 2021. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Jurusan Tarbiyah Dan Keguruan, Prodi Pendidikan Agama Islam dan tamat pada tahun 2025. Karena ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial Dan *Game Online* Pada Akhlak Peserta Didik Di SMPN 1 Pulau Sembilan.**”