

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENDIDIK
SISWA MUSLIM YANG KECANDUAN *MOBILE GAME* DI SMA
NEGERI 2 BITUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Oleh:
NURHAEDAH ISIMA
NIM: 19.2.3.122



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

MANADO

2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurhaedah Isima
NIM : 1923122
Tempat/Tgl. Lahir : Luwuk, 08 Februari 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Alamat : Kelurahan Winenet Satu Lingkungan Dua Kecamatan
Aertembaga Kota Bitung
Judul : Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik
Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA
Negeri 2 Bitung

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian 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.

Manado, 17 Mei 2023

Penulis



Nurhaedah Isima

NIM. 19.2.3.122

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung”, yang disusun oleh **Nurhaedah Isima**, NIM: 19.2.3.122, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, tanggal 16 Mei 2023 M, bertepatan dengan 26 Syawal 1444 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 17 Mei 2023 M.
27 Syawal 1444 H.

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Dr. Ardianto, M.Pd

Sekretaris : Rafiud Ilmudinulloh, M.Pd

Munaqisy I : Sulaiman Mappiasse, Lc.,M.Ed.,Ph.D

Munaqisy II : Nur Fadli Utomo, M.Pd

Pembimbing I : Dr. Ardianto, M.Pd

Pembimbing II : Rafiud Ilmudinulloh, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)



Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Manado,

Dr. Ardianto, M.Pd
NIP. 197603182006041003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karuniaNya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung”, sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Tak lupa sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad saw, yang telah membawa cahaya iman bagi umat Islam dan rahmat bagi semesta alam.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis berupaya semaksimal mungkin untuk bisa menyelesaikan sebuah karya ilmiah yang baik, namun dibalik itu penulis menyadari bahwa fitrah manusia tidak terlepas dari kekurangan dan kesalahan, sehingga apabila dalam penyusunan skripsi ini terdapat kalimat atau bahasa yang rancu, penulisan yang keliru serta metode penulisan yang masih kurang benar, hal ini terjadi di luar batas pengetahuan penulis, dan untuk saran dan kritik yang membangun dari pihak pembaca sangat penulis harapan untuk perbaikan kedepannya.

Untuk penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa berbagai pihak telah memberikan kontribusi yang sangat berarti. Oleh karena itu, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Delmus Puneri Salim, Ph.D selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado dan seluruh jajarannya.

2. Dr. Ardianto Tola, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Mutmainah, M.Pd, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengebangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
4. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
5. Dr. Feiby Ismail, M.Pd, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
6. Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
7. Abrari Ilham, M.Pd, selaku Sekretaris Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
8. Seluruh Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala Administrasi.
9. Rafiud Ilmudinulloh, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, nasehat dan motivasi selama menyelesaikan skripsi.
10. Sulaiman Mappiasse, Lc.,M.Ed.,Ph.D selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyelesaikan skripsi.
11. Nur Fadli Utomo, M.Pd selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyelesaikan skripsi.

12. Dr. Dems Reinerd Tandaju, S.Pd, MAP selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Bitung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Bitung.
13. Yudnansyah Nurdin, S.Hum, S.Pd selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung yang telah membantu penulis selama menyelesaikan skripsi.
14. Yang teristimewa orang tua tersayang, Ayahanda Almarhum Abdullah Isima dan Harun Ano, Ibunda Minawati Lamatenggo yang telah mengasuh, mendidik, serta membesarkan sampai saat ini. Terima kasih atas segala do'a, kasih sayang, nasihat dan pengorbanan yang begitu tulus dalam membimbing Langkah penulis selama ini dan segala cucuran keringat serta lelah dalam mengajarkan penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
15. Adik tercinta Sriyanti Isima yang telah membantu memberikan informasi penting yang dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman seperjuangan skripsi Wahyudi Chandra Laures Tabo yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berlapis-lapis keberkahan hidup serta rahmat hidayah-Nya untuk kita semia. *Aamiin ya rabbal'alaamiin.*

Manado, 16 Februari 2023

Penulis



Nurhaedah Isima
NIM. 19.2.3.122

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	ivv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ixx
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1-10
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Definisi Operasional	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORITIS	11-45
A. Peran Guru menurut Perspektif Islam.....	11
B. Kecanduan <i>mobile game</i>	28
C. Dampak dan Pencegahan Kecanduan Game Online.....	37
D. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan <i>mobile game</i>	42
E. Penelitian Yang Relevan.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46-52
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Sumber Data.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Instrumen Penelitian	48
F. Teknik Analisis Data.....	48
G. Pengujian Keabsahan Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53-77
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
B. Hasil Penelitian.....	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84-88
LAMPIRAN.....	89-135
BIODATA PENULIS.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Data Predikat atau Istilah - Istilah Bagi Para Guru.....	12
Tabel 3.1	Kisi - Kisi Angket Wawancara Penelitian.....	50
Tabel 4.1	Data Para Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Bitung.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	89
2. Surat Persetujuan Izin Penelitian.....	90
3. Daftar Informan.....	91
4. Surat Keterangan Sebagai Bukti Pelaksanaan Wawancara.....	92-97
5. Pedoman Observasi.....	98
6. Catatan Lapangan Observasi.....	99-101
7. Pedoman Wawancara.....	102-105
8. Catatan Lapangan Wawancara	106-107
9. Transkrip Wawancara.....	108-126
10. Dokumentasi Penelitian.....	127-135
11. Biodata Penulis.....	136

ABSTRAK

Nama : Nurhaedah Isima
Nim : 1923122
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung

Skripsi ini mengkaji tentang Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung, dengan 3 sub masalah yaitu : 1) Bagaimana guru PAI memainkan perannya dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game*? 2) Apa saja faktor penghambat peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* ?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* dan strategi apa yang dipakai ketika mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik pengolahan dan analisis datanya melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Serta pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi, uji realibilitas dan konfirmabilitas.

Hasil penelitian menyatakan bahwa peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game*, ada lima peran yaitu guru PAI sebagai fasilitator, pengajar, pendidik, motivator, dan evaluator, selanjutnya strategi yang digunakan guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* yaitu dengan mempersiapkan wadah sebagai tempat untuk sebuah informasi tambahan, dan yang kedua mempersiapkan program - program keagamaan untuk mengalihkan fokus peserta didik dari *smartphone/gadget*, selanjutnya kerjasama dengan guru dan orang tua siswa muslim yang kecanduan *mobile game* duntuk membantu guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game*.

Kata Kunci : *Peran Guru PAI, Strategi, Kecanduan Mobile Game*

ABSTRACT

Name : Nurhaedah Isima
NIM : 1923122
Study Program : Pendidikan Agama Islam
Title : The Role of Islamic Religious Education Teachers in Educating Muslim Students who are Addicted to Mobile Games at SMA Negeri 2 Bitung

This research examines the role of Islamic Religious Education Teachers in Educating Muslim Students who are Addicted to Mobile Games at SMA Negeri 2 Bitung, with 2 sub-problems: 1) How does the Islamic Education teacher play his role in educating Muslim students who are addicted to mobile games? 2) What are the inhibiting factors in the role of PAI teachers in educating Muslim students who are addicted to mobile games? The research aimed to determine the role of PAI teachers in educating Muslim students who are addicted to mobile games and what strategies were used in educating Muslim students who are addicted to mobile games at SMA Negeri 2 Bitung. This type of research employs qualitative research. Data collection methods include observation, interview, and documentation. The data processing and analysis techniques were through three stages, which were data reduction, data presentation, and conclusion drawing. As for testing the validity of data applied triangulation, reliability, and confirmability tests. The results of the study stated that there are five roles of PAI teachers in educating Muslim students who are addicted to mobile games, which are PAI teachers as facilitators, teachers, educators, motivators, and evaluators. The PAI teacher's strategies in educating Muslim students who are addicted to mobile games are by preparing a medium as a place for additional information, and preparing religious programs to divert the focus of students from smartphones/gadgets. It followed by cooperation with teachers and parents to support PAI teachers in educating Muslim students who are addicted to mobile games.

Keywords: *Role of PAI Teachers, Strategy, Mobile Game Addiction*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi dan kreatifitas peserta didik bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah S.W.T cerdas, terampil, memiliki kerja keras, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap baik dirinya, bangsa dan Negara serta agama. Proses itu sendiri sudah berlangsung sepanjang sejarah kehidupan manusia.¹ Setiap pendidikan hampir semuanya memiliki tujuan yang sama (pedagogis), namun setiap konsep pendidikan yang ditawarkan tentu berbeda. Perbedaannya terletak pada orientasi prakteknya. Artinya bahwa pendidikan yang diarahkan untuk menghasilkan tenaga kerja konsepnya akan berbeda dengan pendidikan yang memiliki orientasi penanaman sikap dan intelektual dengan berasaskan pada nilai-nilai agama.²

Konsep pendidikan Islam yang sejalan dengan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam UUD 1945 dan UU sisdiknas No 20 tahun 2003 merupakan sistem pendidikan yang berasal dari satu paradigma tunggal yaitu konsep Keesaan Tuhan.³ Pendidikan Islam memperkenalkan ketauhidan dan falsafah negara juga⁴ menganut konsep tauhid pada sila pertama Ketuhanan Yang Maha Esa. Dari paradigma tunggal tersebut kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan Islam merupakan salah satu konsep pendidikan yang dapat mengembalikan manusia pada Tuhan. Berdasarkan penjelasan di atas pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan potensi peserta didik, mempelajari ilmu

¹Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*, (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish,2016), h. 2.

²Mahfud, "Konsep Ideal Pendidikan Islam Sebagai Relasi Primordial Manusia dengan Tuhan", *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, vol 6, no.2, Desember 2017, h. 621.

³Undang - undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta : 8 Juli 2003.

pengetahuan umum maupun pengetahuan Islam, dan mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah S.W.T.

Sekolah menengah atas terlebih khusus di Sekolah SMA Negeri 2 Bitung, yang terletak di Jl. Siswa No.203 Kelurahan Madidir Ure, Kecamatan Madidir, Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara merupakan sekolah yang memiliki 3 jurusan yaitu : MIPA (Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dan Bahasa. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah favorit yang banyak diminati oleh masyarakat Kota Bitung, selain itu juga sekolah ini memiliki berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler yang banyak diminati sebagian siswa di SMA Negeri 2 Bitung, adapun kegiatan ekstrakurikuler yaitu Kerohanian Islam (ROHIS), Pelayanan Siswa (PELSIS), Orientasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (PASKIBRAKA), dan Bantuan Tenaga Rakyat (BANTARA). SMA Negeri 2 Bitung ini merupakan sekolah yang bisa dikategorikan sebagai sekolah yang unggul, dikarenakan memanfaatkan kemajuan teknologi seperti penggunaan *smartphone/gadget* disekolah, sebagai media pembelajaran. Selain digunakan sebagai media pembelajaran *smartphone/gadget* juga digunakan siswa sebagai alat hiburan yaitu *mobile game*.

Mobile game, merupakan salah satu kategori *game* berdasarkan *platform* yang dimainkan melalui perangkat seperti *handphone* atau *smartphone* dan tab.⁵ *Game* yang menggunakan *platform* ini merupakan *game* yang sedang digandrungi oleh semua orang. Pasalnya, *game* dengan mudah di *instal* dan dimainkan di perangkat *mobile*. *Game* pada *mobile phone* ini juga terbagi menjadi dua jenis, yaitu *game* yang dapat dimainkan secara *offline* maupun secara *online*. Contoh *game* yang populer ialah salah satunya *mobile legend*.⁶ *Game Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) adalah sebuah *game online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis

⁵Faruq Jundullah, "Apa yang anda ketahui tentang *mobile game*", <https://www/dictio.id/t/apa-yang-anda-ketahui-tentang-mobile-game//diakses> pada bulan februari 2020.

⁶Helva Silvianita, "Pengertian *game*", <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game//diakses> tanggal 11 Juni 2022.

Mobile Legend ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Empat tahun pasca kelahiran MLBB, kini *game* besutan Moonton ini berhasil menjadi salah satu *game* terpopuler di ASEAN. *Game* ini berstrategi mempertarungkan 5 orang vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh.⁷

Berdasarkan hasil observasi peneliti, terdapat beberapa orang siswa muslim SMA Negeri 2 Bitung bermain *mobile game* secara berkelompok pada saat jam pelajaran berlangsung,⁸ mereka asik bermain *mobile game* seperti *mobile legend*, *stumble guys*, *the sims*. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara pada guru dan peserta didik yang kecanduan bermain *mobile game*,

Guru berpendapat bahwa siswa yang bermain *game* secara terus - menerus dapat mempengaruhi kehidupan sosialnya mulai dari komunikasi dengan orang tua, guru, dan keluarga, bahkan pada saat pelajaran berlangsung pengaruh *game* sudah melekat pada diri siswa yang kecanduan contohnya seperti respon siswa yang sangat lambat, ketidak pedulian terhadap lingkungan sekitar, menerima informasi dari guru tidak secara utuh. Selain itu emosionalnya peserta didik berubah menjadi, pamarah, apatis, dan juga ketika berbicara dengan orang lain menggunakan bahasa yang tidak sopan.⁹

Siswa berpendapat bahwa ketertarikan mereka bermain *mobile game* berawal dari munculnya iklan *game* pada *smartphone/gadget* mereka, sehingga mereka *meng install* aplikasi *game* tersebut. Selanjutnya tampilan grafik desain yang bagus membuat daya tarik siswa untuk bermain *game* cukup kuat. Dan adanya *event-event*

⁷Nabila Syukri, "Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar", *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, vol 3, no.1, h. 48.

⁸Observasi di SMA Negeri 2 Bitung

⁹Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 16 agustus 2022

dalam bermain *game* membuat mereka menjadi kecanduan untuk bermain *game* secara terus-menerus.¹⁰

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa permainan yang sering dimainkan secara terus-menerus dalam kondisi dan situasi secara tidak tepat dapat membuat seseorang itu menjadi kecanduan. Oleh karena itu penting bagi semua pihak untuk peduli terhadap realitas tersebut, termasuk guru PAI.

Peran guru PAI dalam mengatasi masalah siswa muslim yang kecanduan *mobile game*, fenomena kecanduan *mobile game* ini sudah menyebar di kalangan siswa SMA Negeri 2 Bitung dan juga siswa muslim, maka peran guru PAI dalam hal ini, memberikan pembinaan pada siswa serta penjelasan yang baik bahwa *mobile game* tersebut mempunyai dampak yang buruk serta memberikan pengawasan terhadap batas penggunaannya, karena dikhawatirkan siswa dapat terjerumus ke hal - hal yang bersifat negatif.

Dari beberapa penjelasan diatas nampaknya bermain *game online* dapat memberikan dampak secara psikologis bagi para pemainnya. Banyak perilaku-perilaku negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*, seperti halnya kekerasan, kemalasan, *bullying*, acuh terhadap orang sekitar serta masih banyak lagi sifat-sifat yang tidak sesuai dengan syariat Islam yang timbul dari permainan *game online* jika dimainkan tanpa adanya kontrol yang baik. Penggunaan *game online* yang berlebihan juga akan dapat membentuk anak yang berkarakter buruk. Karena karakter seseorang dapat tumbuh dari proses kegiatan yang dilakukan secara terus - menerus. Jika dilihat dari sudut pandang Islam *game online* merupakan sesuatu yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Quran maupun Al-Hadits. Pengambilan hukum sesuatu yang baru dapat dilakukan dengan menarik hukum asal perkara tersebut, di dalam Ushul Fikih ada kaidah yang menyatakan: Hukum asal segala sesuatu itu mubah.

¹⁰Sriyanti Isima, Siswa Muslim di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di winenet, pada tanggal 13 agustus 2022

Sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya. Berkenaan dengan game online menurut kaidah di atas maka dihukumi boleh selama *game* tersebut tidak menimbulkan kemudharatan.¹¹ Berdasarkan hasil penelitian oleh Wahyuddin dll, bermain *game* dapat menyebabkan kesehatan mata terganggu, gangguan motorik, nyeri sendi, menurunkan tingkat konsentrasi anak, masalah komunikasi, anak jadi lebih agresif¹², insomnia¹³ dan anak akan mengalami penurunan prestasi¹⁴ akibat kecanduan bermain *game*. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengkaji peran guru PAI dalam mendidik siswa yang mengalami kecanduan bermain *game*.

B. Batasan Masalah

Adanya batasan masalah yang dipakai untuk meminimalisir kekeliruan ataupun peluasan inti permasalahan supaya penelitian ini lebih terfokus serta mempermudah dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Sesuai dengan latar belakang di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah peran guru PAI terhadap perubahan sikap peserta didik ketika kecanduan *mobile game*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut ini :

1. Bagaimana guru PAI memainkan perannya dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung?

¹¹Khotibul Umam, "Sisi Negatif *Game Online* Perspektif Islam dan Psikologi Islam", *Jurnal Psikologi*, vol 5, no.2, h. 162.

¹²Verury Verona, "Anak - anak Sering Main *Game*? Hati- hati 7 dampak ini" <https://www.halodoc.com/artikel/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini/> di akses pada tanggal 25 february 2021

¹³Fraldy Robert dkk, "Kecanduan *Game Online* dengan Insomnia pada Remaja", *Jurnal Keperawatan*, vol.8, no. 2, Agustus 2020, h. 18.

¹⁴Wahyuddin Skripsi: "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo", Institut Agama Islam Negeri Palopo 2021.

2. Apa saja faktor penghambat peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung?

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesamaan pendapat dan kesalahan penafsiran dalam hal pengertian judul dari pembaca dalam memahami maksud yang terkandung dalam judul, maka penulis memberikan pengertian sesuai penulis maksudkan dalam penulisan ini.

1. Peran

Peran dalam Kamus Bahasa Indonesia mempunyai arti sebagai pemain film, sandiwara, tukang lawak, peran atau tingkah yang diperlukan dimiliki oleh orang yang kedudukan di masyarakat.¹⁵ Peran yaitu merupakan aspek dinamis kedudukan atau status, yang apabila seseorang melakukan hak dan kewajiban yang sesuai dengan kedudukannya, maka ia bisa disebut menjalankan suatu peranan.

