

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Peran permainan konvensional yang awalnya diciptakan sebagai bentuk hiburan untuk anak-anak telah berubah akibat kemajuan teknologi. Karena munculnya permainan kontemporer seperti permainan daring yang dapat dimainkan di perangkat, permainan tradisional menjadi semakin tidak populer akibat kemajuan teknologi. Permainan daring merupakan kegiatan rekreasi yang memiliki aturan, artinya harus ada yang menang dan yang kalah. Permainan juga dapat diartikan sebagai suatu kompetisi, baik mental maupun fisik, yang dimainkan secara bersamaan (dalam waktu nyata) meskipun dimainkan di tempat terpisah dan mengikuti peraturan tertentu, baik untuk kesenangan, memenangkan hadiah, atau untuk bersantai.¹⁰

Permainan komputer yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan melalui jaringan internet dikenal sebagai *game daring*. Umumnya, *game* jenis ini disediakan sebagai layanan tambahan oleh penyedia platform daring atau ditawarkan oleh perusahaan yang secara

¹⁰ Niswah, Z. dkk, (2023), Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya dalam Konseling Islam, *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 3(1), hal. 27-29.

husus bergerak di bidang pengembangan permainan. Untuk dapat memainkan game daring, dibutuhkan dua komponen utama, yaitu perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai serta koneksi internet yang stabil.¹¹

Permainan dalam *game online* harus dilakukan dalam suatu jaringan internet atau *Local Area Network* (LAN). Hal ini disebabkan karena *game online* merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*.¹² Penggunaan internet dalam *game online* difungsikan untuk menyambungkan satu server dengan server lainnya. Setelah terhubung dengan jaringan internet, *game online* baru dapat dimainkan baik secara *single player* maupun *multi player*.

b. Sejarah Game Online

Sebelum bermain *game online*, sebagian besar anak-anak akan menghibur diri dengan memainkan *game* tradisional. Dengan munculnya sejumlah *game online* yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, *game* tradisional menjadi semakin tidak populer seiring perubahan zaman. Alih-alih digunakan sebagai hiburan yang menyenangkan, *game* internet juga populer di kalangan orang dewasa.

Kemajuan teknologi yang signifikan di era globalisasi telah mendorong banyak bisnis untuk memproduksi gim yang bermanfaat

¹¹ Kustiawan, A. A., dan Utomo, A. W. B., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: Cv. Ae Media Grafika, 2019), hal. 6-7.

¹² Fadila, E. dkk, (2022), Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja, *Jurnal ilmiah kedokteran dan kesehatan*, Vol. 1(2), hal. 20-22.

bagi anak-anak dan memaksimalkan pendapatan. *Playstation* dan *Nintendo* adalah dua contoh perusahaan yang memproduksi apa yang sering dikenal sebagai *game video*. *Game* elektronik yang menggunakan masukan antarmuka pengguna untuk memberikan umpan balik visual pada perangkat video dikenal sebagai *game video*. *Game* komputer mulai populer sekitar waktu ini, meskipun sangat sedikit orang yang benar-benar memainkannya.¹³

Para akademisi di industri militer, yang juga menciptakan internet, adalah orang-orang pertama yang menciptakan gim komputer. Sebelum gim daring menjadi populer, bermain *game* di komputer tanpa koneksi internet merupakan hal yang lumrah. *Game* seperti *Pac Man*, *Space Invaders*, *Monaco GP*, dan *Pong* populer di Amerika pada tahun 1970-an. Nintendo mendominasi industri gim pada tahun 1980-an dengan *Super Mario Bros.*, *game* paling menakjubkan dan populer saat itu, yang terjual hingga 500 juta dolar pada tahun 1990.

Pada tahun 2000-an, *game* bergenre MMOG dan MMORPG juga mulai dikenal di Indonesia. *Game* petualangan semacam ini melibatkan permainan langsung dengan sejumlah besar individu di satu server; mirip dengan dunia nyata, tidak banyak orang yang berbeda. Jurnal daring Like Emil milik *game* Wave memperoleh lebih dari 350.000 pengikut di Facebook. Lebih jauh, gim FPS pointblank yang diluncurkan Gemscool menarik lebih dari 340.000 penggemar. Jenis

¹³ Febriany, F., (2022), Sejarah Transformasi dan Konsekuensi Game Online, *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, Vol. 2(1), hal. 50-65.

permainan tembak-menembak orang pertama ini membuat kita merasa seolah-olah benar-benar bermain sebagai karakternya.

Pertumbuhan teknologi komputer dan jaringan komputer tidak dapat dipisahkan dari perkembangan permainan daring. Maraknya permainan daring merupakan cerminan dari pesatnya perluasan jaringan komputer, yang dimulai sebagai jaringan lokal kecil dan akhirnya berkembang menjadi internet, yang masih terus berkembang hingga saat ini. Pada tahun 1969, komputer hanya dapat dimainkan oleh dua orang; kemudian, kemampuan berbagi waktu memungkinkan lebih banyak pemain untuk memainkan permainan tanpa harus berada di ruangan yang sama secara fisik.¹⁴

Gambaran menyeluruh tentang perkembangan permainan, dari awalnya sebagai permainan konvensional hingga dominasinya saat ini oleh permainan internet kontemporer, diberikan oleh uraian dalam paragraf di atas. Permainan sederhana mencakup kontak fisik langsung. Meningkatnya permainan berbasis komputer dan konsol yang semakin kompleks dan interaktif telah difasilitasi oleh kemajuan teknologi. Era permainan internet, yang memungkinkan interaksi waktu nyata antara pemain di seluruh dunia, sedang berada di puncaknya.

¹⁴ Wahid, M. dan Fauzan, A., (2021), Game Online sebagai Pola Perilaku, *Kinesik*, Vol. 8(3), hal. 277-279.

c. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, sama seperti *game* pada umumnya. *Game* berbasis *web* dan *game* berbasis teks adalah dua kategori yang dapat dibagi menjadi *game online*. Permainan berbasis web adalah aplikasi yang tidak memerlukan instalasi atau patching; permainan ini berjalan di server dan dapat diakses oleh pemain mana pun yang memiliki browser dan koneksi internet.¹⁵

Jenis permainan ini kemudian mengalami perkembangan dengan penambahan berbagai fitur pendukung yang perlu diunduh agar *game* tertentu dapat dijalankan, seperti *Java Player*, *Flash Player*, dan *Shockwave Player*, yang berfungsi untuk meningkatkan tampilan visual permainan. *Game-game* tersebut kini telah dioptimalkan sehingga minim lag, tidak memerlukan bandwidth besar, dan tidak menuntut spesifikasi perangkat yang tinggi. Sebagian besar *game online* dapat diakses secara gratis, namun pengguna perlu melakukan pembayaran jika ingin menikmati fitur tambahan atau mempercepat proses pembuatan akun.

Ketika komputer tertentu masih memiliki spesifikasi rendah dan tidak dapat atau tidak memiliki kapasitas untuk memainkan *game* dengan grafis yang rumit, *game* berbasis teks benar-benar ada sebelum

¹⁵ Johan., R., (2019), Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 5(2), hal. 12-25.

game berbasis web. Biasanya, pemain berinteraksi dengan sedikit lebih dari sekadar teks dan tanpa gambar. Permintaan untuk *game* berbasis teks di antara para gamer hampir tidak ada pada saat itu, tetapi sekarang mulai mendapatkan popularitas dan lebih umum disebut sebagai *game* berbasis web. Selain menggunakan jaringan dan koneksi internet dari kreator *game* yang semakin inventif, grafisnya tidak diragukan lagi menjadi semakin indah dengan format yang lebih kontemporer.¹⁶

d. *Game Online Free Fire*

Jaringan internet digunakan untuk memainkan *game battle royale Free Fire*. Bergantung pada level permainan, pemain bisa mendapatkan karakter, senjata, lokasi, dan barang lain yang berbeda dalam *game* ini. Anda bisa menjadi lebih bersemangat baik saat menang maupun kalah dalam *game* ini.¹⁷

Video game yang menggabungkan elemen survival dan petualangan dengan mode permainan dikenal sebagai *game battle royale*. Untuk bertahan hidup dalam mode survival, pemain harus mengumpulkan sumber daya, membuat peralatan, dan membangun tempat berlindung; sebagian besar pemain dalam mode ini mematuhi aturan "hanya hidup satu kali", yang menyatakan bahwa mereka tidak dapat kembali ke pertandingan jika mereka mati. *Game free fire* adalah *game battle royale* yang dirilis pada tanggal 30 September 2017 oleh

¹⁶ *Ibid*, hlm. 22.

¹⁷ Lisnawati, L. dkk, (2021), Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar, *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8(4), hal. 845-846.

perusahaan Garena. *Game* ini dapat dimainkan oleh pemain dari segala usia, dari anak-anak hingga dewasa, dan cukup populer sehingga sering dimainkan dalam kompetisi nasional dan internasional.

Rating aplikasi *Free Fire* di *Playstore* adalah 12+, yang menunjukkan bahwa game tersebut memiliki konten yang agak kasar. Pengguna tidak dibatasi pada usia tertentu berdasarkan rating tersebut. Meskipun demikian, konten *game Free Fire* mencakup elemen yang mengharuskan adanya batasan usia, yang akan menentukan alasan di balik dan konsekuensi dari partisipasi pengguna dalam *game online* ini.¹⁸

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa *game online free fire* mempunyai beberapa jenis yang berbeda. *Game free fire* telah melalui berbagai evolusi dari saat pertama *game* tersebut diciptakan. Evolusi jenis-jenis *game free fire*, lebih membandingkan antara *web based games* dan *text based games*. Ditekankan bahwa *web based games* merupakan jenis game yang lebih modern dan mudah diakses, sementara *text based games* merupakan jenis game yang lebih tua dan sederhana.

e. Dampak Game Online

Gaya hidup pengguna sangat dipengaruhi oleh permainan daring. Pengguna menjadi kecanduan karena permainan tersebut dapat memancing rasa ingin tahu mereka. Kecanduan permainan adalah

¹⁸ *Ibid*, hal. 847-848.

istilah yang digunakan untuk menggambarkan kecanduan berlebihan terhadap permainan. Hal ini menunjukkan bahwa seorang anak tampaknya hanya disibukkan dengan bermain permainan, seolah-olah permainan adalah seluruh hidupnya. Bagi seorang anak yang perjalanan hidupnya masih panjang, hal semacam ini cukup berbahaya bagi perkembangannya. Penutupan permainan Flappy Bird adalah salah satu contoh yang masih banyak dibicarakan; meskipun bukan permainan daring, dampaknya dapat diamati.¹⁹ Banyak pengguna yang akhirnya menjadi kecanduan permainan ini, yang membuat khawatir penemu permainan tersebut, yang memutuskan untuk menutupnya.