Bisa disimpulkan peranan merupakan suatu kedudukan seseorang ataupun kelompok yang mempunyai fungsi yang sesuai dengan posisi serta kedudukan individu ataupun kelompok selaku aktor yang handal untuk melaksanakan kewajiban serta tugasnya masing-masing karena menduduki status sosial khusus, apabila ia sanggup melaksanakan tugas serta kewajibannya dengan baik sehingga dia dikatakan berperan

2. Guru Pendidikan Agama Islam

Guru dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya) mengajar. Dengan demikian, orang-orang yang profesinya mengajar disebut guru. Baik itu guru di sekolah maupun di tempat lain. Dalam

¹⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka 2005), h. 854.

bahasa Inggris, guru di sebut sebagai *teacher* yang artinya pengajar dan masih banyak istilah guru dengan bahasa yang berbeda-beda.¹⁶

Menurut Undang-undang No 14 Tahun 2005 BAB II Pasal 2 (Kedudukan, Fungsi, Tujuan) tentang Guru dan Dosen :

- (1) Guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
- (2) Pengakuan kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di buktikan dengan sertifikat pendidik.¹⁷

Roestiyah mengatakan bahwa “Seorang *Profesional* adalah seorang yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap *profesional* yang mampu dan setia mengembangkan profesinya untuk menjadi anggota organisasi *profesional* pendidikan memang teguh kode etik profesinya, ikut serta di dalam mengomunikasikan usaha pengembangan profesi bekerja sama dengan profesi yang lain”.¹⁸

Dari uraian diatas penulis bisa menyimpulkan bahwasannya guru memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Dengan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap profesional guru, maka guru telah menjalankan tugas dan tanggung jawabnya.

Pendidikan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹⁹ Selain itu,

¹⁶Amam Solihun, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”Repository” tahun 2007, h. 377.

¹⁷Peraturan Presiden Republik Indonesia *UU Nomor 14 Tahun 2005*, BAB II, Pasal 2

¹⁸Roestiyah , Masalah - masalah Ilmu Keguruan (Cet. IV; Jakarta : Bina Aksara, 2001) h. 175.

¹⁹Damsar, Pengantar Sosiologi Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 8.

sekolah merupakan lingkungan pendidikan sekunder. Bagi anak yang sudah bersekolah, lingkungan yang setiap hari dimasukkannya selain lingkungan rumah adalah sekolahnya. anak remaja yang duduk di bangku SMP maupun SMA umumnya menghabiskan waktu selama 7 jam sehari disekolahnya. Ini berarti bahwa hampir sepertiga waktunya setiap hari dilewatkan di sekolah. Tidak heran jika pengaruh sekolah cukup besar terhadap perkembangan jiwa seorang remaja.²⁰

Agama Islam terdiri atas akidah dan syariat: akidah atau kepercayaan (ilmunya) syariat peribadatan syariat akhlak (moral) dan muamalah Islam adalah satu-satunya agama yang benar dan dibenarkan serta diakui oleh Allah SWT, dalam Q.S Ali-Imran : 85

وَمَنْ يَبْتَغِ غَيْرَ الْإِسْلَامِ دِينًا فَلَنْ يُقْبَلَ مِنْهُ وَهُوَ فِي الْآخِرَةِ مِنَ الْخَسِرِينَ

Terjemahnya

Barangsiapa mencari agama selain agama Islam, Maka sekali-kali tidaklah akan diterima (agama itu) dari padanya, dan dia di akhirat termasuk orang-orang yang rugi.²¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang menjadikan Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman dan petunjuk untuk seorang guru ajarkan kepada peserta didik, karakter religius adalah suatu sifat seseorang yang baik, sehingga mampu mencerminkan kepibadian yang sebenarnya ada dalam diri seorang muslim, dimana karakter tersebut dilandaskan kepada agama Islam.

3. Siswa/peserta didik

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota

²⁰Salito W. Sarwono, Psikologi Remaja, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 150 - 151.

²¹Kementerian Agama, Al-Qur'an dan terjemah (Jakarta, Balaipustaka: 2010), h. 61.

masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu²²

Hasbullah berpendapat bahwa siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan.²³ Tanpa adanya peserta didik, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena peserta didiklah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi kebutuhan yang ada pada peserta didik.²⁴

Dalam uraian diatas peserta didik atau siswa memiliki aturan di pemerintahan dengans siswa itu bersekolah maka guru bisa membantu siswa untuk mengasah minat dan bakat yang dimiliki peserta didik atau siswa itu sendiri, guru bisa menjadi multi peran untuk peserta didik atau siswa.

4. Kecanduan *Mobile Game*

Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi merusak perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantungan fisiologis. Namun, dalam 20 tahun terakhir istilah kecanduan telah diperluas mencakup bahan atau memperkuat perilaku yang memiliki sifat adiktif, kompulsif dan merusak diri sendiri serta sulit untuk menghentikan *game online*²⁵

Kecanduan dalam KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki dua arti. Kecanduan berasal dari sebuah kata dasar yaitu candu. Pertama, kecanduan memiliki arti suatu kegemaran hingga melupakan hal-hal yang lain contohnya kecanduan pada semua macam permainan yang tampak menonjol,²⁶ Pada sebuah perangkat *mobile game*.

²²Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, (Bandung: Permana, 2006), h. 65.

²³Hasbullah, Otonomi Pendidikan, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010), h. 121.

²⁴Departemen Agama, Wawasan Tugas Guru dan Tenaga Kependidikan, (Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), h. 47.

²⁵Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*", *Jurnal Kopasta*, no.4, Januari 2017, h. 31.

²⁶Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) <https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html> , diakses pada tanggal 20 Juni 2022.

Mobile diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi.²⁷

Dalam kamus Bahasa Indonesia “Game” adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikut sertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya game melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain.²⁸ Berdasarkan uraian diatas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa *mobile game* merupakan permainan yang ada pada perangkat *mobile*, permainan terbagi atas dua jenis yaitu permainan secara *online* dan permainan secara *offline*

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui peran yang dimainkan guru PAI ketika mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung.
- b. Mengetahui apa saja faktor penghambat dari seorang guru mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan Ilmiah

Manfaat penelitian ini sangat di harapkan menambah wawasan pengetahuan mengenai peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim kecanduan *mobile game*.

- b. Kegunaan Praktis

Temuan penelitian diharapkan mampu menambah referensi bagi sekolah lain yang ingin mengatasi masalah yang sama.

²⁷Agus (Menurut para ahli pengertian *mobile*) <http://agusbarupunyablog.blogspot.com>, 2012 diakses pada tanggal 2 September 2022.

²⁸Sri Wahyuni Adiningtiyas, “Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”, *Jurnal Kopasta*, no.4, Januari 2017, h. 32.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Peran Guru menurut Perspektif Islam

1. Peran Guru dalam kependidikan

Menurut Levinson yang dikutip oleh Soejono Soekamto, pengertian peran mencakup 3 hal yaitu sebagai berikut

- a. Peran meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi tempat individu dalam lingkungan masyarakat. Yang dimaksud peran dalam arti ini adalah rangkaian peraturan yang membimbing individu dalam kehidupan masyarakat.
- b. Peran ialah suatu konsep apa yang bisa dilakukan oleh seseorang yang berada dalam struktur sosial masyarakat.
- c. Peran juga bisa dikatakan dengan perilaku seseorang yang sangat penting dalam struktur sosial masyarakat.²⁹

Dalam dunia pendidikan, sebutan guru dikenal sebagai pendidik dalam jabatan. Pendidik jabatan yang dikenal banyak orang adalah guru, sehingga banyak pihak mengidentikkan pendidik dengan guru.³⁰ Sebenarnya banyak spesialisasi pendidik baik dalam arti teoritis maupun praktisi yang pendidik tapi bukan guru.

Ada beberapa istilah dalam bahasa Arab yang biasa dipakai sebagai sebutan bagi para guru, yaitu *ustâdz*, *mu'allim*, *mursyîd*, *murabbîmudarris* dan *mu-addib*. Istilah-istilah ini, dalam penggunaannya, memiliki makna tertentu. Muhaemin

²⁹Soejano Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Cet. XXVII; Jakarta: PT Raja Graffindo Persada, 1999), h. 268 - 296.

³⁰Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial; Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif* (Yogyakarta : Rake Sarasin, 2000) h. 73.

berupaya mengelaborasi istilah-istilah atau predikat tersebut sebagaimana dalam tabel berikut.³¹

Tabel 2.1
Data Predikat atau Istilah - Istilah Bagi Para Guru

No	Predikat	Karakteristik
1.	<i>Ustadz</i>	Orang yang berkomitmen terhadap professionalism, yang melekat pada dirinya sikap dedikatif, komitmen terhadap mutu, proses, dan hasil kerja, serta sikap <i>continoud improvement</i>
2.	<i>Mu'allim</i>	Orang yang menguasai ilmu dan mampu mengembangkannya serta menjelaskan fungsinya dalam kehidupan, menjelaskan dimensi teoritis dan praktisnya, atau sekaligus melakukan transfer ilmu/pengetahuan, internalisasi, serta amaliah
3.	<i>Murabbi</i>	Orang yang mendidik dan menyiapkan peserta didik agar mampu berkreasi, serta mampu mengatur dan memelihara hasil kreasinya untuk tidak menimbulkan malapetaka bagi dirinya, masyarakat dan alam sekitarnya.
4.	<i>Mursyid</i>	Orang yang mampu menjadi model atau sentral identifikasi diri, atau menjadi pusat anutan, teladan dan konsultan bagi peserta didiknya.
5.	<i>Mudarris</i>	Orang yang memiliki kepekaan intelektual dan informasi, serta memperbaharui pengetahuan dan keahliannya secara berkelanjutan, dan berusaha mencerdaskan peserta didiknya, memberantas kebodohan mereka, serta melatih keterampilannya.

³¹Muhaimin, Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi (Jakarta : Raja Grafindo Perkasa, 2005), h. 50.

6.	<i>Mu-addib</i>	Orang yang mampu menyiapkan peserta didik untuk bertanggungjawab dalam membangun peradaban yang berkualitas di masa depan. ³²
----	-----------------	--

Sumber: Bagian Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi

Menurut Hamalik, Guru dapat melaksanakan perannya, yaitu:

- 1) Sebagai fasilitator, yang menyediakan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
- 2) Sebagai pembimbing, yang membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses belajar.
- 3) Sebagai penyedia lingkungan, yang berupaya menciptakan lingkungan yang menantang siswa agar melakukan kegiatan belajar.
- 4) Sebagai komunikator, yang melakukan komunikasi dengan siswa dan masyarakat.
- 5) Sebagai model, yang mampu memberikan contoh yang baik kepada siswanya agar berperilaku yang baik.
- 6) Sebagai evaluator, yang melakukan penilaian terhadap kemajuan belajar siswa.
- 7) Sebagai inovator, yang turut menyebarluaskan usaha-usaha pembaruan kepada masyarakat.
- 8) Sebagai motivator, yang meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa.
- 9) Sebagai agen kognitif, yang menyebarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan masyarakat.
- 10) Sebagai Penilaian atau evaluasi, merupakan aspek pembelajaran yang paling kompleks, karena melibatkan banyak latar belakang

³²Muhaimin, Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi, h. 50.

dan hubungan, serta variabel lain yang mempunyai arti apabila berhubungan dengan konteks yang hampir tidak mungkin dapat dipisahkan dengan setiap segi penilaian.³³

Singkatnya menurut penulis peran guru mempunyai makna yang berarti seseorang yang memiliki peranan dan sedang melakukan sesuatu atau menjalankan sesuatu yang sangat penting di lingkungan masyarakat dan sedang memiliki kedudukan.

2. Kedudukan Guru

Kedudukan guru dalam Islam sangat istimewa. Banyak dalil naqli yang menunjukkan hal tersebut Misalnya Hadits yang diriwayatkan Abi Umamah berikut : “Sesungguhnya Allah, para malaikat, dan semua makhluk yang ada di langit dan di bumi, sampai semut yang ada di liangnya dan juga ikan besar, semuanya bersalawat kepada mu'allim yang mengajarkan kebaikan kepada manusia” (HR. Tirmidzi).³⁴

Tingginya kedudukan guru dalam Islam, menurut Ahmad Tafsir, tak bisa dilepaskan dari pandangan bahwa semua ilmu pengetahuan bersumber pada Allah, sebagaimana disebutkan dalam Surat al-Baqarah ayat 32:

قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ

Terjemahnya

Mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; Sesungguhnya Engkaulah yang Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana."³⁵

Karena ilmu berasal dari Allah, maka guru pertama adalah Allah. Pandangan demikian melahirkan sikap pada orang Islam bahwa ilmu itu tidak

³³Oemar, Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta : Sinar Grafika, 2008), h. 9.

³⁴Al-Mubâarakfûrî, Tuḥfah al-Aḥwâdzî Syarḥ Jâmi' al-Tirmidhî, Juz 7 (Beirut : Dâr al-Fikr, 1979), al-Kitâb : al-'Ilm 'an Rasûl Allâh; al-Bâb : Mâ Jâ'a fi Fadl al-Fiqh 'Alâ al-'Ibâdah.; Nomor hadits: 2825, h. 456 - 457.

³⁵Quraisy Shihab, Tafsir al-Misbah Volume 1, (Jakarta : Lentera Hati, 2003), h. 143.

terpisah dari Allah, ilmu tidak terpisah dari guru. Dengan demikian, kedudukan guru amat tinggi dalam Islam.³⁶

Alasan lain mengapa guru mendapat kedudukan mulia dalam Islam adalah terkait dengan kewajiban menuntut ilmu bagi setiap muslim. Proses menuntut ilmu berlangsung di bawah bimbingan guru. Tanpa guru, sulit rasanya peserta didik bisa memperoleh ilmu secara baik dan benar. Itulah sebabnya, kedudukan guru sangat istimewa dalam Islam. Bahkan dalam tradisi tasawuf/tarekat, dikenal ungkapan, “siapa yang belajar tanpa guru, maka gurunya adalah setan”. Al-Ghazali menggambarkan kedudukan guru agama sebagai berikut: “Makhluk di atas bumi yang paling utama adalah manusia, bagian manusia yang paling utama adalah hatinya. Seorang guru sibuk menyempurnakan, memperbaiki, membersihkan dan mengarahkannya agar dekat kepada Allah *azza wajalla*. Maka mengajarkan ilmu merupakan ibadah dan merupakan pemenuhan tugas dengan khalifah Allah. Bahkan merupakan tugas kekhalifahan Allah yang paling utama. Sebab Allah telah membukakan untuk hati seorang alim suatu pengetahuan, sifat-Nya yang paling istimewa. Ia bagaikan gudang bagi benda-benda yang paling berharga. Kemudian ia diberi izin untuk memberikan kepada orang yang membutuhkan. Maka derajat mana yang lebih tinggi dari seorang hamba yang menjadi perantara antara Tuhan dengan makhluk-Nya dan mendekatkan mereka kepada Allah dan menggiring mereka menuju surga tempat peristirahatan abadi”.³⁷

Kedudukan guru yang istimewa, ternyata berimbang dengan tugas dan tanggungjawabnya yang tidak ringan. Seorang guru agama bukan hanya sekedar sebagai tenaga pengajar, tetapi sekaligus sebagai pendidik. Dengan kedudukan sebagai pendidik, guru berkewajiban untuk mewujudkan tujuan

³⁶Ahmad Tafsir, Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001), h. 77.

³⁷Fathiyah Hasan Sulaiman, Konsep Pendidikan Al-Ghazali, terj. Ahmad Hakim dan Imam Azis (Jakarta : P3M, 1990), h. 41 -4 2. Untuk kutipan asli, periksa dalam Muḥammad ibn Muḥammad Abū Ḥāmid al-Gazālī, *Iḥyâ’ ‘Ulûm al-Dîn*, Juz I, (Kairo : Dâr al-Ihyâ’ al-Kutub al-‘Arabiyah, t.th), h. 53.

pendidikan Islam, yaitu mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi muslim sempurna.³⁸

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat menyimpulkan kedudukan guru sangat mulia, sehingga perlunya kita belajar apapun itu harus memiliki guru karena kalau kita belajar tanpa guru maka gurunya itu adalah setan, sehingga kita harus belajar dan memuliakan guru sebagaimana penjelasan diatas.

3. Fungsi, Tugas dan Tanggung Jawab Guru Pendidikan Agama Islam

a. Fungsi

Pendidikan agama Islam mempunyai fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah S.W.T serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dzakiyah daradjat berpendapat dalam bukunya Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam³⁹ bahwa : Sebagai sebuah bidang *study* di sekolah, pengajaran agama Islam mempunyai tiga fungsi, yaitu: pertama menanamtumbuhkan rasa keimanan yang kuat, kedua, menanam kembangkan kebiasaan (*habit vorming*) dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia, dan ketiga, menumbuhkembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugerah Allah SWT kepada manusia.

Dari pendapat di atas dapat diambil beberapa hal tentang fungsi dari Pendidikan Agama Islam yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT yang ditanamkan dalam lingkup pendidikan keluarga.

³⁸Hasan Langgulung, *Kreativitas dan Pendidikan Islam; Analisis Psikologi dan Falsafah* (Jakarta : Pusataka I-Husna, 1991), h. 358 - 367.

³⁹Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 172.

- 2) Pengajaran, yaitu unruk menyampaikan pengetahuan keagamaan yang fungsional.
- 3) Penyesuaian, yaitu unruk menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat ber-sosialisasi dengan lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
- 4) Pembiasaan, yaitu melatih siswa unruk selalu mengamalkan ajaran Islam, menjalankan ibadah dan berbuat baik.

Disamping fungsi-fungsi yang tersebut diatas, hal yang sangat perlu di ingatkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan sumber nilai, yaitu memberikan pedoman hidup bagi peserta didik unruk mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat.