Untuk bermain *game online*, para pemain *game* sering menghabiskan waktu di kamar mereka menggunakan perangkat. Pemain dapat berkomunikasi satu sama lain dan membeli serta memperdagangkan barang dalam *game* daring seperti Emil Chronicle. Meskipun demikian, ada kemungkinan penipuan yang dapat mengakibatkan kerugian finansial. Selain itu, bersikap tidak sopan selama pertengkaran juga perlu dikhawatirkan. Penelitian ilmiah telah menunjukkan bahwa materi gim yang mengandung kekerasan dapat menurunkan sikap prososial anak-anak dan menyebabkan perilaku agresif.²⁰

¹⁹ Pelawi. S, (2021), Pengaruh Game Online terhadap Psikologi Remaja, *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, Vol. 3(1), hal. 90-92.

²⁰ *Ibid*, hal. 95.

Karena permainan sosial menggabungkan hubungan sosial yang sudah ada sebelumnya, permainan sosial merupakan kategori permainan digital yang menarik untuk diteliti. Hal ini memberikan permainan kualitasnya sendiri yang unik dan membuka saluran baru bagi komunitas virtual untuk berinteraksi menggunakan "bahasa" permainan. Komunitas virtual pun tercipta sebagai hasilnya, dan interaksi sosial secara langsung pun semakin tidak populer. Selain itu, bermain *game online* dapat menjadi pengalih perhatian yang berguna bagi orang-orang yang bosan dengan tugas-tugas rutin mereka. Aktivitas ini merupakan pengganti yang ideal di tengah kehidupan kampus yang sibuk karena menawarkan dua keuntungan yaitu hiburan melalui permainan dan kesempatan untuk berinteraksi melalui obrolan.²¹

Pemaparan pada paragraf di atas membahas secara mendalam mengenai dampak positif dan negatif dari *game online* terhadap pengguna, khususnya anak-anak. Ditekankan bahwa *game online* memiliki potensi menimbulkan kecanduan, masalah sosial, hingga dampak pada perkembangan mental. Namun, di sisi lain, *game online* juga memiliki potensi positif seperti membangun komunitas dan menjadi sarana hiburan.

²¹ Azis, A.A. dan Hidayat, S, (2022), Pengaruh game online free fire terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9(2), hal. 274-275.

2. Akhlak Peserta Didik

a. Pengertian Akhlak

Secara etimologis, istilah "akhlak" berasal dari bahasa Arab *akhlāq*, yang berarti watak, karakter, atau kebiasaan. Kata ini merupakan bentuk jamak dari *khuluq*, yang dalam konteks Al-Qur'an merujuk pada perilaku atau budi pekerti. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: *"Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung."* (QS. Al-Qalam [68]: 4).²²

Istilah "akhlak" memiliki banyak definisi dari para ahli berdasarkan terminologi. Akhlak, menurut Imam Al-Ghazali, adalah sesuatu yang telah tertanam dalam jiwa dan yang dengan mudah menggerakkan perilaku tanpa perlu pertimbangan yang sadar. Akhlak, menurut Ibnu Miskawaih, adalah keadaan jiwa yang mengarahkan jiwa untuk berperilaku tanpa refleksi atau pemikiran. Sementara itu, Ahmad Muhammad al-Hufy, menggambarkan akhlak sebagai kebiasaan yang secara sadar dicari atau dipahami sebagai *'azimah* (kehendak) yang kuat terhadap sesuatu yang dilakukan secara terus-menerus, sehingga menghasilkan kebiasaan yang baik atau buruk.²³

²² Departemen Agama RI, (2015), Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, Bandung: Diponegoro.

²³ Bahaf, A.M, *Akhlak Tasawuf*, (Serang: A-Empat, 2015), hal, 19.

Jika diperhatikan, berbagai pendapat para ahli mengenai definisi akhlak yang telah disampaikan sebelumnya memiliki keterkaitan satu sama lain. Dari beragam definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah sifat yang melekat dalam jiwa seseorang dan mendorong lahirnya tindakan secara spontan tanpa melalui proses pertimbangan terlebih dahulu. Akhlak dalam diri seseorang terbentuk dari kebiasaan atau adat yang telah mengakar, dan dapat berupa perilaku yang baik maupun buruk. Oleh karena itu, akhlak seseorang berkembang seiring dengan kebiasaan yang terus-menerus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu misi utama Nabi Muhammad SAW sebagai utusan Allah SWT adalah menyebarkan ajaran Islam melalui pembinaan dan pengembangan akhlak mulia. Sebab, dalam Islam, akhlak menjadi tolok ukur utama dalam menilai baik atau buruknya seseorang. Oleh karena itu, Al-Qur'an dan Sunnah dijadikan sebagai landasan utama dalam pembentukan dan pengembangan teori pendidikan akhlak. Teori pembelajaran akhlak merupakan teori pembelajaran yang berfokus pada bagaimana umat Islam membangun perilaku mereka dengan harapan bahwa setelah melalui proses pembelajaran, mereka akan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam.²⁴

²⁴ Darojat, U.S.N.A. dan Muhid, A., (2024), Konsep pembentukan akhlak Ibnu Miskawaih dalam perspektif teori belajar behaviorisme, *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 13(4), hal. 287-288.