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat menyimpulkan fungsi guru Pendidikan Agama Islam merupakan agen pembelajaran bagi siswa unruk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah swt. belajar lebih dekat dengan Allah akan mendapatkan keberkahan dalam menuntut ilmu.

b. Tugas

Tugas guru sebagai pendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup kepada anak didik. tugas guru sebagai pengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada anak didik. tugas guru sebagai pelatih berarti mengembangkan keterampilan dan menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan anak didik.⁴⁰ Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT yang berbunyi :

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا

Terjemahnya

⁴⁰Syaiful Bahri Djamarah, , Guru dan Anak Didik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 36

“Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?" (Q.S. Al-Kahf: 66)⁴¹

Ayat diatas, menjelaskan aspek pendidikan bahwa seorang pendidik hendaknya: Menuntun anak didiknya. Dalam hal ini menerangkan bahwa peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, pembimbing dan yang lainnya. Peran tersebut dilakukan. Guru harus dapat menempatkan diri sebagai orang tua kedua, dengan mengemban tugas yang dipercayakan orang tua kandung/ wali anak didik dalam jangka waktu tertentu. Untuk itu pemahaman terhadap jiwa dan watak anak didik diperlukan agar dapat dengan mudah memahami jiwa dan watak anak didik. Begitulah tugas guru sebagai orang tua kedua , setelah orang tua anak didik di dalam keluarga di rumah.⁴²

Sebagai pengajar, guru mempunyai tugas menyelenggarakan proses belajar mengajar. Tugas guru ini memiliki porsi terbesar dari prosesi keguruan, dan pada porsi ini garis besarnya meliputi empat pokok yaitu:

- 1) Menguasai bahan pelajaran
- 2) Merencanakan program belajar mengajar
- 3) Melaksanakan, memimpin, dan mengelola proses belajar mengajar, serta
- 4) Menilai kegiatan belajar mengajar.⁴³

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa tugas guru PAI tidaklah mudah, guru harus professional menjalankan tugasnya agar anak didiknya dapat mengembangkan keterampilan dan menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan.

⁴¹Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Terjemah dan Penjelasan Ayat tentang Wanita Hafsa, (Solo: Tiga Serangkai, 2016), h. 293.

⁴²Syaiful Bahri Djamarah, Guru dan Anak Didik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 32.

⁴³Departemen Agama RI, Dirjen Kelembagaan Agama Islam, (Metodologi Pendidikan Agama Islam, Jakarta: 2002), h. 3.

c. Tanggung Jawab

Guru adalah orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan anak didik. tidak ada seorang guru pun yang mengharapkan anak didiknya menjadi sampah masyarakat. Setiap hari guru meluangkan waktu demi kepentingan anak didik. bila suatu ketika ada anak didik yang tidak hadir di sekolah, guru menanyakan kepada anak-anak yang hadir di sekolah, apa sebabnya ia tidak hadir ke sekolah. Anak didik yang sakit, tidak bergairah belajar, terlambat masuk ke sekolah, belum menguasai bahan pelajaran, berpakaian sembarangan, berbuat yang tidak baik, terlambat membayar uang sekolah, tidak punya pakaian seragam, dan sebagainya, semuanya menjadi perhatian guru. Karena besarnya tanggung jawab guru terhadap anak didiknya, hujan dan panas bukanlah menjadi penghalang bagi guru untuk selalu hadir di tengah-tengah anak didiknya. Guru tidak pernah memusuhi anak didiknya meskipun suatu ketika ada anak didiknya yang berbuat kurang sopan pada orang lain. Bahkan dengan sabar dan bijaksana guru memberikan nasihat bagaimana cara bertingkah laku yang sopan pada orang lain.⁴⁴

Prinsip mentransformasikan ilmu pengetahuan merupakan suatu bentuk ibadah yang diwajibkan oleh Allah SWT kepada hambanya, sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Terjemahnya

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-ku.” (Q.S. Adz dzariyat: 56).⁴⁵

Bagi seorang guru pendidikan agama Islam tugas dan kewajibannya merupakan amanat yang diterima oleh guru atas dasar pilihannya untuk memangku jabatan guru. amanat tersebut wajib dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

⁴⁴Syaiful Bahri Djamarah, , Guru dan Anak Didik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 33.

⁴⁵Abdul Aziz, *Al-Qur'an Hafalan Mudah (Terjemahan dan Tajwid Warna)*, (Bandung: Cordoba, 2020), h. 523.

Karena profesinya sebagai guru adalah berdasarkan panggilan jiwa, maka bila guru melihat anak didiknya senang berkelahi, meminum minuman keras, menghisap ganja, datang ke rumah-rumah bordil, dan sebagainya, guru merasa sakit hati. Siang atau malam selalu memikirkan bagaimana caranya agar anak didiknya itu dapat dicegah dari perbuatan yang kurang baik, asusila, dan moral. Guru seperti itulah yang diharapkan untuk mengabdikan diri di lembaga pendidikan.

Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik adalah suatu perbuatan yang mudah, tetapi untuk membentuk jiwa dan watak anak didik itulah yang sukar, sebab anak didik yang dihadapi adalah makhluk hidup yang memiliki otak potensi yang perlu dipengaruhi dengan sejumlah norma hidup sesuai ideologi falsafah dan bahkan agama. Anak didik lebih banyak menilai apa yang guru tampilkan dalam pergaulan di sekolah dan di masyarakat daripada apa yang guru katakan, tetapi baik perkataan maupun apa yang guru tampilkan, keduanya menjadi penilaian anak didik. jadi, apa yang guru katakan harus guru praktekan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, guru memerintahkan kepada anak didik agar hadir tepat pada waktunya. Bagaimana anak didik mematuhi sementara guru sendiri tidak disiplin dengan apa yang pernah dikatakan. Perbuatan guru yang demikian mendapat protes dari anak didik. guru tidak bertanggung jawab atas perkataanya. Anak didik akhirnya tidak percaya lagi kepada guru dan anak didik cenderung menentang perintahnya. Inilah sikap dan perbuatan yang ditunjukkan oleh anak didik.

Sesungguhnya guru yang bertanggung jawab memiliki beberapa sifat, yang menurut Wens Tanlain dan kawan-kawan yaitu:

- 1) Menerima dan mematuhi norma, nilai-nilai kemanusiaan.
- 2) Memikul tugas mendidik dengan bebas, berani gembira (tugas bukan menjadi beban baginya).
- 3) Sadar akan nilai-nilai yang berkaitan dengan perbuatannya serta akibat - akibat yang timbul (kata hati).
- 4) Menghargai orang lain, termasuk anak didik.

- 5) Bijaksana dan hati-hati (tidak nekad, tidak sembrono, tidak singkat akal) dan Takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.⁴⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik merupakan suatu perbuatan yang mudah, sedangkan yang sulit yaitu mmbetuk watak atau kebiasaan peserta didik untuk diubah ke perbuatan yang baik dan berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain itulah yang sangat sulit bagi seorang guru, mendidik peserta didik merupakan tanggungjawab besar yang harus dilaksanakan oleh seorang guru.

d. Kompetensi Guru

Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan formal pada umumnya, karena bagi siswa guru sering dijadikan tokoh teladan, bahkan menjadi tokoh identifikasi diri. Oleh sebab itu guru seharusnya memiliki perilaku dan kompetensi yang memadai untuk mengembangkan siswanya secara utuh. Untuk meleksanakan tugasnya secara baik sesuai dengan profesi, guru perlu menguasai berbagai hal sebagai kompetensi yang dimilikinya.

Kompetensi guru dinilai penting sebagai alat seleksi dalam penerimaan calon guru, juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam rangka pembinaan dan pengembangan tenaga guru. Kompetensi merupakan salah satu kualifikasi guru yang terpenting, bila kompetensi ini tidak ada pada diri seorang guru, maka ia tidak akan berkompeten dalam melaksanakan tugasnya dan hasilnya pun tidak akan maksimal.⁴⁷

Layanan yang makin handal yang diberikan oleh guru akan menyebabkan meningkatnya penghargaan masyarakat terhadap pekerjaan guru. Oleh karena itu, hal inilah pentingnya kompetensi guru di dalam Al-Qur'an dijelaskan betapa

⁴⁶Syaiful Bahri Djamarah, Guru dan Anak Didik, h. 33.

⁴⁷Mainuddin, "Kompetensi Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam", Jurnal Pendidikan Islam, Vol.9, No.2, September 2017, h. 3.

pentingnya kompetensi guru itu, sebagaimana firman Allah pada surat Al-An'am ayat: 135 :

قُلْ يٰقَوْمِ اَعْمَلُوا عَلٰى مَكَاتِبِكُمْ اِنِّىْ عَامِلٌ فَسَوْفَ تَعْلَمُوْنَ مَنْ تَكُوْنُ لَهٗ عَاقِبَةُ الدّٰرِ اِنَّهٗ لَا يُفْلِحُ الظّٰلِمُوْنَ

Terjemahnya

Katakanlah (Muhammad), "Wahai kaumku! Berbuatlah menurut kedudukanmu, aku pun berbuat (demikian). Kelak kamu akan mengetahui, siapa yang akan memperoleh tempat (terbaik) di akhirat (nanti). Sesungguhnya orang – orang yang zalim itu tidak akan beruntung.⁴⁸

Terkait kompetensi guru, pemerintah dalam hal ini telah memberikan acuan sebagaimana yang termuat dalam UU RI Nomor: 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen Bab IV tentang guru dan pasal 10 (1), pada pasal tersebut dijelaskan bahwa: "Kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.⁴⁹

- 1) Kompetensi Pedagogik Penjelasan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi pedagogik adalah Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. (Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 2009 : 32).
- 2) Kompetensi Kepribadian Penjelasan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. (Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, 2009 : 32).
- 3) Kompetensi Sosial Penjelasan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi sosial adalah

⁴⁸Abdul Aziz, *Al-Qur'an Hafalan Mudah (Terjemahan dan Tajwid Warna)*, (Bandung: Cordoba, 2020), h. 145.

⁴⁹Undang-Undang Republik Indonesia Nomor:14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, (Bandung: Citra Umbara, 2006), h. 9.

Kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. (Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 2009 : 33).

- 4) Kompetensi Profesional Penjelasan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen, kompetensi profesional adalah Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. (Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen, 2009 : 33).

Adapun isi kajian ini terdiri dari kompetensi guru dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Kompetensi Pedagogik.

Berikut ini penyajian data dan analisis data tentang

a) kompetensi pedagogik:

(1) Penyajian data

Dalam penjelasan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dikemukakan kompetensi pedagogik adalah “Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik”.⁵⁰

(2) Analisis data

Guru memiliki tugas utama sebagai pendidik. Oleh karena itu, kompetensi pedagogik adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasai untuk dapat menjalankan tugas profesinya. Guru merupakan seorang manajer dalam pembelajaran, yang bertanggungjawab terhadap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian perubahan atau perbaikan program pembelajaran. Dalam psikologi pendidikan agama Islam, menurut Tohirin melalui proses pembelajaran, siswa akan

⁵⁰Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, (Bandung: Citra Umbara, 2006), h. 9.

berkembang kearah pembentukan manusia sebagaimana tersirat dalam tujuan pendidikan. Supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, guru harus mampu mewujudkan proses pembelajaran dalam suasana kondusif. Proses pembelajaran yang efektif dapat terwujud melalui kegiatan yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (a) Berpusat pada siswa. (b) Interaksi edukatif antara guru dan siswa. (c) Suasana demokratis. (d) Variasi metode mengajar. (e) Guru profesional. (f) Bahan yang sesuai dan bermanfaat. (g) Lingkungan yang kondusif. (h) Sarana belajar yang menunjang.⁵¹

Di bawah ini terdapat ayat tentang pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, yang artinya “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (Q.S. An-Nahl : 125).

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.⁵²

Dengan demikian dalam ilmu pendidikan Islam sangat memperhatikan dalam mengelola pembelajaran peserta didik, sehingga seorang pendidik/guru harus mampu memperhatikan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan metode

⁵¹Fitri Mulyani, “ Konsep Kompetensi Guru dalam Undang - undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)”, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, vol 3, no.1, 2009, h. 4.

⁵²Abdul Aziz, *Al-Qur'an Hafalan Mudah (Terjemahan dan Tajwid Warna)*, h. 281.

yang akan digunakan sehingga bahan pengajaran menjadi bisa dipahami oleh siswa dan menjadi sajian yang dapat dicerna oleh siswa secara tepat dan bermakna.

b) Kompetensi Kepribadian.⁵³

Berikut ini penyajian data dan analisis data tentang kompetensi kepribadian:

(1) Penyajian Data

Dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dikemukakan kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik.

(2) Analisis Data

Pribadi guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Pribadi guru sangat berperan dalam membentuk pribadi peserta didik. Ini dapat dimaklumi karena manusia merupakan makhluk yang suka mencontoh, termasuk mencontoh pribadi gurunya dalam membentuk pribadinya. Semua itu menunjukkan bahwa kompetensi personal atau keperibadian guru sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembentukan pribadinya. Kepribadian guru, terlebih guru pendidikan agama Islam, tidak hanya menjadi dasar bagi guru untuk berperilaku, tetapi juga akan menjadi model keteladanan bagi para siswanya dalam perkembangannya. Guru-guru, terlebih guru pendidikan agama Islam, diharapkan mampu menunjukkan kualitas ciri-ciri kepribadian yang baik, seperti jujur, terbuka, penyayang, penolong, penyabar, kooperatif, mandiri dan sebagainya. Sosok kepribadian guru yang ideal menurut Islam telah ditunjukkan pada keagungan Rasulullah Saw. yang bersumber dari Al-Qur`an. Tentang kepribadian Rasulullah Saw. ini, Al-Qur`an surat Al-Ahzab (33):21

⁵³Fitri Mulyani, “ Konsep Kompetensi Guru dalam Undang - undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)”, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, vol 3, no.1, 2009, h. 5

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا⁵⁴

Terjemahnya

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah.”⁵⁴

Dengan demikian, dalam pendidikan Islam khususnya dalam kompetensi kepribadian sangat menekankan pada kepribadian guru karena sesuai dengan fungsinya sebagai pembangun kualitas manusia, pribadi guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi kepribadian guru ini memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak, guna menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM), serta mensejahterakan masyarakat, kemajuan Negara dan bangsa pada umumnya.

c) Kompetensi Sosial⁵⁵

Berikut ini penyajian data dan analisis data tentang kompetensi sosial:

(1) Penyajian Data

Menurut penjelasan Undang - Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi sosial adalah “Kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar”.

(2) Analisis Data

Guru adalah makhluk sosial, yang dalam kehidupannya tidak bisa terlepas dari kehidupan sosial masyarakat dan lingkungannya. Sebagai individu yang

⁵⁴Abdul Aziz, *Al-Qur'an Hafalan Mudah (Terjemahan dan Tajwid Warna)*, (Bandung: Cordoba, 2020), h. 420.

⁵⁵Fitri Mulyani, “ Konsep Kompetensi Guru dalam Undang - undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)”, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, vol 3, no.1, 2009, h. 6.

berkecimpung dalam pendidikan, guru harus memiliki kepribadian yang mencerminkan seorang pendidik. Dalam kacamata Islam, manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan orang lain dalam kehidupan untuk mewujudkan eksistensi sebagai makhluk mulia ciptaan Allah swt. Dalam ajaran Islam dikenal istilah *habluminalloh* dan *hablumminanaas*. Dalam konteks hubungan dengan sesama manusia perlu landasan etika dalam pergaulan sehingga kehidupan bersama dapat menjadi tentram dan damai. Firman Allah dalam Q.S. Al-Hujurat : 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Terjemahnya⁵⁶

Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki - laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku - suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui , Mahateliti.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dalam pendidikan Islam seorang guru harus berperan aktif dalam menjalin komunikasi yang baik dengan lingkungannya baik dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan wali peserta didik, serta masyarakat sekitar.

d) Kompetensi Profesional⁵⁷

Berikut ini penyajian data dan analisis data tentang kompetensi profesional:

(1) Penyajian Data

Menurut penjelasan Undang - Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dikemukakan kompetensi profesional adalah “Kemampuan penguasaan

⁵⁶Abdul Aziz, *Al-Qur'an Hafalan Mudah (Terjemahan dan Tajwid Warna)*, h. 517.

⁵⁷Fitri Mulyani, “ Konsep Kompetensi Guru dalam Undang - undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)”, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, vol 3, no.1, 2009, h. 4.s

materi pelajaran secara luas dan mendalam”.

(2) Analisis Data

Dalam kacamata pendidikan Islam, setiap pekerjaan harus dilakukan secara profesional, dalam arti harus dilakukan secara benar. Itu hanya mungkin dilakukan oleh orang yang ahli. Muhammad Saw. mengatakan bahwa “Bila suatu urusan dikerjakan oleh orang yang tidak ahli, maka tunggulah kehancuran”. (HR Bukhari)

Bila seorang guru mengajar tidak dengan keahlian, maka yang hancur adalah muridnya. Ini dalam pengertian yang terbatas. Murid-murid itu kelak mempunyai murid lagi, murid-murid itu kelak akan berkarya; kedua-duanya dilakukan dengan tidak benar (karena telah dididik tidak benar), maka akan timbulah kehancuran. Yaitu kehancuran orang-orang, yaitu murid-murid itu dan kehancuran sistem kebenaran karena mereka mengajarkan pengetahuan yang dapat saja tidak benar. Ini kehancuran dalam arti luas. Maka benarlah apa yang diajarkan Nabi : setiap pekerjaan (urusan) harus dilakukan oleh orang yang ahli. ”karena Allah” saja tidaklah cukup untuk melakukan suatu pekerjaan. Yang mencukupi ialah ”karena Allah” dan ”keahlian”. Dengan uraian yang singkat itu jelaslah pandangan Islam mementingkan profesionalisme.⁵⁸

B. Kecanduan *mobile game*

1. Pengertian Kecanduan *mobile game*

Mobile game, merupakan salah satu kategori *game* berdasarkan *platform*, yang dimainkan melalui *platform mobile*, seperti *handphone* atau *smartphone* dan tab.⁵⁹ *Game* yang menggunakan *platform* ini merupakan *game* yang sedang digandrungi oleh semua orang. Pasalnya, *game* dengan mudah di *instal* dan dimainkan di

⁵⁸Ahmad Tafsir, “Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam”, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya), h. 113.

⁵⁹Faruq Jundullah, “Apa yang anda ketahui tentang *mobile game*”, <https://www/dictio.id/t/apa-yang-anda-ketahui-tentang-mobile-game//diakses> pada bulan februari 2020.

perangkat *mobile*. *Game* pada *mobile* ini juga terbagi menjadi dua lagi, yaitu *game* yang dapat dimainkan secara *offline* maupun secara *online*.⁶⁰

Kecanduan dalam KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki dua arti. Kecanduan berasal dari sebuah kata dasar yaitu *candu*. Pertama, kecanduan memiliki arti suatu kegemaran hingga melupakan hal-hal yang lain contohnya kecanduan pada semua macam permainan yang tampak menonjol.⁶¹ Kecanduan *Mobile game* adalah menggunakan *smartphone/gadget* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan *game* yang secara berlebihan.⁶²

Berdasarkan penjelasan diatas, ketika seseorang mencapai pada tingkatan ketergantuan pada suatu *smartphone/gadget*, maka orang tersebut mengalami kecanduan. Kebanyakan yang menjadi kecanduan *mobile game* adalah para remaja, di mana pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah bermain *game online*.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan.⁶³ Tantangan dalam *game* ini yang menjadi salah satu pemikat untuk seorang pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok yang lain. Contoh *game* yang populer ialah *mobile legend, free fire, pubg*. *Game* tersebut merupakan permainan yang bersifat *game online* yang di *instal* melalui perangkat *mobile game*.

⁶⁰Helva Silvanita, "Pengertian *game*", <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/> diakses tanggal 11 Juni 2022.

⁶¹Menurut KBBI *online* (Kamus Besar Bahasa Indonesia) <https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html> , diakses pada tanggal 20 Juni 2022.

⁶²Silvia Setiaji, "Hubungan Kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemainan *game* dewasa awal di Jakarta Barat" *Jurnal Psikologi Psibernetika*, vol 9, no. 1, Oktober 2016, h. 94.

⁶³Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H., "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas diri Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa*, vol 4, no. 1, Mei 2016, h.54

2. Indikator kecanduan *game online*

Indikator Kecanduan *Game Online* Menurut Lee mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni:⁶⁴

Pertama, *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Kedua, *withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

Ketiga, *tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

Keempat, *negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

3. Penyebab Kecanduan *mobile game*

Ketika melihat seseorang yang sangat mementingkan *mobile game*, maka orang tersebut akan menghabiskan banyak waktu untuk kesenangan yang sedang dimainkan sehingga tidak terlalu menghiraukan hal-hal yang lain. Kecanduan

⁶⁴Eun Jin Lee, "A Case Study of Internet Game Addiction," *Journal of Addiction Nursing* 22, no. 1, 2011, h. 208.

mobile game bukan hanya terjadi dengan sendirinya, tetapi juga ada penyebabnya. Kecanduan *mobile game* juga termasuk dalam satu istilah yang dipakai dalam kalangan psikiater yaitu narkolema. Dari hasil wawancara dengan seorang dokter di pusat rehabilitasi BNN, mengatakan bahwa narkolema (narkotika lewat mata) membuat seseorang kecanduan bermain *game*, seperti juga kecanduan pornografi.⁶⁵ Mulai dari mata dan sering memainkan *game* ini maka akan berpengaruh di dalam otak.

Menurut Nick Yee ada tiga motivasi pemain *game* dalam bermain *game* yaitu komponen achievement (pencapaian), komponen sosial, komponen immersion (penghayatan).⁶⁶

a. Komponen Achievement

Dalam bermain *game*, komponen ini adalah salah satu komponen yang sangat penting bagi seorang pemain *game*. Komponen ini bisa membuat orang akan rela bermain dengan waktu yang lama untuk mencapai yang diinginkan. Dalam bermain *game*, pencapaian yang tertinggi adalah salah satu tujuan dari setiap pemain *game*. Menurut Nick Yee, “*Achievement* (pencapaian) merupakan motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih baik yang dalam bermain *game online* dilakukan dengan mengatasi rintangan, menunjukkan kekuatan, serta memperjuangkan sesuatu yang sulit dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin.”⁶⁷

Seseorang yang kecanduan *game*, akan berusaha sebaik mungkin untuk mencapai keberhasilan dalam bermain *game* sejauh mungkin yang bisa dia dapatkan. Ketika seorang *gamer* bisa melewati rintangan dan masalah dalam *game* yang dimainkan, maka dia akan sangat puas. Sebaliknya ketika belum mencapai apa yang diinginkan, maka *gamer* tersebut akan berusaha sebaik mungkin dan terus akan melanjutkan permainan tersebut.

⁶⁵D. L., Wawancara Oleh Penulis Maurice Andrew Suplig, Makassar, 2 Juli 2016

⁶⁶Nick Yee, “*Motivations for Play in Online Games*,” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6, 2006, h. 773.

⁶⁷Dica Feprinca, “Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online Defence of the Ancient (DotA 2)*,” *Jurnal Psikologi*, no. 8, 2014, h. 3.

Menurut Yee dalam bagian *Achievment* (pencapaian) juga terbagi tiga yaitu:⁶⁸

Pertama, *Advancement* (Kemajuan) adalah keinginan untuk mendapatkan kekuasaan, kemajuan pesat, dan menumpuk dalam game simbol kekayaan atau status. Hal ini membuat seseorang berusaha untuk mencapainya karena ingin menguasai setiap game yang dimainkan.

Kedua, *Mechanics* (Mekanik) adalah memiliki kepentingan dalam menganalisis aturan yang mendasari dan sistem untuk mengoptimalkan kinerja karakter. Seorang pemain *game* akan berusaha sebaik mungkin supaya kinerja karakter atau hero yang dimainkan akan maksimal seperti memahami sebaik mungkin sistem dalam permainan yang dimainkan, sifat dan karakter dari hero dan juga jurus-jurus yang bisa digunakan secara maksimal dalam melawan musuh.

Ketiga, *Competition* (Kompetisi) adalah keinginan untuk menantang dan bersaing dengan orang lain. Kompetisi dalam *game* yang membuat game menjadi lebih menarik dan itu akan membuat para pemain *game* akan berusaha menguasai game tersebut dengan cara mengalahkan setiap musuh yang dilawan untuk mencapai kemenangan.

Ketiga hal ini baik kemajuan, mekanik dan kompetisi merupakan bagian sangat penting dalam pencapaian dari seorang pemain *game*. Ketika ketiga pencapaian ini terjadi, maka seorang *game* itu merasa dihargai dan diakui dalam dunia *game*.

b. Komponen Sosial

Sosial (sosial) adalah salah satu bagian yang membuat seseorang termotivasi dalam bermain *game*. Seseorang berusaha bermain *game* supaya dapat berhubungan dengan orang lain. Dalam bagian ini, pemain *game* berusaha untuk memiliki sahabat sesama pemain *game* di dalam dunia game online. Jadi “interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan. Bahkan dengan interaksi ini, yang dibicarakan tidak hanya hal-hal seputar *game*

⁶⁸Nick Yee, “*Motivations for Play in Online Games,*” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6, 2006, h. 773.

saja tetapi juga hal-hal di dunia nyata di luar *game*.”⁶⁹Interaksi ini sangat penting bagi sosial pemain *game* di dunia *game online*. Interaksi ini mendorong para gamer untuk menjadi kecanduan.

Menurut Nick Yee komponen sosial ini terbagi dalam yaitu:⁷⁰

Pertama, *Sosializing* (Bersosialisasi). Memiliki kepentingan dalam membantu dan mengobrol dengan pemain lain. Dalam bermain *game*, para pemain *game* akan saling menolong dengan memberikan arahan melalui headset sehingga mereka bisa berbincang-bincang untuk saling mendukung ketika sedang bermain. Hal ini membuat pengalaman bermain *game* akan semakin seru, menegangkan dan menyenangkan.

Kedua, *Relationship* (Hubungan). Keinginan untuk membentuk hubungan yang bermakna jangka panjang dengan orang lain. Dalam hal ini, ketika hubungan antara pemain *game* baik, maka keinginan yang dicapai adalah bisa bermain bersama-sama lagi karena sudah memiliki hubungan yang baik walau hanya lewat dunia maya yaitu *game online*.

Ketiga, *Teamwork* (Kerja sama tim). Mendapatkan kepuasan dari menjadi bagian dari upaya kelompok. Ketika dalam permainan sedang dimainkan, maka kerja sama tim sangat dibutuhkan, ketika terjadi saling pengertian antara satu pemain dengan pemain lain, maka akan terjadi kerja sama tim yang baik dan akan sangat menyenangkan karena bisa mengalahkan tim lawan.

Dalam komponen sosial ini baik bersosialisasi, hubungan dan kerja sama tim, para *gamer* akan melakukan dengan baik. Mereka akan bekerja sama dalam bermain *game*, berbicara satu sama lain, memiliki hubungan yang sangat intim tetapi semuanya hanya dalam komunitas mereka yaitu sesama *gamers*. Ketika para *gamers* bisa berhubungan secara sosial dan mendapatkan kepuasan dari tujuan bermain *game* dan menjadi bagian dari kelompok membuat *gamer* akan semakin kecanduan *game*.

⁶⁹Dica Feprinca, “Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online Defence of the Ancient (DotA 2)*,” *Jurnal Psikologi*, no. 8, 2014, h. 4.

⁷⁰Nick Yee, “*Motivations for Play in Online Games*,” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6, 2006, h. 773.

c. **Komponen *Immersion***

Komponen penghayatan ini juga adalah salah satu bagian yang membuat pemain game menjadi kecanduan. Dengan penghayatan yang dalam di mana seorang gamer seperti masuk ke dalam game dan seolah-olah gamer terlibat langsung di dalam permainan, maka gamer tersebut akan semakin menikmati dan akan semakin kecanduan. “*Immersion* (penghayatan) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai game yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan.”⁷¹

Nick Yee membagi komponen *Immersion* ini menjadi empat yaitu:⁷²

Pertama, *Discovery* (Penemuan) Mencari dan mengetahui hal-hal yang tersembunyi dan pemain lain belum mengetahui akan hal ini. Untuk memahami tentang *game* yang sedang dimainkan, maka seorang pemain game akan berusaha memahami dengan detail cara memainkan game tersebut, karakter dari setiap hero yang ada dan juga jurus-jurus yang ampuh dari setiap hero yang ada.

Kedua, *Role-Playing* Membuat pesona dengan latar belakang cerita dan berinteraksi dengan pemain lain untuk membuat sebuah cerita improvisasi. Dalam bermain *game online*, para pemain bisa mengimprovisasi cerita yang ada di dalam game. Para anggota tim akan berkomunikasi satu dengan lain untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan menarik.

Ketiga, *Customization* (Kustomisasi). Memiliki kepentingan dalam menyesuaikan penampilan karakter mereka. Setiap pemain game akan mengkostumais hero yang digunakan supaya hero yang dimainkan memiliki karakter sesuai dengan keinginan dari pemain game.

Keempat, *Escapism* (Memasuki alam khayal). Menggunakan lingkungan online untuk menghindari berpikir tentang masalah kehidupan nyata. Terkadang pemain game ingin lari dari masalah di dunia maya, maka dia akan menghabiskan

⁷¹Dica Feprinca, “Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online Defence of the Ancient* (DotA 2),” *Jurnal Psikologi*, no. 8, 2014, h. 4.

⁷²Nick Yee, “*Motivations for Play in Online Games*,” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6, 2006, h. 773.

waktu yang lama dalam bermain game sehingga bisa memasuki dunia khayal sesuai dengan keinginan orang tersebut yang berbeda dengan dunia nyatanya.

Keterlibatan secara langsung dalam bermain game seolah-olah pemain game berada dalam *game* tersebut membuat penghayatan semakin dalam dan hal ini membuat seorang gamer akan semakin kecanduan karena sangat menikmati permainan dunia maya yang seolah-olah dalam dunia nyata.

4. Alasan Mengapa *Mobile Game* Lebih Banyak Diminati di Indonesia⁷³

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan *industry e-sports* terus meningkat didunia termasuk di Indonesia. Salah satu jenis game yang paling banyak dimainkan adalah *mobile game*. Tidak heran jika banyak *mobile game* yang bermunculan dan bisa menjadi pilihan. Oleh karena itu, mengapa *mobile game* lebih banyak diminati di Indonesia dibandingkan jenis *game* lainnya.

a. Dapat dimainkan secara gratis

Alasan pertama mengapa perangkat PC maupun Konsol PS5 masih kalah peminatnya dibandingkan *game online* yang dimainkan melalui *smartphone* adalah gratis. Kebanyakan *mobile game* memang diciptakan secara gratis dengan mengunduhnya melalui *play store* bagi penggunaan android maupun *app store* bagi pengguna ios.

Kamu bisa *meng-instal* atau *meng-uninstal* kapanpun karena gratis ditambah, biasanya *game* yang menarik banyak peminatnya untuk dimainkan akan selalu mendapatkan *update* atau pembaruan pada konten-konten didalamnya oleh pihak pengembangnya. Tidak heran, jika *mobile game* mejadi yang paling favorit dimainkan melalui *smartphone*.⁷⁴

⁷³Eraspace, “ 4 Alasan Mengapa *Game Mobile* Lebih Banyak Diminati di Indonesia”, <https://eraspace.com/artikel/post/ini-dia-4-alasan-mengapa-game-mobile-lebih-banyak-diminati-di-indonesia//> di akses pada tanggal 23 agustus 2021.

⁷⁴Eraspace, “ 4 Alasan Mengapa *Game Mobile* Lebih Banyak Diminati di Indonesia”, <https://eraspace.com/artikel/post/ini-dia-4-alasan-mengapa-game-mobile-lebih-banyak-diminati-di-indonesia//> di akses pada tanggal 23 agustus 2021.

b. Lebih mudah untuk memainkannya

Mengingat *mobile game* merupakan jenis game yang dimainkan melalui *smartphone*, maka kamu bisa memainkannya kapanpun dan dimanapun. Dengan begitu, kamu tidak perlu repot - repot mencari colokan listrik atau membutuhkan ruangan tertentu agar bisa memainkan *mobile game*. Kamu bisa langsung masuk ke dalam aplikasi *game* yang diinginkan, langsung memainkannya tanpa kerepotan.

c. Perkembangan teknologi yang meningkat

Berkembangnya teknologi tanpa disadari menjadi alasan mengapa game mobile banyak diminati oleh orang - orang. Di mana produk *smartphone* banyak bermunculan dengan spesifikasi maupun fitur pendukung untuk memenuhi kebutuhan *gaming*. *Smartphone* yang digunakan untuk bermain *game* juga tidak akan mudah rusak karena dirancang sedemikian rupa untuk digunakan pada aktivitas *gaming*.

Mengingat, *industry e-sports* yang juga semakin berkembang sehingga banyak pabrikan ponsel yang eksklusif digunakan untuk kebutuhan *gaming*. Dibekali prosesor mutakhir, kapasitas baterai jumbo, layar yang lebar dan jernih, system pendinginan agar mencegah panas pada *smartphone*, serta hal penting lainnya.

d. Harga *smartphone* lebih terjangkau

Kemunculan *smartphone* yang menawarkan spesifikasi dan fitur unggulan dengan harga terjangkau tampaknya sedang menjadi tren saat ini. Hal ini juga mendukung *mobile game* banyak diminati di Indonesia. Kamu bisa memilih beragam merek *smartphone* yang dibekali spesifikasi unggulan secara mudah dengan harga murah.

Dengan harga Rp 1 Jutaan sampai Rp 2 Jutaan kamu bisa mendapatkan *smartphone* yang bisa menjalankan berbagai jenis game berat. Mulai dari *PUBG Mobile*, *Mobile Legend*, dan masih banyak lainnya. Tidak heran, perkembangan game mobile semakin meingkat dan banyak diminati di Indonesia.⁷⁵

⁷⁵Eraspace, “ 4 Alasan Mengapa *Game Mobile* Lebih Banyak Diminati di Indonesia”, <https://eraspace.com/artikel/post/ini-dia-4-alasan-mengapa-game-mobile-lebih-banyak-diminati-di-indonesia/> di akses pada tanggal 23 agustus 2021.

C. Dampak dan Pencegahan Kecanduan Game Online⁷⁶

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

1. Dampak

a. Aspek Kesehatan

Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

b. Aspek psikologis

Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri - ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

c. Aspek akademik.

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

d. Aspek sosial.

Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat

⁷⁶Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, vol 27, no. 2, h. 151.

kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online*.

e. Aspek keuangan.⁷⁷

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat *game online* adalah remaja usia sekolah.

2. Upaya Pencegahan

Pencegahan adalah istilah yang merujuk kepada beragam intervensi yang bertujuan menghalangi dan menghindari kondisi yang berisiko bermasalah Menurut Romano & Hage pencegahan mencakup berbagai upaya diantaranya: (a) menghentikan perilaku bermasalah sebelum terjadi; (b) menunda timbulnya perilaku masalah; (c) mengurangi dampak dari masalah perilaku dan (d) memperkuat pengetahuan, sikap, dan mempromosikan perilaku positif. Beberapa upaya pencegahan kecanduan *game online* antara lain *attention switching*, *dissuasion*, *education*, *parental monitoring* dan *resource restriction*⁷⁸

⁷⁷Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, vol 27, no.2, h. 151.