Moral adalah perilaku atau sikap impulsif, tidak terencana, dan tidak dipikirkan secara matang terhadap situasi tertentu. Moral dalam konteks ini adalah tindakan refleksif yang telah berkembang dari waktu ke waktu menjadi kebiasaan pribadi sebagai reaksi terhadap situasi tertentu. Dalam upaya menciptakan masyarakat yang layak dan produktif baik secara mental maupun fisik, moral sangat penting untuk dipertimbangkan. Karena orang harus menggunakan moral untuk mengatur kehidupan mereka, sudah diketahui bahwa moral adalah bentuk representasi nilai dan konvensi dalam aktivitas sehari-hari.²⁵

Terdapat tiga model pembelajaran yaitu *taqlid*, *tajribah wal khahta*, dan *ta'wid* yang termasuk dalam teori pembelajaran moral. Adapun penjelasan dari ketiga model pembelajaran tersebut yaitu sebagai berikut:

1) *Taqlid* (Imitasi/Peniruan)

Menurut paradigma belajar *Taqlid* (Meniru), manusia meniru kebiasaan dan perilaku orang-orang di sekitarnya. Dalam model ini, meniru merupakan satu-satunya metode yang digunakan untuk belajar. Ketika seseorang meniru perkataan atau tindakan orang lain, maka konsep ini berperan. Perilaku anak sangat dipengaruhi oleh hal ini, karena mereka sering kali melihat, mendengar, merasakan, dan bahkan meniru apa yang mereka lihat.

²⁵ Syukur, A., (2020), Akhlak terpuji dan implementasinya dimasyarakat, *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat*, Vol. 3(2), hal. 144–164.

2) *Tajribah wal Khatha'* (Trial and Error)

Menurut pendekatan pembelajaran *Tajribah wal Khatha'*, seseorang memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung atau percobaan. Individu akan berusaha menyelesaikan masalahnya secara mandiri. Walaupun sering kali terjadi kesalahan dalam proses pencarian solusi, mereka tetap berupaya dan mengulang percobaan tersebut. Pada akhirnya, mereka akan menemukan jawaban yang benar. Proses belajar semacam ini dikenal sebagai metode coba-coba atau eksperimental dalam penyelesaian masalah.

3) *Ta'wid* (Pembiasaan)

Manusia belajar melalui proses yang dikenal sebagai pembiasaan, yang dipicu oleh indera mereka. Islam menggunakan pembiasaan untuk membantu umat Islam beralih dari penyembahan berhala ke iman kepada Allah dan mengubah diri mereka sendiri dan masyarakat. Dengan memberi penghargaan atas ketaatan dan menghukum ketidaktaatan, Islam juga berhasil menumbuhkan peradaban dan moralitas tingkat tinggi.²⁶

Ibnu Miskawaih membuat hubungan antara pengembangan moral dan behaviorisme. Menurutnya, proses upaya melalui pembiasaan dan kualitas bawaan membentuk dua komponen pembentukan moral. Keduanya konsisten dengan behaviorisme,

²⁶ Abdussalam. A., (2024), Learning Models in Islam (A Pragmatic Study), *al-Afkar: Journal For Islamic Studies*, Vol. 7(3), hal. 539-548.

yang menekankan betapa pentingnya lingkungan dalam memunculkan reaksi.

Menurut Ibnu Miskawaih, moral terbentuk melalui penggunaan pujian dan bimbingan, yang berfungsi sebagai penguatan positif. Karena dapat mengubah jawaban, ia menyarankan untuk tidak menggunakan teguran atau sanksi. Untuk meningkatkan hubungan antara rangsangan dan reaksi, moral juga terbentuk melalui pelatihan dan praktik yang berkelanjutan.²⁷

Paragraf di atas membahas mengenai konsep pembiasaan (*ta'wid*) dalam Islam dan kaitannya dengan teori behaviorisme. Inti dari pembahasan tersebut adalah bagaimana Islam menggunakan metode pembiasaan untuk membentuk karakter umat. Dalam hal ini, Ibnu Miskawaih melihat kesamaan antara konsep pembiasaan dalam Islam dengan prinsip-prinsip teori behaviorisme. Sehingga, metode pembiasaan merupakan salah satu cara yang efektif dalam pembentukan akhlak.

Konsep lain mengenai perkembangan akhlak peserta didik juga dikemukakan oleh KH. Hasyim Asy'ari dalam karyanya kitab *Adabul 'Alim wal Muta'allim*. Dalam kitab tersebut dijelaskan bahwa konsep perkembangan akhlak peserta didik terbagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

²⁷ Darajat, U.S.N.A. dan Muhid, A., *Op. cit.*, hal. 296.

1) Akhlak Pribadi Peserta Didik

Seorang pencari ilmu perlu memiliki sepuluh akhlak terpuji, yaitu:

(1) Menjaga kebersihan hati sebelum memulai proses belajar, (2) Menanamkan niat yang tulus, (3) Memanfaatkan masa muda sebaik-baiknya, (4) Mencukupkan diri dengan makanan dan pakaian sesuai keperluan, (5) Mengatur waktu dengan bijak, (6) Mengurangi konsumsi makanan dan minuman secara berlebihan, (7) Berperilaku sopan dan penuh kehati-hatian, (8) Menghindari makanan yang dapat melemahkan daya pikir, (9) Mengurangi durasi tidur, serta (10) Menjauh dari pergaulan yang tidak bermanfaat.

2) Akhlak Peserta Didik kepada Guru

KH. Hasyim Asy'ari mengemukakan bahwa terdapat dua belas jenis akhlak yang seharusnya dimiliki oleh seorang murid terhadap gurunya. Akhlak tersebut antara lain: mendahulukan guru dalam berbagai hal, memilih guru yang memiliki keahlian, mematuhi perintah guru, menunjukkan rasa hormat kepada guru, memahami hak-hak guru, bersikap sabar dalam proses menuntut ilmu, tidak mendatangi guru di luar forum atau majelis yang telah ditentukan, duduk dengan sopan, berperilaku santun, tidak berbicara di hadapan guru tanpa izin, serta menerima dan menghargai setiap ilmu yang disampaikan oleh guru.