⁷⁸Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, vol 27, no. 2, h. 151.

a. Attention switching

Attention Switching adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap *game online*. *Attention switching* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan dan pencegahan dampak negatif pada kecanduan *game online*. Kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dapat membuat remaja tidak terlalu fokus pada game online dan dapat mengurangi tingkat bermain serta pada akhirnya mengurangi tingkat kecanduan *game online*. Untuk itu, penting bagi orang yang berada di sekitar remaja (*significant others*) memahami potensi, bakat, maupun minat dalam hal pengalihan perhatian dalam mencegah kecanduan *game online*

b. Dissuasion

Dissuasion adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain game online dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan. Istilah ini erat kaitan tindakan persuasif. Hal ini merupakan sebuah praktik umum yang dilakukan oleh kekuatan eksternal (regulator, orang tua, guru, dan teman) untuk pencegahan perilaku yang tidak diinginkan. Penelitian yang dilakukan Babor menunjukkan bahwa tindakan persuasif dapat membuat perbedaan, setidaknya dalam kasus penyalahgunaan alkohol. Seperti yang diketahui bahwa para pecandu *game online* memiliki rasionalitas terdistorsi dan persuasi adalah salah satu cara potensial untuk membentuk dan menjadi *counter* terhadap rasionalitas yang terdistorsi.

c. Education⁷⁹

Mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang Sebagai lawan dari dissuasion yang merupakan upaya aktif melawan yang ada pada ranah kognitif seseorang, *education* sebagian besar ditujukan untuk membangun dasar kognitif yang baik dan dapat dikelola sendiri Artinya, individu harus aktif dalam memastikan dirinya agar terhindar dari kecanduan *game online* (misalnya, dengan membaca artikel surat kabar atau

⁷⁹Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, vol 27, no. 2, h. 152.

menonton berita TV tentang topik tersebut). Selain itu, dibutuhkan juga dorongan dari lingkaran sosial agar upaya ini dapat berjalan dengan baik. Sekolah sebagai sarana pendidikan dapat memberikan bantuan dari upaya tersebut. Sekolah dapat melakukan intervensi dengan mempromosikan perilaku positif sebagai bentuk pencegahan kecanduan game online. Remaja yang masih dalam usia sekolah bisa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang baik di sekolah. Upaya yang dilakukan sekolah untuk mencegah perilaku kecanduan merupakan upaya yang efektif dan efisien. Berdasarkan hasil penelitian Novrialdy, Nirwana, & Ahmad ditemukan bahwa masih banyak remaja yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai bahaya kecanduan game online. Pemahaman bahaya kecanduan *game online* penting bagi remaja karena hal ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ketika bermain game online. Untuk itu, remaja perlu ditingkatkan pemahamannya mengenai bahaya kecanduan *game online*. Upaya ini perlu dipertimbangkan sebagai langkah awal dari pencegahan kecanduan *game online*.

d. Parental monitoring⁸⁰

Parental Monitoring adalah upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan perilaku bermasalah remaja, terutama kecanduan. Studi yang dilakukan van den Eijnden, Spijkerman, Vermulst, van Rooij, & Engels memberikan bukti bahwa komunikasi orang tua tentang penggunaan internet merupakan cara yang efektif untuk mencegah kecanduan internet. Hal ini bisa menjadi indikasi bagaimana perlunya jalinan komunikasi yang baik antara orang tua dan anaknya. Kurangnya pengawasan orang tua berkorelasi dengan perilaku berisiko yang mengarah pada perilaku antisosial dan penggunaan zat terlarang pada remaja. Kwon, Chung, & Lee mengungkapkan bahwa remaja cenderung untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk permainan internet saat merasa memiliki hubungan yang buruk dengan orang tuanya. Pemantauan dalam hal game online merupakan strategi

⁸⁰Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, vol 27, no.2, h. 153.

efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat. Orang tua harus berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain game online karena bisa berpotensi membuat anak-anak menjadi kecanduan bermain *game online*. Bagi anak-anak yang kecanduan *game online*, mereka seolah-olah menganggap masa depannya ada di dunia *game* sehingga menurunkan minat terhadap aktivitas lain. Pemantauan orang tua dapat dilakukan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, menempatkan berbagai produk teknologi di tempat yang mudah diamati, mengetahui keberadaan anak, menunjukkan perhatian terhadap kegiatan sekolah anak, dll. Hal tersebut dapat mengurangi waktu anak dalam bermain game online dan mencegah tingkat kecanduan game online yang lebih parah.

e. *Resource restriction*⁸¹

Resource restriction adalah pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain game online. Kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan game online adalah mudahnya akses untuk bermain *game online*. Menurut King & Delfabbro individu yang memiliki kemudahan akses untuk bermain game online, cenderung akan bermain lebih sering dan lebih lama. Remaja yang memiliki akses perangkat media elektronik di kamar tidur cenderung akan tidur lebih larut, memiliki durasi waktu tidur lebih singkat dan kurang konsentrasi melakukan kegiatan pada siang harinya.

Penelitian terbaru yang dilakukan Gentile et al. mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki media elektronik kamar tidur lebih cenderung menggunakannya untuk bermain game daripada membaca buku. Persepsi individu tentang ketersediaan sumber daya (misalnya, dukungan teknis) memengaruhi penggunaannya sistem informasi. Hal ini pun juga berlaku untuk *game online*. Orang tua dapat membatasi uang yang diberikan dan juga perlengkapan untuk

⁸¹Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, vol 27, no.2, h. 153.

bermain game online. Upaya ini dapat membatasi ruang gerak serta akses remaja terhadap permainan *game online* yang berlebihan.

D. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan mobile game⁸²

Guru adalah orang tua di sekolah bagi para pelajar sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Bagi anak, guru dianggap sebagai figur utama yang kerap ditiru setelah figur orang tua. Untuk itulah, guru diharapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan anak agar tidak menjadi kecanduan bermain *game online*. Rini, ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk

Mengatasi anak dari kecanduan bermain *game online*, yaitu:

1. Beri pengertian

Saat menjelaskan suatu materi pelajar kepada siswa, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran *game online*.

2. Lakukan razia

Sekali-kali pihak guru atau pihak sekolah dapat melaksanakan razia terhadap benda-benda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya game, PSP, dan *Smartphone/gadget*.

3. Kerja sama dengan orang tua anak

Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan game online, guru sebaiknya berekerja sama dengan orang tua anak tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi si anak.

4. Memberikan PR

Guru bisa memberikan PR, tugas berkelompok sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman, mengalihkan perhatian dari *game online*.

⁸²Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*", *Jurnal Kopasta*, no. 4, Januari 2017, h. 39.

E. Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi yang disusun oleh Wahyuddin Jurusan Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri Palopo 2021 dengan judul: “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo”.⁸³ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perubahan akhlak di SMK Negeri 2 Palopo, untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo, untuk mengetahui bagaimana upaya yang dilakukan guru PAI dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.
2. Skripsi yang disusun oleh Merita Ayu Lestari Jurusan Ilmu Keperawatan di Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan Insan Cendikia Medika Jombang 2018 dengan judul: “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja”.⁸⁴ Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP Sawunggaling, mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di SMP Sawunggaling, mengidentifikasi perilaku agresif di SMP Sawunggaling, Menganalisis pengaruh kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Sawunggaling.
3. Skripsi yang disusun oleh Fransisca Gradistia Bai Jurusan Psikologi di Universitas Sanata dharma Yogyakarta 2015 yang berjudul : “Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Remaja Antargaya Pengasuhan”.⁸⁵ Hasil dari penelitian Remaja yang mengalami ketidaknyamanan secara emosional cenderung memberikan reaksi defensif seperti agresif atau

⁸³Wahyuddin Skripsi: “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo”, Institut Agama Islam Negeri Palopo 2021.

⁸⁴Merita Ayu Lestari Skripsi: “*Hubungan* Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja”, Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan Insan Cendikia Medika Jombang 2018.

⁸⁵Fransisca Gradistia Bai Skripsi: “Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Remaja Antrgaya Pengasuhan”, Universitas Sanata dharma Yogyakarta 2015.

melarikan diri dari kenyataan, Dalam kaitannya dengan kecanduan *game online*, remaja tersebut dapat melarikan diri dari kenyataan dengan cara terlibat dengan *game online*.

4. Skripsi yang disusun oleh Nabila Zahra Ayu Jurusan Psikologi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2019 yang berjudul : “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial pada remaja”. Hasil dari penelitian ini saat bermain *game online*, mereka akan menjadi pemain yang merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi, dan lain-lain. Remaja cenderung mengambil lebih banyak risiko dan menikmati tindakan yang terkait dengan pencari sensasi tinggi untuk mendapatkan penyesuaian sosial. Namun, kemudian, saat *game online* mengambil alih, konsekuensi bencana dapat menghancurkan hidup, dampak relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, berperilaku buruk terhadap keluarga, dan melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, kurangnya waktu makan, sakit kepala, sakit di punggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia 4 sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidakhadiran, dropout, kesempatan pendidikan) dan pekerjaan (kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir) akan menyertainya. Pada akhirnya, game online dijadikan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Disisi lain, sedikit bukti ilmiah yang mendukung efek *game online* pada penyesuaian sosial para pemain *game*.⁸⁶

Dari empat skripsi diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis teliti. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kecanduan *game online*. Adapun perbedaannya terletak pada subjek dan objek yang akan diteliti oleh penulis, skripsi yang pertama tentang Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo, pada skripsi yang kedua meneliti tentang Hubungan

⁸⁶Nabila Zahra Ayu Skripsi : “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial pada remaja”, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2019.

Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja, pada skripsi yang ketiga Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Remaja Antrgaya Pengasuhan, sedangkan pada skripsi keempat Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus yang biasa digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana peneliti adalah instrumen kunci. Analisis data bersifat induktif, dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi⁸⁷. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui tentang peran guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung.

Jenis data yang diambil yaitu data non - numerik. Secara umum data kualitatif digunakan untuk penelitian yang berkaitan dengan fenomena atau gejala sosial yang pernah atau sedang terjadi dan mempengaruhi suatu kelompok atau komunitas. Data kualitatif ini merupakan data non numerik dimana datanya berupa data yang bersifat teks atau naratif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di Sekolah SMA Negeri 2 Bitung, yang terletak di Jl. Siswa No.203 Kelurahan Madidir Ure, Kecamatan Madidir, Kota Bitung, Provinsi Sulawesi Utara, merupakan Sekolah yang memiliki 3 jurusan yaitu : MIPA (Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dan Bahasa. Adapun waktu penelitian kurang lebih 6 bulan untuk meneliti guru dan siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung.

⁸⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2015), h. 1.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian terbagi atas dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu : Guru BK, Guru Pendidikan Agama Islam, Orang tua Siswa/I muslim SMA Negeri 2 Bitung (yang kecanduan *mobile game*), Siswa/I muslim SMA Negeri 2 Bitung (yang kecanduan *mobile game*). Sedangkan sumber data sekunder yaitu dokumen - dokumen berupa catatan, foto - foto, dan perekam data yang akan digunakan sebagai data pelengkap yang dapat diperoleh dari staf tata usaha untuk mengetahui data tertulis terkait tentang profil sekolah, dan jumlah kepala sekolah. Subyek pada penelitian ini adalah Guru BK, Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, Orang tua dan Siswa/I Muslim SMA Negeri 2 Bitung (yang kecanduan *mobile game*).

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data penelitian, maka akan digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan indera perasa (penciuman, penglihatan, pengecap, peraba dan lain sebagainya) yang ada pada diri penelitian⁸⁸. Dalam hal ini penelitian akan melakukan observasi mendalam untuk melihat secara langsung bagaimana peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung.

2. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak yang bisa dilakukan dengan cara tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai pewawancara dan pihak lainnya berperan sebagai narasumber dengan menemukan tujuan tertentu.⁸⁹ Adapun dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan Guru BK, Guru PAI, Orang tua dan Siswa Muslim SMA Negeri 2 Bitung

⁸⁸Radita Gora , *Riser Kualitatif Public Relations*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2019), h. 255.

⁸⁹Faghallah, *Wawancara*. (Jakarta Timur: UNJ Press, 2021), h. 2.

terkait indikator dari kecanduan *mobile game*, seperti penggunaan yang berlebihan, gejala dari pembatasan, dan terakhir reaksi negatif dari seorang pemain *mobile game*.

3. Dokumentasi

Kata dokumentasi diambil dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dalam metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan cara mencatat data-data yang sudah pernah nada. Serta teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁹⁰ Adapun dalam penelitian ini. Peneliti akan mengambil daya sekunder yang berhubungan dengan dokumen - dokumen penting seperti foto pada saat wawancara dan, video, rekaman.

E. Instrumen Penelitian

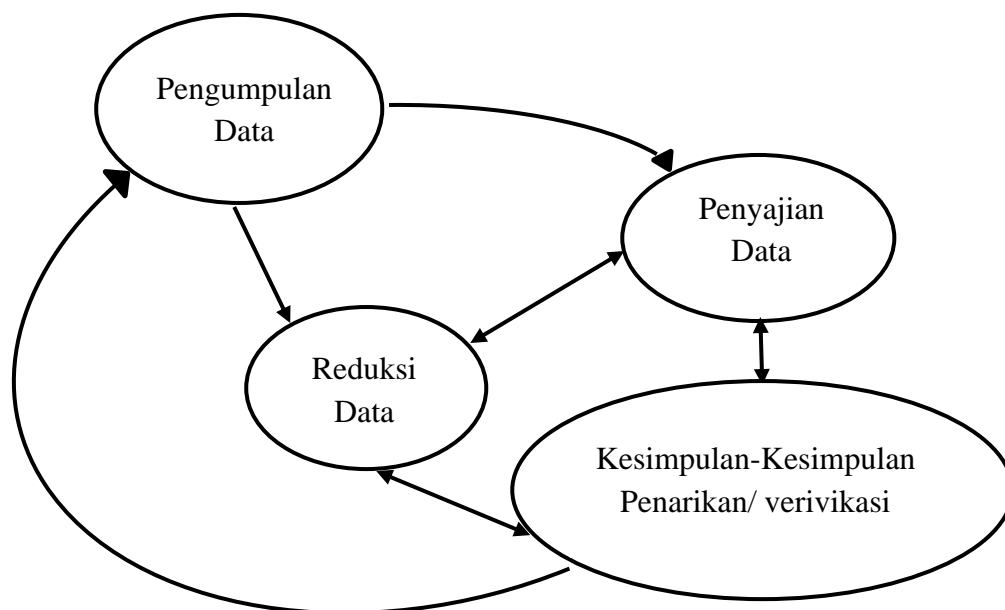
Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, dalam arti lebih akurat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diproses, sehingga memudahkan pekerjaannya dan hasilnya lebih baik. Penelitian tidak terlepas dari instrument lapangan inmeliputi: daftar pertanyaan penelitian yang dipersiapkan, kamera, alat perekam, buku catatan (pedoman wawancara).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu analisis data model Miles dan Huberman yang dilakukan dengan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai mendapat apa yang ingin dicapai. Berikut ini analisis data model Miles dan Huberman yang dicatat oleh Sugiyono adalah sebagai berikut :⁹¹

⁹⁰Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), h. 149.

⁹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet. 1; Bandung: Alfabeta, 2019),h. 321 - 325.



Gambar : Komponen - komponen Analisis data model Interaktif (Miles dan Huberman)

1. Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi atau juga bisa ketiganya digabung (triangulasi) sumber dari siswa muslim yang kecanduan *mobile game* dan peran dari seorang guru PAI.

2. Penyajian Data

Setelah data reduksi, maka berikutnya yaitu penyajian data. Dalam penyajian data ini akan dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori dan sejenisnya. Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang banyak digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. Reduksi Data

Reduksi data ialah merangkum dan memfokuskan pada hal-hal penting sesuai dengan tema dan pola penelitian yang dimana akan diberi sebuah gambaran yang jelas dan memperindah peneliti dalam melakukan pengumpulan data berikutnya.

4. Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi

Merumuskan seluruh inti kata-kata yang telah terkumpul dari berbagai data yang telah didapatkan dalam bentuk kalimat yang lebih rinci dan jelas agar lebih

mempunyai makna. Penarikan kesimpulan merupakan hasil akhir dalam suatu penelitian.

G. Pengujian Keabsahan Data

Data penelitian kualitatif diperoleh dengan uji keabsahan dengan melalui uji kredibilitas data, *dependability*, *confirmability*. Uji kredibiitas merupakan validitas data untuk menguji tingkat kepercayaan dan keberterimaan data. Uji tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi, meningkatkan ketekunan, dan member check. *Dependability* dikenal dengan uji realibilitas, dimana data dituntut untuk konsisten jika ingin dikatakan terpercaya. *Confirmability* merupakan teknik pengujian relevansi hasil dan proses penelitian, dalam penelitian ini uji konfirmabilitas dilakukan dengan mengkonfirmasi kepada narasumber, partisipan, dan informan yang diperoleh.

Tabel 3.1
Kisi – kisi angket wawancara penelitian

Fokus Penelitian	Indikator	Deskripsi	Nomor
Respon Guru PAI terhadap Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i> di SMA Negeri 2 Bitung.	a) Jenis - jenis peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i>	a) Jawaban tentang jenis-jenis peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim kecandun <i>mobile game</i>	1
	b) Strategi guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang	b) Jawaban tentang strategi guru dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i>	2

	<p>kecanduan <i>mobile game</i></p> <p>c) Solusi dari guru PAI jika kedatangan siswa muslim, <i>login game</i> pada saat jam KBM berlangsung</p> <p>d) Faktor penghambat dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i></p>	<p>c) Jawaban tentang solusi dari guru PAI jika kedatangan siswa muslim <i>login game</i> pada saat jam KBM Berlangsung</p> <p>d) Jawaban tentang faktor penghambat dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i></p>	<p>3</p> <p>4</p>
<p>Respon siswa muslim tentang kecanduan <i>mobile game</i></p>	<p>a) Pengertian dari <i>mobile game</i></p> <p>b) Jenis - jenis permainan yang termasuk dalam <i>mobile game</i>.</p> <p>c) Faktor penyebab kecanduan <i>mobile game</i></p>	<p>a) Jawaban tentang pengertian dari <i>mobile game</i></p> <p>b) Jawaban tentang jenis - jenis permainan yang disukai dalam permainan <i>mobile game</i></p> <p>c) Jawaban tentang faktor penyebab kecanduan <i>mobile game</i></p>	<p>1</p> <p>2 dan 3</p> <p>4</p>

	d) Dampak yang terjadi ketika kecanduan <i>mobile game</i>	d) Jawaban tentang dampak yang terjadi ketika kecanduan <i>mobile game</i>	5
Respon Guru BK terhadap siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i> di SMA Negeri 2 Bitung.	a) Menanggulangi masalah siswa/i yang kecanduan <i>mobile game</i>	a) Jawaban tentang menanggulangi masalah siswa/i yang kecanduan <i>mobile game</i>	1
	b) Kerjasama antara guru bk dan guru PAI	b) Jawaban tentang kerjasama antara guru bk dan guru PAI	2
	c) Solusi menyelesaikan permasalahan siswa yang terjadi di sekolah	c) Jawaban tentang solusi menyelesaikan permasalahan siswa yang terjadi di sekolah	3
Respon Orang tua terhadap perubahan perilaku dan perkembangan siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i> di SMA Negeri 2 Bitung	a) Aktivitas anak bermain <i>mobile game</i> di rumah	a) Jawaban tentang aktivitas anak bermain <i>mobile game</i> di rumah	1 dan 2
	b) Dampak yang terjadi dirumah pada anak yang keseringan bermain <i>mobile game</i>	b) Jawaban tentang dampak yang terjadi dirumah pada anak yang keseringan bermain <i>mobile game</i>	3

Sumber: Guru PAI, Guru BK, Orang tua dan siswa muslim di SMA Negeri 2

Bitung

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMA Negeri 2 Bitung

SMA Negeri 2 Bitung berdiri pada tanggal 5 Januari 1974 dengan nama SMA Negeri Girian Kelas Jauh Bitung yang terdiri dari pecahan siswa-siswa SMA Pancasila Bitung dan SMA Don Bosco Bitung di bawah pimpinan Bapak F. Wangania, BA dan lokasi sekolah pada waktu itu berada di samping kiri Puskesmas Bitung Barat yang dibuat oleh orang tua murid.⁹²

Pada tahun 1976 sudah dimulai pembangunan gedung sekolah yang berlokasi di Madidir (Madidir Ure saat ini) yang terdiri dari 21 ruang belajar, perpustakaan, ruang ketrampilan, ruang guru dan ruang kepala sekolah, sehingga pada bulan November 1976 siswa-siswa pindah ke lokasi sekolah yang baru walaupun pembangunan gedung sekolah pada waktu itu belum selesai dan ini dikoordinasi oleh Hasyim Kyai Demak.