3) Akhlak Murid dalam Belajar

Menurut KH. Hasyim Asy'ari, terdapat tiga belas akhlak penting yang harus dimiliki santri dalam proses belajar bersama guru dan sesama teman. Pertama, santri perlu memulai dengan mempelajari ilmu fardhu 'ain. Kedua, memperkuat pemahaman tersebut dengan membaca Al-Qur'an. Ketiga, tidak terlalu larut dalam membahas perbedaan pandangan di kalangan ulama. Keempat, sebaiknya bertanya kepada guru yang ahli sebelum mulai menghafal. Kelima, memperhatikan berbagai hal penting, khususnya yang berkaitan dengan hadits. Keenam, mempelajari kitab setelah mendapatkan penjelasan terlebih dahulu. Ketujuh, aktif menghadiri majelis keagamaan. Kedelapan, membiasakan memberi salam saat bertemu. Kesembilan, tidak merasa malu untuk bertanya. Kesepuluh, menunggu giliran saat belajar. Kesebelas, menjaga kesopanan dalam duduk di hadapan guru. Keduabelas, fokus mempelajari satu buku hingga benar-benar dikuasai. Dan ketigabelas, saling menyemangati sesama teman agar lebih giat dalam menuntut ilmu.²⁸

Garis besar gagasan tentang perkembangan moral peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh ulama Indonesia terkemuka KH. Hasyim Asy'ari diberikan dalam paragraf di atas. Moral pribadi siswa,

²⁸ Handayani, N.S., dkk, (2021), Akhlak Peserta Didik dalam Menuntut Ilmu: Sebuah Pemikiran Reflektif KH. Hasyim Asy'ari dalam Pendidikan Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol. 6 (2), hal. 403-404.

moral mereka terhadap guru, dan moral mereka dalam belajar adalah tiga bidang utama yang ia pisahkan dalam pertumbuhan moral ini. Teori KH. Hasyim Asy'ari tentang pertumbuhan moral siswa menawarkan kerangka kerja yang menyeluruh untuk pendidikan karakter. Dimaksudkan bahwa dengan mengamalkan ajarannya, siswa akan berkembang menjadi anggota masyarakat yang taat, taat beragama, bermoral baik, dan berkontribusi.

b. Macam-Macam Akhlak Terpuji

Dalam ajaran Allah SWT, akhlak terpuji atau yang dikenal sebagai akhlak mahmudah merupakan perilaku baik yang mendapatkan penghargaan dari individu maupun masyarakat. Ketika sifat-sifat mahmudah tertanam dalam diri seseorang, maka akan muncul nilai-nilai positif yang mencerminkan akhlak tersebut. Oleh karena itu, kondisi batin seseorang tercermin melalui sikap dan perilaku yang berasal dari hati nuraninya.²⁹

Adapun beberapa contoh dari akhlak terpuji yang harus ada dalam pribadi seseorang yaitu sebagai berikut:

1) Amanah

Amanah merupakan salah satu akhlak terpuji yang sangat dianjurkan dalam agama Islam. Secara sederhana, amanah dapat diartikan sebagai kepercayaan atau tanggung jawab yang diberikan kepada seseorang. Seseorang yang amanah adalah orang yang dapat

²⁹ Syukur, A., (2020), Akhlak Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat, *Misykat Al-Anwar Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*, Vol. 3(2), hal. 4.

dipercaya untuk menjaga dan menjalankan tugas atau kepercayaan yang diberikan kepadanya dengan sebaik-baiknya.

2) Sabar

Sabar adalah suatu sifat mulia yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk menahan diri, baik itu dari emosi negatif seperti marah, sedih, atau kecewa, maupun dari keinginan yang berlebihan. Dalam konteks agama, sabar sering diartikan sebagai ketaatan dan kepasrahan kepada kehendak Allah SWT. Ketika berbicara tentang akhlak terpuji sabar, maka pada hakikatnya sedang membahas tentang bagaimana seseorang mengimplementasikan sifat sabar dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi cerminan dari keimanan dan ketakwaannya.

3) Pemaaf

Pemaaf adalah sikap seseorang yang rela melupakan kesalahan orang lain dan tidak menyimpan dendam. Ini adalah tindakan yang mulia karena membutuhkan kekuatan hati yang besar untuk bisa memaafkan, terutama ketika seseorang telah menyakiti kita. Dalam agama Islam, pemaaf disebut dengan *al-'afw* karena merupakan sifat yang sangat dianjurkan dan menjadi cerminan akhlak yang baik.

4) Adil

Sikap adil menempatkan segala sesuatu pada proporsi yang tepat dan membandingkan hal-hal dari segi ukuran dan nilai.

Bersikap adil adalah perintah Allah SWT yang harus diterapkan dalam kehidupan sosial dan keluarga.³⁰

5) *Shidiq*

Salah satu sikap yang perlu dimiliki oleh tiap individu yaitu *shidiq* yang bermakna benar atau jujur. *Shidiq* merupakan suatu perkataan, perbuatan dan pemikiran yang benar serta jujur. Antara pikiran dan lisan perbuatannya selalu sama, tidak berbeda. Seseorang dengan sikap jujur akan selalu berpihak kepada yang benar, sehingga manakala mendengar sesuatu, ia tidak akan menguranginya dan mengatakan dengan yang sebenarnya sesuai dengan kenyataan yang ada.³¹

6) Bersyukur

Secara sederhana, bersyukur berarti mengucapkan terima kasih. Namun, dalam konteks agama dan etika, maknanya jauh lebih dalam. Bersyukur merupakan bentuk sikap yang mencerminkan pengakuan, penghargaan, dan rasa terima kasih atas segala nikmat yang diberikan oleh Allah SWT, baik berupa hal-hal yang bersifat fisik maupun non-fisik.