19 April 1977 SMA Negeri 2 Bitung diresmikan oleh Menteri Perdagangan Bapak Radius Prawiro dengan nama SMA Negeri 458 Bitung dengan Kepala Sekolah Drs. S.E. Kusen dibantu oleh 7 orang guru PNS dan beberapa guru honor. Selanjutnya berganti nama menjadi SMA Bitung, kemudian SMU Negeri Bitung dan terakhir SMA Negeri 2 Bitung.

Tabel 4.1

Data Para Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Bitung

No.	Nama Kepala Sekolah	NIP	Mulai	Sampai
1	Drs. S. Engelbert Kusen	130 221 103	1977	1979
2	Drs. Albert S. Lolombulan	130 326 350	1980	1982
3	Johan H. Mamoto, BA		1982	1983
4	Drs. B. J. Waleleng		1983	1983

⁹²Profil sekolah SMA Negeri 2 Bitung

5	Jootje Alfred Rende, BA	130 099 879	1983	1987
6	Drs. A. J. Wurarah		1987	1988
7	Julien A. Mawuntu, BA	130 287 589	1988	1990
8	Fransiscus D. Dumais, BA	130 287 638	1990	1993
9	Julien A. Mawuntu, BA	130 287 589	1993	1995
10	Drs. Jimmy Sinombor	130 178 245	1995	2001
11	Drs Alfianus Marthin		2001	2006
12	Drs. Hermanus Bawuoh, M.Si	131 126 068	2006	2012
13	Julius M. Ondang, S.Pd, M.Si	196207181986011003	2012	2015
14	Maritje Diane Baware, S.Pd	196903311994122001	2015	2016
15	Drs. Jootje Robert Tumiwa	195910191982101001	2016	2019
16	Fonny Tumundo, S.Pd.,M.Pd	197002042000122004	2020	2021
17	Drs Dems R Tandaju S,Pd,.Map	19680605199103016	2021	sekarang

Sumber: Bagian Tata Usaha SMA Negeri 2 Bitung

Tahun 2003 SMA Negeri 2 Bitung mengikuti Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), tahun 2005 sebagai Sekolah Kategori Mandiri (SKM), tahun 2008 sebagai rujukan Sekolah Rintisan Bertaraf Internasional (RSBI) dan sejak tahun 2013 sampai sekarang menganut kurikulum 2013 (K-13) dengan Sistem Kredit Semester mulai tahun 2015.

2. Profil Sekolah

N a m a Sekolah	: SMA Negeri 2 Bitung
N I S	: 300310
N P S N	: 40103070
Status Akreditasi	: A
Gedung Sekolah	: Permanen
Tahun Berdiri	: 5 Januari 1974
SK Pendirian	: 800/C.1/Dikpora/2014
Luas Tanah	: 9,195 M ²

Alamat : Jln. Siswa No. 203 Kelurahan Madidir Ure Kota Bitung,
Sulawesi Utara

Email : smabittwo@gmail.com

Website : www.smabittwo.sch.id

3. Visi dan Misi

a. Visi SMA Negeri 2 Bitung :

Visi yang dimiliki SMA Negeri 2 Bitung diturunkan dari tujuan nasional pendidikan di Indonesia yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Adapun visi SMA Negeri 2 Bitung adalah sebagai berikut :

“Terbentuknya Manusia Berbudaya, Cakap dan Bertanggung Jawab”.

b. Misi SMA Negeri 2 Bitung :

Misi SMA Negeri 2 Bitung ditetapkan sebagai representasi dari elemen visi SMA Negeri 2 Bitung dan elemen Profil Pelajar Pancasila. Elemen visi SMA Negeri 2 Bitung tersebut yaitu Berbudaya, cakap dan bertanggung jawab. Tujuh misi SMA Negeri 2 Bitung adalah sebagai berikut:

- 1) Membangun kebiasaan tertib beribadah, kajian keagamaan rutin dan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Santun dan Sopan) pada pelajar.

Representasi dari:

- a) Visi “Berbudaya”.
 - b) Elemen Profil Pelajar Pancasila “Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia”.
- 2) Mengembangkan rasa kepedulian, nasionalisme, patriotisme, dan bangga atas budaya lokal melalui aktivitas sosial, lingkungan, kebangsaan dan eksplorasi.

Representasi dari:

- a) Visi “Berbudaya” dan “Bertanggung Jawab”.
- b) Elemen Profil Pelajar Pancasila “Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia” dan “Bergotong

royong”.

- 3) Membekali pelajar dengan pengalaman lintas budaya baik nasional maupun internasional.

Representasi dari:

- a) Visi “Berbudaya”.
 - b) Elemen Profil Pelajar Pancasila “Berkebinekaa global”.
- 4) Mengidentifikasi, mengembangkan, dan memfasilitasi pencapaian prestasi minat dan bakat pelajar.

Representasi dari:

- a) Visi “Cakap”.
 - b) Elemen Profil Pelajar Pancasila “Mandiri”.
- 5) Mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis HOTS dan membangun kemampuan literasi dasar (literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi budaya kewarganegaraan dan literasi finansial) dengan berlandaskan prinsip kejujuran dan kemandirian dengan memperhatikan bakat dan minat pelajar.

Representasi dari:

- a) Visi “Cakap” dan “Bertanggung Jawab”
 - b) Elemen Profil Pelajar Pancasila “Mandiri”, “Kreatif” dan “Bernalar kritis”
- 6) Memfasilitasi terlampauinya capaian kompetensi minimal tingkat SMA oleh peserta pelajar melalui matrikulasi, pemantauan perkembangan belajar, identifikasi permasalahan belajar, perbaikan, pendampingan, pengembangan dan kerjasamadengan orang tua.

Representasi dari:

- a) Visi “Cakap”
- b) Elemen Profil Pelajar Pancasila “Mandiri”

- 7) Membimbing pelajar menghasilkan suatu karya ilmiah yang orisinal, dapat dipertanggungjawabkan dan tepat guna.

Representasi dari:

- a) Visi “Cakap” dan “Bertanggung Jawab”
- b) Elemen Profil Pelajar Pancasila “Kreatif” dan “Bernalar kritis”

4. Tujuan

Tujuan akhir yang diharapkan oleh SMA Negeri 2 Bitung dalam pelaksanaan program-program sekolah untuk mewujudkan misi sekolah ditetapkan dalam bentuk bagian, yaitu tujuan jangka panjang, tujuan jangka menengah dan tujuan jangka pendek.⁹³

a. Tujuan Jangka Panjang

- 1) Menghasilkan lulusan pembelajar sepanjang hayat yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, peduli, cinta tanah air, bangga pada budaya bangsanya dan tenggang rasa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.
- 2) Menghasilkan lulusan yang mampu melanjutkan pendidikannya ke jenjang lebih tinggi pada lembaga akademik / vokasi / kedinasan terkemuka sesuai minat dan bakat yang dimilikinya.
- 3) Menghasilkan lulusan yang terampil dalam berpikir kritis, kreatifitas, menghasilkan karya, memanfaatkan teknologi digital, dan mengembangkan minat serta bakatnya untuk menghasilkan prestasi.
- 4) Menghasilkan lulusan yang memiliki penguasaan 6 literasi dasar (literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi budayakewarganegaraan dan literasi finansial).

⁹³SMA Negeri 2 Bitung

b. Tujuan Jangka Menengah

Membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat berlandaskan Profil Pelajar Pancasila.

- 1) Menyusun beban belajar bagi pelajar yang *manageable* namun tetap berkualitas serta dengan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan kontekstual.
- 2) Membekali pelajar dengan keahlian berfikir kreatif dan berfikir kritis.
- 3) Membekali pelajar dengan penguasaan 6 literasi dasar (literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi budaya kewarganegaraan dan literasi finansial).
- 4) Memfasilitasi pelajar untuk dapat melampaui kompetensi pengetahuan dan keterampilan minimal tingkat SMA, baik akademik dan non akademik.
- 5) Memfasilitasi pelajar untuk mampu menyusun karya tulis yang orisinal.
- 6) Memfasilitasi pelajar untuk mendapat keahlian kecakapan hidup dan berprestasi sesuai bakat dan minatnya

c. Tujuan Jangka Pendek

- 1) karakter berdasar Profil Pelajar Pancasila
 - a) Melaksanakan pembiasaan sikap berbasis Profil Pelajar Pancasila secara terintegrasi pada 100% mata pelajaran yang diselenggarakan baik dalam bentuk tatap muka atau dalam bentuk kegiatan proyek.
 - b) Melaksanakan 100% penilaian sikap berbasis Profil Pelajar Pancasila.
 - c) Mendorong 100% pelajar mencapai minimal predikat BAIK pada penilaiansikap berbasis Profil Pelajar Pancasila.
- 2) Proses belajar yang *manageable* namun tetap

berkualitas

- a) Mendorong agar tingkat keterlibatan pelajar dalam proses belajar mengajar mencapai minimal 95%.
 - b) Mengelola proses belajar mengajar agar tingkat kepuasan pelajar mencapai minimal 90%.
- 3) Keahlian berfikir kreatif dan berfikir kritis
- a) Mengintegrasikan *project based learning* pada 100% mata pelajaran.
 - b) Memfasilitasi 100% pelajar menghasilkan minimal 1 produk kreatif pertahun dari *project based learning*.
 - c) Melaksanakan 100% proses penilaian yang mengandung minimal 25% soal bertipe HOTS.
 - d) Membekali agar 100% pelajar mampu menjawab minimal 70% soal bertipe HOTS dengan benar.
- 4) Penguasaan 6 literasi dasar
- a) Membekali agar 100% pelajar mampu menjawab minimal 100% soal AKM (Asesmen Kompetensi Minimal) dengan tingkat level kognitif 1 dengan benar.
 - b) Membekali agar 100% pelajar mampu menjawab minimal 80% soal AKM (Asesmen Kompetensi Minimal) dengan tingkat level kognitif 2 dengan benar.
 - c) Membekali agar 100% pelajar mampu menjawab minimal 60% soal AKM (Asesmen Kompetensi Minimal) dengan tingkat level kognitif 3 dengan benar.
- 5) Kompetensi pengetahuan dan keterampilan minimal tingkat SMA
- a) Memfasilitasi 100% pelajar untuk mampu mencapai rata-rata nilai akhir tahun ajaran minimal 75 pada aspek pengetahuan dan keterampilan.
 - b) Menangani 100% pelajar yang mengalami permasalahan pembelajaran agar dapat terselesaikan.
- 6) Karya tulis yang orisinal
- a) Membekali 100% pelajar dengan pengetahuan tata cara

penulisan karya ilmiah melalui proyek Profil Pelajar Pancasila.

- b) Memfasilitasi 100% pelajar menghasilkan minimal 1 karya tulis ilmiah sesuai dengan minatnya dengan maksimal 20% pada plagiarism score(menggunakan turnitin checker).
- 7) Keahlian kecakapan hidup dan berprestasi sesuai bakat dan minat
 - a) Mendorong 100% pelajar memilih kelas peminatan berdasar bakat dan minatnya.
 - b) Mengikutsertakan 100% pelajar pada minimal 1 ekstrakurikuler pilihan sesuai bakat dan minatnya.
 - c) Mengikutsertakan 100% pelajar pada minimal 1 program life skill sesuai bakat dan minatnya.

5. Tata Tertib Sekolah SMA Negeri 2 Bitung

a. Kehadiran Siswa

- 1) Setiap hari senin Upacara Bendera Pada Jam 07.00 wita sampai dengan selesai
- 2) Hari selasa dan hari kamis melaksanakan program literasi (membaca Buku), hari jumat Ibadah
- 3) Hari rabu melaksanakan apel pagi pada jam 06.45 wita sampai dengan 07.00 wita untuk mengikuti program
- 4) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dimulai pada jam 07.00 wita
- 5) Jika meninggalkan ruang belajar sebelum waktunya, harus seizin guru mata pelajaran pada saat itu.
- 6) Jika meninggalkan sekolah belum waktunya, harus seizing piket dan wali kelas
- 7) Pada saat jam pelajaran, tidak keluar kelas kecuali dengan alasan tertentu.

b. Ketertiban Hadir Siswa/siswi

- 1) Dikatakan terlambat apabila hadir setelah jam 07.15 wita saat jam pelajaran dimulai

- 2) Piket dapat memberikan izin untuk mengikuti pembelajaran berikutnya, setelah diberikan pembinaan
- 3) Tiga kali terlambat berdasarkan data pada daftar rekapan daftar hadir siswa terlambat, akan mendapatkan sanksi pemanggilan kepada orang tua
- 4) Enam kali terlambat diberikan sanksi dikembalikan kepada orang tua dengan data waktu tertentu

c. Ketidakhadiran Siswa/siswi

- 1) Sakit dinyatakan dengan surat keterangan dokter atau pemberitahuan orang tua secara langsung maupun melalui telepon
- 2) Izin dinyatakan dengan surat dari orang tua atau penyampaian secara langsung ke sekolah atau melalui telepon

B. Hasil Penelitian

1. Peran Guru PAI dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan Bermain *Mobile Game*

Guru PAI adalah orang yang mengajar di bidang Pendidikan Agama Islam. Guru PAI bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik dalam mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah S.W.T

Peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, pembimbing, pendidik, dll. Guru harus dapat menempatkan diri sebagai orang tua kedua, dengan mengemban tugas yang dipercayakan orang tua kandung/ wali anak didik dalam jangka waktu tertentu. Untuk itu pemahaman terhadap jiwa dan watak anak didik diperlukan agar dapat dengan mudah memahami jiwa dan watak anak didik⁹⁴, termasuk siswa yang bermasalah seperti siswa yang kecanduan *mobile game*. Berikut peran yang dimainkan oleh guru Pendidikan Agama Islam ketika mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung :

⁹⁴Syaiful Bahri Djamarah, , Guru dan Anak Didik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 32.

a. Peran Guru PAI Sebagai Fasilitator

Guru sebagai fasilitator yaitu memberikan fasilitas kepada siswa berdasarkan dengan kebutuhan yang dapat membantu siswa baik pada jam pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran, sebagaimana hasil observasi dan wawancara peneliti kepada Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung terkait bentuk peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam memfasilitasi kebutuhan siswa/i muslim di SMA Negeri 2 Bitung.

“Guru PAI memfasilitasi siswa/i muslim dengan membentuk badan otonom multimedia mulai dari tahun 2018 sampai sekarang dengan tujuan pemanfaatan *handphone/gadget* untuk hal yang tepat seperti, pemanfaatan media sosial sebagai tempat informasi, pelatihan desain grafis melalui *handphone/gadget* di era digital ini.⁹⁵

Berdasarkan hasil observasi di atas bahwa guru PAI memberikan fasilitas melalui pelatihan - pelatihan yang menggunakan *handphone/gadget* dengan tujuan agar siswa/i muslim SMA Negeri 2 Bitung bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi ke hal yang bermanfaat, manfaatnya seperti apa? Siswa dapat mengetahui minat dan bakatnya setelah itu dapat mengembangkannya melalui fasilitas pelatihan yang disediakan oleh guru PAI dibantu oleh pengurus ROHIS SMA Negeri 2 Bitung dan Badan Otonom Multimedia R2B. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru PAI strategi lain yang digunakan untuk memfasilitasi siswa/i muslim dalam proses pembelajaran.

“Selanjutnya guru PAI memfasilitasi siswa/i di ruang agama Islam, setelah proses KBM dilangsungkan belajar bersama al-Qur’an dan kajian keislaman dengan menampilkan siswa untuk menyampaikan materi ceramah singkat dengan tujuan siswa bisa perlahan-lahan melatih dirinya untuk berani tampil di depan orang lain selain itu siswa/i dapat mengurangi aktivitas dengan *handphone/gadget* dan memperbanyak belajar al-Qur’an”.⁹⁶

Ungkapan di atas menunjukkan peran guru Pendidikan Agama Islam sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas kepada siswa/i melalui kegiatan pelatihan

⁹⁵Kepengurusan Badan Otonom Multimedia Rohis SMA Negeri 2 Bitung Periode 2017/2018

⁹⁶Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 30 Maret 2023

untuk mengembangkan diri siswa dan mengurangi aktivitas siswa terhadap *handphone/gadget* dalam dirinya.

b. Peran Guru PAI Sebagai Pembimbing

Peran guru sebagai pembimbing yaitu guru membimbing siswa dari ketidaktahuannya sampai menjadi sesuatu yang diketahui, yaitu membatu siswa untuk memahami suatu hal sebagaimana dengan hasil observasi dan wawancara peneliti kepada Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung terkait bentuk peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam membimbing siswa/i muslim yang kecanduan *mobile game* dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Bitung.