7) Ikhlas

Ikhlas merupakan sikap atau niat yang lahir dari ketulusan hati dalam melakukan setiap tindakan, baik dalam beribadah maupun

³⁰ Ilmy, B., *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Grafindo Media Pratama, 2007), hal. 28.

³¹ Muhit M., *Akhlaq Al-Karimah Membina Kepribadian Terpuji*, (Bogor: Guepedia, 2022), hlm. 17.

beramal, dengan tujuan semata-mata untuk mengharap keridaan Allah SWT, tanpa mengharapkan imbalan atau tujuan lainnya.

c. Akhlak bagi Peserta Didik

Sebagai seorang pelajar, tentu saja para siswa perlu ditanamkan sejumlah akhlak. Akhlak siswa terbagi menjadi tiga kategori dalam kegiatan sehari-hari, di antaranya sebagai berikut:

1) Akhlak Baik terhadap Allah Swt.

Manusia sebagai ciptaan Allah SWT tentu sangat bergantung kepada-Nya sebagai Sang Pencipta. Kesadaran dan pengakuan bahwa Allah SWT adalah satu-satunya Tuhan menjadi dasar utama dalam membentuk akhlak manusia kepada-Nya.

Dalam pembelajaran akhlak, nilai-nilai yang harus ditanamkan sebagai bentuk akhlak baik kepada Allah Swt. secara umum mencakup keyakinan untuk tidak menyekutukan-Nya, bersikap takwa, mencintai-Nya, menerima dan ikhlas atas setiap ketetapan-Nya, bersyukur atas segala nikmat yang diberikan, senantiasa berdoa, menjalankan ibadah dan bertobat, serta terus berupaya meraih keridaan Allah Swt.³²

2) Akhlak Baik terhadap Diri Sendiri

Sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, peserta didik wajib menjaga dan merawat dirinya dengan sebaik-baiknya. Mereka perlu menghormati serta menjunjung martabat diri melalui sikap yang

³² Hafid A., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Banyumas: Wawasan Ilmu, 2023), hlm. 229.

penuh integritas, karena setiap tindakan yang dilakukan akan dimintai pertanggungjawaban di hadapan-Nya.³³

Oleh sebab itu, memperlakukan diri sendiri dengan akhlak yang mulia merupakan ajaran penting dalam Islam, karena setiap hal yang terjadi pada diri seseorang memiliki konsekuensi yang harus dipertanggungjawabkan di akhirat kelak.

3) Akhlak Baik terhadap Sesama Manusia

Sebagai seorang peserta didik, dalam melakukan interaksi di lingkungan sekolah tentunya harus dengan akhlak yang baik. Interaksi peserta didik saat berada disekolah lebih banyak dilakukan dengan teman dan guru. Karenanya, penting untuk menerapkan akhlak yang baik dalam berinteraksi kepada guru maupun teman.

Sikap akhlak mulia yang dapat ditunjukkan oleh peserta didik terhadap guru antara lain adalah menerima pelajaran dari guru dengan hati yang tulus dan penuh kebahagiaan, serta menaati perintah guru selama membawa manfaat. Selain itu, penting bagi peserta didik untuk berbicara kepada guru dengan tutur kata yang sopan dan santun, memberi salam ketika berjumpa sambil berjabat tangan dengan wajah yang ramah. Menjaga hubungan baik dengan guru juga dapat diwujudkan melalui silaturahmi, baik saat guru

³³ Ardani M., *Akhlak-Tasawuf Nilai-Nilai Akhlak/Budi Pekerti dalam Ibadah dan Tasawuf*, (Jakarta: CV Karya Mulia, 2005), hlm. 70.

dalam keadaan sehat maupun sakit, serta dengan senantiasa mendoakan kebaikan bagi guru.³⁴

Selain akhlak baik terhadap guru, menghargai teman juga merupakan akhlak terpuji yang harus dilakukan dalam setiap pergaulan dimanapun berada. Sikap menghargai teman dapat diwujudkan melalui berbagai tindakan, seperti berbicara dengan sopan, mendengarkan dan memperhatikan saat teman berbicara, tidak memaksakan keinginan pribadi, tidak merendahkan teman yang kurang mampu, serta tidak merasa iri terhadap teman yang lebih mampu.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Akhlak Peserta Didik

Akhlak peserta didik mencerminkan lingkungan serta pola pendidikan yang mereka peroleh. Terdapat berbagai faktor yang saling berinteraksi dan berkontribusi dalam membentuk karakter moral seseorang, terutama pada masa pertumbuhan seperti yang dialami oleh peserta didik. Beberapa faktor yang turut memengaruhi perkembangan akhlak peserta didik antara lain meliputi:

- 1) Aliran nativis berpendapat bahwa unsur terpenting dalam pengembangan identitas individu adalah aspek intrinsik dari dalam, yang dapat terwujud dalam bentuk sifat, kemampuan, akal, dan hal-hal lainnya. Seseorang secara alami akan menjadi luar biasa jika ia sudah memiliki kecenderungan atau kecenderungan terhadap hal-hal yang baik.