“Salah satu peran guru PAI dalam menghadapi siswa yang kecanduan *mobile game* yang pertama memberikan pemahaman kepada siswa bahaya atau dampak yang ditimbulkan oleh *mobile game* setelah mereka paham kita mengambil langkah-langkah untuk mengantisipasi kejadian - kejadian yang berakibat fatal dari *mobile game*”.⁹⁷

Ungkapan di atas menunjukkan bahwa peran guru Pendidikan Agama Islam adalah memberikan arahan kepada siswa yang kecanduan *mobile game*, dengan memberikan pemahaman kepada siswa tentang bahaya atau dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan *mobile game* dapat mengurangi tingkat kecanduannya terhadap *mobile game*. Selain itu juga peneliti menemukan teknik penghafalan ayat suci Al-Qur’an yang dilakukan oleh guru PAI dalam proses KBM di ruang agama Islam SMA Negeri 2 Bitung.

“Guru PAI membentuk siswa/i muslim yang memiliki jam pelajaran agama pada saat itu diminta untuk duduk dalam bentuk lingkaran, setelah itu siswa diminta untuk menghafalkan ayat al-qur’an tetapi di pandu oleh guru PAI, pertama dimulai dari guru itu sendiri menyebutkan penggalan ayat yang pertama setelah itu dilanjutkan kepada siswa yang disebelah kanannya untuk menyambungkan ayat tersebut aktivitas ini dilakukan sampai siswa yang terakhir kemudian dilanjutkan putaran kedua dengan aktivitas yang sama, selanjutnya guru PAI menyampaikan masing-masing siswa diminta mengulang penggalan ayat yang sudah dibacakan

⁹⁷Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 29 Juli 2022

tadi tanpa melihat al-qur'an jika sudah terhafalkan silahkan dilanjutkan ke penggalan ayat yang selanjutnya dan ketika menghafalkan ayat suci Al-Qur'an silahkan dibaca berulang-ulang minimal 20 kali maksimal 40 kali ini berlaku untuk orang yang menghafalkan secara perkata atau perkalimat ayat suci Al-Qur'an".⁹⁸

Berdasarkan hasil observasi di atas bahwa guru PAI membantu siswa/i nya dari pengaruh *hadphone/gadget* pada saat jam pelajaran berlangsung dengan demikian juga dapat mengalihkan aktivitas siswa yang berkaitan dengan *handphone/gadget* dan mendekatkan siswa dengan Al-Qur'an. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru PAI tidak melarang siswa/i dari *handphone/gadget* tetapi mengurangi aktivitas siswa/i nya dari pengaruh *handphone/gadget* yang kurang bermanfaat sehingga membuat siswa/i-nya menggunakan *handphone/gadget* sewajarnya dan tidak berlebihan seperti halnya bermain *mobile game* yang ada di *handphone/gadget* secara tidak berlebihan.

c. Peran Guru PAI Sebagai Pendidik

Peran guru PAI sebagai pendidik yaitu guru PAI selalu memberikan bimbingan dia juga harus menjadi seorang pendidik yang mampu mendidik siswa/i-nya dari yang kurang baik diarahkan dan dibina sehingga menjadi pribadi yang lebih baik. Sebagaimana dengan hasil observasi dan wawancara peneliti kepada Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung terkait peran guru Pendidikan Agama Islam dalam hal mendidik siswa/I yang bermasalah salah satunya yaitu siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung. Guru PAI memiliki cara untuk setiap mendidik siswa/i-nya untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Sehingga cara itu disebut sebagai strategi guru PAI dan itu juga sudah menjadi tugas dan tanggungjawab dari seorang guru memiliki caranya sendiri untuk mendidik siswanya yang bermasalah di sekolah SMA Negeri 2 Bitung.

Strategi adalah cara yang dilakukan seorang Guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung. Sebagaimana wawancara penulis kepada informan I selaku Guru

⁹⁸Observasi, di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 16 Januari 2023

Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung terkait strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *Mobile Game*.⁹⁹

“Strategi dalam menghadapi siswa yang kecanduan *mobile game* yang pertama kita harus mempersiapkan wadah, wadahnya apa? Wadah lembaga yang bisa mengakomodir seluruh aktivitas siswa, wadahnya ada tiga: yang pertama mempersiapkan Wadah ROHIS itu sendiri sebagai lembaga, yang kedua adanya badan otonom R2B, yang ketiga adanya dewan perwakilan kelas yang muslim, berfungsi untuk memberikan akses informasi terhadap kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa/i muslim. Selanjutnya setelah mempersiapkan wadah, mempersiapkan program-program yang bisa mengakomodir seluruh siswa dengan tujuan untuk mengalihkan fokus siswa terhadap *smartphone/gadget* sehingga dapat mengurangi kecanduan peserta didik dalam bermain *mobile game*.¹⁰⁰

Berdasarkan Ungkapan di atas bahwa strategi yang dilakukan guru pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung yaitu dengan memperbanyak kegiatan islami di sekolah dengan tujuan memperpadat waktu siswa, sehingga siswa/i bisa disibukkan dengan kegiatan-kegiatan tersebut, sehingga dapat mengurangi kecanduan *mobile game* pada diri siswa. Salah satu contohnya kegiatan pesantren kilat SMA Negeri 2 Bitung.

Sebagaimana wawancara penulis kepada informan II selaku Siswa SMA Negeri 2 Bitung yang masuk dalam kategori kecanduan *mobile game* terkait kegiatan pesantren kilat apakah dapat mengurangi tingkat kecanduannya atau tidak sama sekali. Dan siswa itu mengatakan bahwa:

“Kalau dari *game* memang ada perubahan soalnya disini jadwal diatur semua jadi kesempatan untuk memegang *handphone/gadget* itu memang sangat sedikit jadi kalau untuk login *game* itu sangat jarang, pada saat pesantren kilat selama 3 hari 2 malam, saya hanya *login game* satu kali itupun pada saat break makan dan login *game* pun tujuan hanya mengklaim *rewards* dalam *game* untuk rasa ketergantungan login *game* pun sudah tidak lagi dikarenakan sudah fokus sama kegiatan keagamaan yaitu pesantren kilat ini”.¹⁰¹

⁹⁹Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 29 Juli 2022

¹⁰⁰Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 29 Juli 2022

¹⁰¹Ridho Wael, Siswa Muslim di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di lokasi pesantren kilat Mokupa Resort, pada tanggal 24 Desember 2022

Selain itu peneliti melakukan wawancara kepada orang tuanya. Orang tuanya mengatakan sebagai berikut :

Waktu sebelum kegiatan pesantren kilat anak saya kebanyakan main *game* sampai berjam-jam, tetapi setelah mengikuti kegiatan itu sudah berkurang bermain *game*-nya.¹⁰²

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa strategi yang dilakukan guru pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung yaitu dengan memperbanyak kegiatan islami di sekolah salah satunya kegiatan pesantren kilat dapat mengurangi tingkat kecanduan *mobile game* pada diri siswa, karena dapat mengalihkan kegiatan peserta didik dari bermain *mobile game* dengan kegiatan keagamaan.

Sebagaimana dengan hasil observasi peneliti mengenai kegiatan tadzkir dan jum'at modis bahwa sebelum kegiatan dimulai pengurus rohis akan mengingatkan terlebih dahulu untuk siswa/i muslim tidak bermain *smartphone/gadget* pada saat kegiatan berlangsung. Hal ini juga dikuatkan dengan wawancara peneliti kepada siswi yang kedapatan bermain *mobile game* pada saat kegiatan berlangsung.

“Pada saat tadzkir juga pernah ditegur karena kedapatan saya sedang bermain *the sims*, bentuk teguran yaitu : jangan dulu bermain *game* karena acara belum selesai”¹⁰³

Ungkapan diatas membuktikan bahwa ada kerjasama dari guru Pendidikan agama islam dengan pengurus rohis SMA Negeri 2 Bitung untuk mendisiplinkan siswa/i muslim dan dapat mengurangi aktivitas siswa dengan *smartphone/gadget* mereka. Guru PAI juga mengantisipasi jika siswa kedapatan bermain *game* pada saat jam pelajaran di ruang agama islam atau di kegiatan guru akan melakukan penyitaan *handphone/gadget* mereka berikut ungkapan dari guru Pendidikan agama Islam.

“Langkah - langkah awalnya ini yang pertama alatnya dulu harus disita, alatnya disita sebagai efek jerah lalu kita berkomunikasi dengan orang tua, memanggil orang tua dengan anak sebab sekalipun guru melakukan sebuah pembinaan dan pembimbingan tanpa dibantu orang tua maka mustahil bagi

¹⁰²Djamaludin Wael, Orang tua Siswa Muslim di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di rumah, alamat tinombala pada tanggal 1 April 2023

¹⁰³Sriyanti Isima, Siswa Muslim di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di rumah, pada tanggal 13 Agustus 2022

anak, ya artinya kita butuh bantuan orang tua untuk memberikan akses informasi tentang bahayannya, sekalipun orang tua juga tau, nah sebagai efek jerah mungkin diberikan penugasan - penugasan bagi siswa untuk mengurangi waktunya dalam *game online*”¹⁰⁴

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa guru pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung memiliki banyak cara yang dapat dilakukan dalam mendidik siswa/i nya, dan dari beberapa penjelasan diatas bahwa guru PAI dapat terbantuan dengan bantuan dari pihak sekolah, orang tua, dan pengurus rohis SMA Negeri 2 Bitung dalam mendidik siswa yang bermasalah salah satunya siswa yang kecanduan *mobile game*.

d. Peran Guru PAI Sebagai Motivator

Guru selain mendidik, dia juga wajib memberikan motivasi kepada siswanya agar siswanya lebih bersemangat untuk belajar dan menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya, jika ada siswa yang sudah patah semangat menjadi tugas seorang guru untuk bagaimana caranya mengembalikan semangat siswanya melalui motivasi yang dia berikan.

Berdasarkan penelitian yang di dapati, guru PAI yaitu Bapak Yudnansyah Nurdin memiliki banyak cara untuk mendidik siswanya, dan beliau juga mampu membuat siswanya menjadi kagum dengan didikannya, beliau juga mengatakan kepada peneliti bahwa seorang guru itu harus menjadi guru yang disegani, bukan guru yang ditakuti, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru PAI yang bersangkutan, dan guru PAI mengemukakan pendapatnya sebagai berikut :

“Setiap awal dan akhir pembelajaran saya memberikan nasehat kepada siswa/i saya, nasehat dilakukan setiap waktu, seperti kegiatan jum’at modis, tadzkir, dan dalam proses KBM”¹⁰⁵

Ungkapan diatas dapat dibenarkan, karena peneliti melihat guru PAI ini di sanjung dan disenangi oleh siswanya dikarenakan cara didiknya yang berbeda,

¹⁰⁴Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 29 Juli 2022

¹⁰⁵Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 30 Maret 2023

berdasarkan dengan pengalaman peneliti ketika menjadi muridnya, beliau bisa menjadi guru, teman, ayah yang dapat membaca psikologi seseorang dan beliau bisa mendapatkan solusi dari setiap masalah yang dihadapi oleh siswanya, beliau juga menjadi seorang motivator bagi siswanya itu yang peneliti lihat dan rasakan selama peneliti mengenal baik bapak Yudnansyah Nurdin, ada tiga cara mendidik siswa pertama dengan tangan, kedua mulut, dan ketiga do'a, yang peneliti dapati maksud dari penjelasan di atas bahwa mendidik siswa dengan tangan yaitu guru bisa bersikap tegas padanya tapi sewajarnya, yang kedua dengan mulut maksudnya yaitu berikanlah dia nasehat agar bisa menjadi pribadi yang lebih baik, yang ketiga yaitu di do'akan dia mintalah kepada sang pencipta bukakanlah pintu hatinya agar dia bisa bertaubat dan Kembali kejalan yang benar, karena senjata terakhir umat islam yaitu do'a yang dipatkan kepada sang pencipta.

e. Peran Guru PAI Sebagai Evaluator

Semua orang memiliki kewajiban untuk mengevaluasi dirinya, dengan mengevaluasi diri, kita dapat mengetahui apa saja yang kurang dan yang tidak dapat untuk dilakukan pada diri kita. Sama halnya dengan guru, tugas guru bukan hanya mengevaluasi dirinya saja, tetapi dia harus mengevaluasi siswanya agar dapat mengetahui perkembangan siswanya.

Langkah yang dilakukan guru PAI dalam bentuk evaluasi yaitu sebagaimana dengan wawancara dari guru yang bersangkutan.

“Cara yang saya lakukan yaitu mengumpulkan pengurus rohis, badan otonom multimedia dan seksi agama islam di masing-masing kelas dalam satu ruangan, setelah itu dilanjutkan dengan melakukan sharing sejauh mana perkembangan siswa, masalah apa yang dihadapi pada masa lampau, setelah itu dicarikan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Ungkapan di atas menunjukkan bahwa peran guru Pendidikan Agama Islam sebagai motivator adalah guru PAI dapat mengevaluasi dirinya sendiri dan juga siswanya, cara guru PAI untuk menemukan informasi dari siswa yang bermasalah dibantu oleh pengurus, seksi agama Islam, dan badan otonom multimedia, dengan tujuan dapat mencarikan solusi yang tepat untuk menghadapi siswa/i yang

bermasalah salah satunya siswa yang kecanduan mobile game, selain mencari solusi dapat membantu juga guru PAI dalam pelaksanaan solusi yang telah disepekat bersama.

2. Faktor Penghambat dalam Mendidik Siswa yang Kecanduan *Mobile Game*

Ada beberapa hambatan yang mempengaruhi guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*, berikut ini adalah hasil wawancara yang dilakukan peneliti dalam hal ini peneliti mewawancarai guru pendidikan agama islam di SMA Negeri 2 Bitung.

“ada beberapa faktor penghambat ketika mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*”, yaitu : Pengaruh pertemanan antar pemain *game* sangat kuat, waktu tatap muka sangat terbatas, kurangnya dukungan dari guru mata pelajaran yang lain. Itulah beberapa faktor penghambat yang saya hadapi ketika mendidik siswa muslim yang sudah kecanduan *mobile game*.”¹⁰⁶

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya siswa yang sudah kecanduan *mobile game* memiliki tingkat kesulitan dalam mendidik siswa tersebut sehingga dibutuhkannya bantuan dan kerjasama dari orang tua siswa tersebut. Dengan adanya kerjasama antar guru dan orang tua dapat mengurangi bahkan menghilangkan kecanduan *mobile game* pada diri siswa.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Peran Guru PAI dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan Bermain *Mobile Game*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik siswa muslim yang kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung. Berikut ada beberapa peran yang dilakukan dari Guru PAI dalam menjalankan perannya di SMA Negeri 2 Bitung diantaranya:

¹⁰⁶Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 29 Juli 2022

a. Peran Guru Sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, guru tidak mendominasi peserta didik melalui cerita, ceramah, atau penjelasan, namun ia memandang anak didik sebagai pribadi yang bertanggung jawab, yang mampu mengolah sumber - sumber belajar sehingga mereka melakukan kegiatan belajar berdasarkan petunjuk yang tepat.¹⁰⁷

Guru sebagai fasilitator dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik baik dari segi pemikiran maupun tindakan, dari segi pemikiran guru dapat membantu siswa dengan memberikan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi siswa selanjutnya membantu siswa dari segi tindakan seperti ketika siswa dapat tugas untuk pembuatan makalah, tetapi ada siswa yang tidak memahami cara pembuatan makalah maka guru wajib memfasilitasi kebutuhan siswa dengan cara memberikan petunjuk, pengetahuan, dan Latihan pembuatan karya tulis ilmiah dalam bentuk makalah, dengan tujuan agar siswa bisa mengetahui cara pembuatan makalah. Sebagai fasilitator guru juga menyediakan waktunya untuk konsultasi pribadi atau kelompok kecil dengan peserta didik, baik di dalam maupun diluar ruangan kelas. Dengan begitu guru membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar dan merencanakan kegiatan belajar yang lebih efektif.¹⁰⁸

Setelah proses KBM guru PAI melaksanakan kegiatan belajar bersama al-Qur'an dan kajian keislaman dengan menampilkan siswa untuk menyampaikan materi ceramah singkat dengan tujuan siswa bisa perlahan-lahan melatih dirinya untuk berani tampil di depan orang lain selain itu siswa/i dapat mengurangi aktivitas dengan *handphone/gadget* dan memperbanyak belajar al-Qur'an

Dari uraian diatas bahwa peran guru sebagai fasilitator, yaitu membantu siswa dengan cara memfasilitasi kebutuhan dari peserta didik, dan mencari tahu terlebih dahulu kebutuhan apa saja yang dibutuhkan peserta didik untuk menyelesaikan

¹⁰⁷Dorlan Naibaho, "Peranan Guru Sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik", *Jurnal Christian Humaniora*, vol 2, no.1, Mei 2018, h. 77.