³⁴ Muhit M., *Op. Cit*, hlm. 61-62.

- 2) Lingkungan sosial, termasuk nasihat dan instruksi yang diberikan, merupakan komponen eksternal yang paling memengaruhi bagaimana seorang individu membentuk identitasnya, menurut aliran empiris.
- 3) Aliran konvergensi berpendapat bahwa perkembangan moral anak dipengaruhi oleh komponen internal (karakter anak) dan eksternal (pendidikan dan pengawasan tertentu), serta interaksi dengan lingkungan sosial.³⁵

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa ada dua jenis faktor yang dapat memengaruhi bagaimana siswa mengembangkan moralnya: faktor internal dan eksternal. Karakteristik bawaan adalah contoh variabel internal, sedangkan interaksi dari lingkungan sosial, termasuk orang tua, guru, dan masyarakat, mungkin merupakan contoh faktor eksternal.

B. Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini penulis, merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini. Penulis meninjau penelitian terdahulu secara saksama untuk mencegah duplikasi dalam penelitian ini. Satu penelitian yang identik dengan penelitian tentang "Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Akhlak Peserta Didik di SMP Negeri 1 Puring Kebumen" ditemukan setelah menelusuri sejumlah situs. Lebih jauh, penelitian ini hampir

³⁵ Abuddin N., *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), hlm. 167.

identik dengan sejumlah penelitian lainnya. Terkait temuan tersebut, penulis menemukan sejumlah judul penelitian dan tesis yang relevan.:

1. Karya skripsi Muhammad Fahri Dzajuli dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2021, berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok.”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online terhadap akhlak siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020–2021 di MTs Al-Husna Cimanggis Depok, dengan objek penelitian yaitu siswa kelas VIII. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 255 siswa dari 12 kelas VIII yang ada di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan desain penelitian survei dan metodologi penelitian kuantitatif. Penulis tidak menggunakan hipotesis atau memberikan bukti untuk mendukungnya. Meskipun demikian, memahami dan menganalisis masalah secara deskriptif. Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data yang diperoleh dari para responden, serta melalui pengujian regresi dasar, koefisien korelasi, koefisien determinasi, dan uji T, diperoleh kesimpulan bahwa permainan *online Mobile Legends: Bang Bang* memberikan dampak terhadap akhlak siswa. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah angket/kumpulan dan dokumentasi yang meliputi hasil data tentang pengaruh *game online* terhadap moral siswa kelas VIII. Berdasarkan koefisien regresi X sebesar 0,435 pada uji

regresi dasar, nilai Moral naik sebesar 0,435 untuk setiap kenaikan nilai Game Online sebesar 1%. Berdasarkan hasil uji regresi dasar, dapat disimpulkan bahwa variabel Game Online (X) berpengaruh terhadap variabel Moral (Y), yaitu signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai korelasi atau hubungan (R) pada uji koefisien korelasi sebesar 0,502. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel independen (*game online*) berkontribusi sebesar 25,2% terhadap variabel dependen (akhlak), dengan nilai koefisien sebesar 0,252. Sementara itu, hasil Uji-T menunjukkan bahwa nilai T hitung sebesar 9,220 lebih besar daripada T tabel sebesar 1,97190, yang berarti bahwa variabel X (*game online*) berpengaruh terhadap variabel Y (akhlak). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup signifikan antara permainan daring dan moralitas siswa.³⁶

Persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian ini adalah pengaruh *game online* terhadap akhlak peserta didik. Perbedaannya terdapat pada jumlah sampel dan lokasi dilakukannya penelitian.

2. Skripsi Nur Cholis Mubarak Program Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo Tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021”.

³⁶ Dzajuli, M. F., (2021), Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok, (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), hal. 69-70.

Akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan menjadi fokus penelitian tersebut, yang juga berupaya untuk memastikan dampak media sosial dan game online. Ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik pengambilan sampel acak dasar untuk memperoleh data dalam bentuk sampel. Analisis linier berganda adalah metode analisis data yang digunakan. Menurut temuan penelitian, moral siswa di SMK Negeri 1 Jenangan secara signifikan dipengaruhi oleh media sosial dan *game online*. Hasil uji-t media sosial, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 menjadi dasar untuk ini. Selain itu, temuan uji-t untuk game online menghasilkan nilai signifikansi 0,000, atau kurang dari 0,05. Menurut temuan uji F, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05, media sosial dan game online juga secara signifikan mempengaruhi moral siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.³⁷

Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yakni sama-sama menjadikan game online sebagai fokus kajian dalam kaitannya dengan perkembangan akhlak. Keduanya juga menggunakan metode penelitian serta teknik pengambilan sampel yang serupa. Adapun perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti, lokasi pelaksanaan penelitian, serta metode analisis data yang diterapkan.

3. Jurnal hasil karya Rita Anggraeni, Atip Nurharini, Yunita Sari Budiarmo, Linda Amelia Putri, dan Cahyo Gumelar, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

³⁷ Mubarak, N.C., (2021). Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021. *Doctoral dissertation: IAIN Ponorogo*, hal. 86-88.

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang dengan judul “Analisis Dampak *Game Online* terhadap Perubahan Karakter”.

Jurnal tersebut membahas hasil penelitian kualitatif yang menganalisis pengaruh game online terhadap perubahan karakter anak. Penelitian ini mengandalkan metode pengumpulan data melalui wawancara dan angket. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa *game online* berkontribusi terhadap perubahan karakter anak, dengan kecenderungan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan moral mereka. Namun demikian, jika digunakan secara bijak, *game online* juga memiliki sisi positif, seperti dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Untuk mencegah dampak buruk terhadap pembentukan akhlak, diperlukan kerja sama antara orang tua, anak, dan pihak sekolah. Orang tua diharapkan menetapkan aturan yang tegas, menjadi teladan, dan aktif berkomunikasi dengan anak. Anak juga harus menyadari potensi dampak negatif dan menggunakan *game* secara bertanggung jawab. Di sisi lain, sekolah berperan penting dalam memberikan edukasi serta menyelenggarakan kegiatan positif yang dapat mengarahkan siswa ke hal-hal yang lebih bermanfaat.³⁸

Persamaan antara jurnal diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama halnya meneliti tentang dampak dari *game online* terhadap perkembangan akhlak. Perbedaannya terletak pada jenis metode

³⁸ Anggraeni, R. dkk, (2024). Analisis Dampak Game Online terhadap Perubahan Karakter, *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 1(11), hal. 20-22.

penelitian, teknik pengambilan data, sampel penelitian, dan tempat penelitian dilakukan.

4. Jurnal yang ditulis oleh Irfan Putra Talo, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”.

Penelitian yang disajikan dalam publikasi tersebut membahas dampak game online terhadap moral remaja di Desa Muara Simpur, Kecamatan Ulu Talo, Kabupaten Seluma. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (*game online*) memiliki pengaruh terhadap variabel terikat (moral). Analisis data dilakukan melalui uji koefisien regresi yang menunjukkan hasil positif, mengindikasikan adanya hubungan positif antara kedua variabel tersebut. Hasil uji F awal menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap moral remaja, meskipun nilai signifikansinya sebesar 0,344 lebih besar dari 0,05. Namun, pada uji F berikutnya, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,932 yang lebih kecil dari 0,05, menandakan bahwa pengaruh tersebut signifikan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa moral remaja di Desa Muara Simpur dipengaruhi secara signifikan oleh keberadaan *game online*.³⁹

³⁹ Talo, I.P., (2023), Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma, *GHAITSA: Islamic Education Journal*, Vol. 4(3), hal. 158-159.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan jurnal diatas adalah melakukan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap akhlak seseorang. Penelitian penulis dengan jurnal diatas juga merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linear. Perbedaannya terletak pada popiulasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian dan lokasi dilakukannya penelitian.

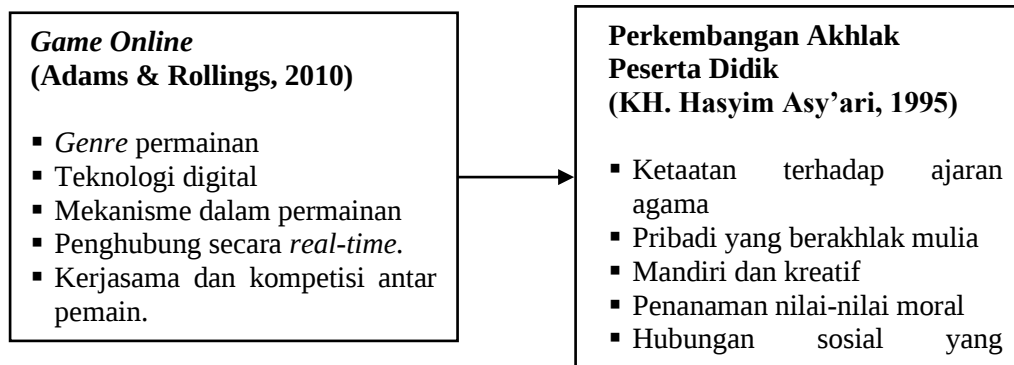
5. Jurnal yang ditulis oleh Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari, Universitas Islam Raden Rahmat yang berjudul “*Game Online* terhadap Perubahan Akhlak”.

Jurnal yang disebutkan di atas mengkaji bagaimana bermain game online dapat memengaruhi perkembangan moral melalui studi kasus siswa SMA PGRI 1 Kromengan. Berdasarkan simpulan jurnal tersebut, mayoritas peserta yang bermain game online melaporkan dampak negatif seperti menurunnya ibadah (tidak sholat), bersikap kasar kepada orang tua, sering mengumpat dan bersikap agresif, lupa waktu, menurunnya semangat belajar, malas, kurangnya interaksi dengan masyarakat, dan lain sebagainya.⁴⁰

Kesamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan jurnal di atas terletak pada fokus kajian yang sama-sama menjadikan game online sebagai faktor yang memengaruhi akhlak peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, jenis metode penelitian yang diterapkan, serta perbedaan lokasi tempat penelitian dilakukan.

⁴⁰ Achadah, A. dan Sari, E.L., (2021). *Game Online Terhadap Perubahan Akhlak*, *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, Vol. 3(2), hal. 224-226.

C. Kerangka Teori



Gambar 2.1

Kerangka Teori Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan. Disebut sementara karena jawaban tersebut belum didasarkan pada data empiris, melainkan masih bertumpu pada landasan teori yang relevan. Dengan demikian, hipotesis lebih tepat dianggap sebagai tanggapan teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan sebagai hasil dari temuan empiris.⁴¹

Dengan kata lain, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan, karena dugaan tersebut masih perlu dibuktikan

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 15.

kebenarannya melalui penelitian yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap perkembangan akhlak peserta didik di SMP Negeri 1 Puring, Kebumen.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap perkembangan akhlak peserta didik di SMP Negeri 1 Puring, Kebumen.