¹⁰⁸Dorlan Naibaho, "Peranan Guru Sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik", *Jurnal Christian Humaniora*, vol 2, no.1, Mei 2018, h. 78.

kesulitan peserta didik ketika dalam proses pembelajaran, agar terjadinya kegiatan belajar yang lebih efektif kedepannya.

b. Peran Guru Sebagai Pengajar dan Pendidik

Dalam Undang-undang No. 14 tahun 2005 dinyatakan bahwa: Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah¹⁰⁹

Pengajar adalah menyampaikan, memberikan, mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa/murid. Pengajaran hanya menekankan pada aspek pengetahuan, sehingga ketika siswa telah mengerti dan memahami materi pelajaran yang diajarkan maka pengajaran bisa dikatakan berhasil. Sehingga bagi seorang pengajar tidak begitu risau dengan sikap dan perilaku siswa-siswanya, karena hal tersebut bukanlah merupakan tanggung jawabnya. seorang pengajar tidak mempersoalkan tentang tingkah lakunya, apakah tingkah laku mereka patut ditiru oleh siswa atau tidak. Mereka bisa melakukan hal-hal yang tidak sepatutnya dilakukan sebagai seorang panutan.¹¹⁰

Pendidik adalah setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi. Aktifitas mendidik melakukan pembinaan sikap dan tingkah laku para siswa agar mereka menjadi manusia yang baik dan berguna bagi orang tua, masyarakat, nusa, bangsa dan agama.¹¹¹

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa peran guru tidak hanya mengajar tetapi peran guru juga yaitu mendidik siswa menjadi pribadi yang lebih baik dan berguna

¹⁰⁹Fambi Alda Triansyah, "Guru Sebagai Pengajar dan Prinsip Dasar Mengajar", <https://fambieanaksmk.blogspot.com/2016/10/guru-sebagai-pengajar-prinsip-dasar/> diakses pada bulan oktober 2016.

¹¹⁰Fambi Alda Triansyah, "Guru Sebagai Pengajar dan Prinsip Dasar Mengajar", <https://fambieanaksmk.blogspot.com/2016/10/guru-sebagai-pengajar-prinsip-dasar/> diakses pada bulan oktober 2016.

¹¹¹Fambi Alda Triansyah, "Guru Sebagai Pengajar dan Prinsip Dasar Mengajar", <https://fambieanaksmk.blogspot.com/2016/10/guru-sebagai-pengajar-prinsip-dasar/> diakses pada bulan oktober 2016.

bagi orang tua, masyarakat, nusa, bangsa, dan agama. Guru adalah teman terbaik, sosok terhormat memberikan jalan untuk siswanya, melangkah menjadi orang yang lebih baik, penuntun dikala lengah, pembimbing dikala salah, guru diibaratkan sebagai cahaya didalam kegelapan, menuntun siswanya untuk melangkah meraih masa depan.¹¹²

Guru mendidik peserta didik dalam proses pembelajaran baik itu kegiatan dalam kelas maupun kegiatan diluar kelas. Hal ini ditunjukkan agar guru PAI dapat mengawasi setiap perkembangan akhlak peserta didik serta mengarahkan peserta didik agar dapat menggunakan game online dengan baik dan mebantengi diri dari dampak negatif, mengingat bahwa *game online* ini memiliki pengaruh yang sangat besar.¹¹³

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa seorang guru PAI dapat mengawasi perkembangan dari peserta didik di dalam kelas maupun diluar, selanjutnya guru PAI memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang bahayanya bermain *mobile game* secara terus - menerus dalam kondisi dan situasi secara tidak tepat dapat membuat seseorang itu menjadi kecanduan. Guru PAI juga mampu mengarahkan siswa untuk dapat mengurangi kecanduan *mobile game* pada dirinya. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung.

1) KBM Berlangsung

a) Teknik Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif

Seorang guru diminta untuk kreatif dan inovatif tujuannya agar siswa tidak merasa bosan ketika menerima pembelajaran dari gurunya. Adapun beberapa teknik pembelajaran pada saat KBM berlangsung dari guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung :

(1) *Brainstorming*

¹¹²Fambi Alda Triansyah, "Guru Sebagai Pengajar dan Prinsip Dasar Mengajar", <https://fambieanaksmk.blogspot.com/2016/10/guru-sebagai-pengajar-prinsip-dasar/> diakses pada bulan oktober 2016.

¹¹³Wahyuddin Skripsi: "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo", Institut Agama Islam Negeri Palopo 2021.

Metode pembelajaran *brainstorming* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyatakan pendapat ataupun gagasan mereka mengenai materi pembelajaran. Metode pembelajaran *brainstorming* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis oleh peserta didik karena peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka tanpa adanya rasa takut akan dikritik.¹¹⁴

Dalam hal ini salah satu strategi yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung yaitu teknik pembelajaran *brainstorming*, tujuan untuk mengasah pengetahuan peserta didik melalui berpikir kritis, selain itu bisa melatih siswa berani tampil, berani menjawab pertanyaan dari gurunya, dan teknik ini akan mengalihkan *handphone/gadget* dari peserta didik dalam proses KBM Berlangsung. Dengan demikian dapat mengurangi kecanduan siswa muslim terhadap *mobile game*.

(2) Teknik penghafalan Ayat

Pada saat jam pelajaran agama berlangsung, penulis melakukan observasi di sekolah memantau proses pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Bitung. Penulis menemukan teknik penghafalan dari guru PAI pada saat proses LBM Berlangsung. Teknik penghafalan ayat yaitu dibacakan 20 kali ayat tersebut secara bertahap, setelah itu di ujicoba untuk dihafalkan maka dengan demikian akan terhafalkan dengan sendirinya ayat yang sudah dibacakan tadi, tujuan dari teknik penghafalan ini untuk lebih mengenal huruf yang dibaca dan akan dihafalkan setelahnya, selanjutnya akan memperlancar ingatannya ketika membaca berulang - ulang.¹¹⁵

Berdasarkan hasil Observasi diatas maka dengan teknik penghafalan ayat tersebut, dapat mengurangi kecanduan peserta didik terhadap *mobile game*,

¹¹⁴Dzaalika Aldeirre, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Brainstorming* terhadap Kemampuan Berpikir kritis Materi Vertebrata Pada Siswa SMA", *Jurnal Biologi dalam Pembelajarannya*, vol 5, no.2, Oktober 2018, h 111.

¹¹⁵Observasi di SMA Negeri 2 Bitung, pada saat jam KBM Berlangsung di ruang Agama Islam. 16 Januari 2023.

dikarenakan dapat mengalihkan fokus peserta didik, dan faktor membuat siswa itu bermain *mobile game* dikarenakan adanya kejenuhan ketika belajar, tetapi jika guru bisa mengalihkan *handphone/gadget* dari siswa pada saat pembelajaran berlangsung maka kecanduan terhadap *mobile game* berkurang.

(3) Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang paling baik, tapi dalam situasi lain sangat tidak efisien. Guru, yang bijaksana dan profesional, senantiasa menyadari kondisi - kondisi yang berhubungan, dengan situasi pengajaran yang dihadapi, sehingga dapat menetapkan kapan metode ceramah sewajarnya digunakan dan kapan pembelajarannya dengan menggunakan metode lainnya.¹¹⁶

Berdasarkan uraian diatas bahwa metode ceramah digunakan pada kondisi-kondisi yang berhubungan, dan Guru PAI di SMA Negeri 2 Bitung ketika mengajar kadang menggunakan metode ceramah dan ketika menggunakan metode ceramah ini , intonasi dan pembawaan dari Guru PAI tersebut berbeda, intonasi atau pembawaannya di sesuaikan dengan isi ceramah yang disampaikan, sehingga siswa bisa fokus ketika mendengarkan ceramah dari guru tersebut. sehingga dapat mengalihkan siswa dari *handphone/gadget* pada saat jam KBM Berlangsung.

b) Tehnik Guru PAI

Ketika siswa kedatangan *login game* saat jam pelajaran berlangsung tindakan yang diambil oleh Guru PAI (Pendidikan Agama Islam) di SMA Negeri 2 Bitung yaitu dengan menghapus *game* tersebut dari *handphone/gadget* dengan tujuan untuk memberikan ketegasan pada siswa tersebut. dan selain itu juga ketika penghapusan game dilakukan maka data *game* bisa terhapus juga, meskipun siswa bisa download lagi tapi *rewards* atau poin yang dikumpulkan akan hilang. Tetapi

¹¹⁶Imam Moedjiono, "Metode Ceramah Interaktif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Tarbiyah UII*, vol 9, Desember 2003, h. 87.

ada siswa yang sudah *back-up* data *game* nya. Sehingga ada langkah kedua yang Guru PAI bisa pakai dalam mendisiplinkan siswa tersebut.¹¹⁷

Jika cara pertama tidak berhasil bagi siswa yang kecanduan *mobile games* yaitu langkah selanjutnya dengan menyita *handphone/gadget* nya selama 3 hari , kalau kedatangan lagi disita sampai 7 hari kalau masih tidak mendengarkan juga disita 30 hari cara ini untuk mempertegas pada siswa hukuman yang akan didapat ketika bermain game di saat jam pelajaran Agama berlangsung. Tetapi guru PAI juga harus bekerja sama dengan orang tua siswa untuk mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*.¹¹⁸

2) Di Luar Jam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)

a) Mempersiapkan Wadah/Lembaga

Strategi dari Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game, pada saat diluar Jam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yaitu mempersiapkan wadah dalam bentuk lembaga untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan siswa di luar jam pelajaran. Termasuk dengan siswa yang bermasalah, berikut wadah atau lembaga yang ada di SMA Negeri 2 Bitung :

b) Rohis

Kerohanian Islam (ROHIS). Ekstrakurikuler Rohis merupakan salah satu dari ekstrakurikuler yang menjadi suatu kegiatan yang berbasis agama. Dalam kegiatan ekstrakurikuler ini terdapat program - program yang diusahakan dapat menciptakan dan membangun sikap keberagamaan siswa diantaranya adalah pengajian, bakti sosial, pesantren kilat, peringatan hari besar Islam (PHBI), seni

¹¹⁷Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 29 Juli 2022

¹¹⁸Yudnansyah Nurdin, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung, pada tanggal 29 Juli 2022

baca al-Qur'an, praktik pengamalan ibadah dan kreasi remaja muslim. Kegiatan keagamaanpun berjalan dengan didasari sikap toleransi antar umat beragama.¹¹⁹

Kerohanian Islam (ROHIS) di SMA Negeri 2 Bitung sudah berjalan dari sejak 2015 - sekarang dan ROHIS dibagi menjadi dua yaitu anggota dan pengurus ROHIS. Kepengurusan ROHIS sudah berjalan angkatan ke 8 yang dipimpin oleh saudari Fitria Imam sebagai Ketua ROHIS SMA Negeri 2 Bitung periode 2022-2023. Adapun tugas dari pengurus ROHIS yaitu salah satunya mendata siswa/i Muslim di SMA Negeri 2 Bitung, membantu Guru PAI selaku Dewan Pembina untuk mencari informasi tentang siswa/i muslim baik siswa/i muslim yang bermasalah ataupun tidak bermasalah.

c) Badan Otonom R2B

Badan Otonom (R2B) ROHIS SMA Negeri 2 Bitung, satu-satunya badan otonom yang bertugas di bidang multimedia ROHIS SMA Negeri 2 Bitung, semua foto video kegiatan ROHIS SMA Negeri 2 Bitung di edit oleh bidang multimedia ini, selain itu juga bidang ini membantu dewan pembina ROHIS selaku Guru PAI Pendidikan Agama Islam dan pengurus ROHIS SMA Negeri 2 Bitung, untuk mencari informasi tentang siswa/i muslim baik siswa/i muslim yang bermasalah ataupun tidak bermasalah.¹²⁰

d) DPK (Dewan Perwakilan Kelas)

Dewan Perwakilan Kelas (DPK) ROHIS SMA Negeri 2 Bitung merupakan seksi Agama Islam di masing-masing kelas, DPK juga membantu Guru Agama Islam untuk mendapatkan informasi dari siswa/i muslim baik siswa/i muslim yang bermasalah ataupun tidak bermasalah.¹²¹

Dengan demikian Guru PAI (Pendidikan Agama Islam) bisa memantau siswa/i muslim yang bermasalah dan perkembangan dari peserta didiknya melalui 3 wadah

¹¹⁹Ali Noer, "Upaya Ekstrakurikuler Kerohanian Islam (ROHIS) dalam Meningkatkan Sikap Keberagamaan Siswa di SMK Ibnu Taimiyah Pekanbaru", *Jurnal Al-Thariqah*, vol 2, no.1, Juni 2017, h. 21.

¹²⁰SMA Negeri 2 Bitung

¹²¹SMA Negeri 2 Bitung

ini sehingga informasi yang diterima bukan hanya pada 1 aspek saja tetapi dari berbagai aspek untuk mendapatkan informasi tentang siswa/i muslim SMA Negeri 2 Bitung.

3) Program Kerja Kegiatan Keagamaan

Dalam kegiatan ekstrakurikuler ini terdapat program - program yang diusahakan dapat menciptakan dan membangun sikap keberagaman siswa diantaranya adalah pengajian, bakti sosial, pesantren kilat, peringatan hari besar Islam (PHBI), seni baca al-Qur'an, praktik pengamalan ibadah dan kreasi remaja muslim.¹²² Adapun program - program ROHIS SMA Negeri 2 Bitung sebagai berikut :

a) Pesantren Kilat

Pesantren kilat adalah salah satu wahana alternatif kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka memantapkan pembinaan keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT. Bagi siswa yang beragama Islam dengan pola dan tata cara kehidupan pesantren yang dilakukan di dalam lingkungan sekolah. walaupun hanya singkat, pesantren kilat diharapkan dapat memberi pengaruh signifikan terhadap perubahan tingkah laku dan emosi peserta didik.¹²³

Kegiatan Pesantren Kilat SMA Negeri 2 Bitung, dilaksanakan pada tanggal 22-24 Desember 2022 di Mokupa Villa, Desa Mokupa, Kecamatan Tombariri, Minahasa, Sulawesi Utara. Berdasarkan hasil observasi bahwa pesantren kilat ini membawa perubahan terhadap siswa yang kecanduan *mobile game*. Dengan banyaknya agenda kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan pesantren kilat dapat mengurangi kecanduan *mobile game* pada peserta didik.¹²⁴

¹²² Ali Noer, "Upaya Ekstrakurikuler Kerohanian Islam (ROHIS) dalam Meningkatkan Sikap Keberagaman Siswa di SMK Ibnu Taimiyah Pekanbaru", *Jurnal Al-Thariqah*, vol 2, no.1, Juni 2017, h. 21.

¹²³ Amir El Mujieb, "Pesantren Kilat di Kalangan Sekolah", <https://www.gurupai.com/2020/07/pesantren-kilat-di-kalangan-sekolah.html>// diakses pada bulan Juli 2020.

¹²⁴ Hasil Observasi pada Kegiatan Pesantren Kilat SMA Negeri 2 Bitung, di Mokupa Resort pada tanggal 22-24 Desember 2022

b) Tadzkir Mingguan

Kegiatan Tadzkir Mingguan merupakan salah satu program dari pengurus ROHIS SMA Negeri 2 Bitung dengan tujuan berdzikir bersama mengingat Allah dalam satu tempat. Kegiatan Tadzkir dilaksanakan setiap seminggu sekali diluar jam KBM sehingga tidak mengganggu jadwal KBM di sekolah.

Sebelum di mulainya kegiatan Tadzkir, Dewan Pengurus ROHIS SMA Negeri 2 Bitung telah mengingatkan kepada siswa/i Muslim SMA Negeri 2 Bitung, untuk tidak bermain *handphone/gadget* pada saat kegiatan Tadzkir Mingguan sedang berlangsung dan diminta untuk menyimpan *handphone/gadget* mereka didalam tas. Sehingga ketika kedatangan siswa sedang bermain *game* atau membuka *handphone/gadget* maka *handphone/gadget* tersebut disita oleh Dewan Pembina ROHIS SMA Negeri 2 Bitung yaitu Guru Pendidikan Agama Islam.¹²⁵

Dengan demikian salah satu strategi guru Pendidikan Agama Islam mengurangi kecanduan mobile game dari peserta didik dengan mengurangi peserta didik memegang *handphone/gadget*. Dan bantuan dari orang tua peserta didik juga dapat membantu guru Pendidikan Agama Islam mendidik siswa/i Muslim yang kecanduan *mobile game*.

c) Jum'at Modis

Jum'at Modis merupakan kegiatan dari ROHIS SMA Negeri 2 Bitung yang dilaksanakan setiap hari jum'at sebelum masuk jam KBM. Di kegiatan ini juga siswa/i muslim tidak diizinkan untuk memegang *handphone/gadget* sehingga dengan demikian dapat mengurangi kecanduan peserta didik terhadap *mobile game*.¹²⁶

c. Peran Guru Sebagai Motivator

Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan

¹²⁵Tadzkir Mingguan di Ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung.

¹²⁶Jum'at Modis di Ruang Agama Islam SMA Negeri 2 Bitung.

dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa dipungkiri bahwa semangat belajar seorang siswa dengan yang lain berbeda-beda, untuk itulah penting bagi guru untuk selalu senantiasa untuk membentangkan motivasi kepada siswa supaya siswa senantiasa memiliki semangat belajar dan mampu menjadi siswa yang berprestasi serta dapat mengembangkan diri secara optimal.¹²⁷ Setiap awal dan akhir pembelajaran saya memberikan nasehat kepada siswa/i saya, nasehat dilakukan setiap waktu, seperti kegiatan jum'at modis, tadzkir, dan dalam proses KBM.

Guru selalu berusaha memberikan teladan dalam melakukan praktik – praktik keagamaan dengan nilai - nilai Islam. Selanjutnya adanya keterlibatan guru untuk melaksanakan dan memberi contoh amalan yang nyata, anak akan merespon, menerima, dan mengamalkan nilai - nilai Islam yang telah dijelaskan dan di praktikkan.¹²⁸

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif.¹²⁹

Metode keteladanan adalah cara yang paling efektif dan berhasil dalam menanam nilai - nilai Islam yang akan diinternalisasi anak menjadi kepribadian. Metode ini menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap baik buruknya individu, anak cenderung mengidentifikasikan dirinya dengan pendidik. Ketika pendidik berbicara jujur dan dapat dipercaya, maka anak akan tumbuh dalam kejujuran dan Amanah, dan begitu pula sebaliknya.¹³⁰

Metode perhatian atau pengawasan adalah metode dengan mengikuti perkembangan individu dan mengawasinya dalam segala bentuk, baik aqidah,

¹²⁷Arianti, “Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Kependidikan*, vol 12, no.2, Desember 2018, h. 132.

¹²⁸Niken Ristianah, “Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020, h. 8.

¹²⁹Arianti, “Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Kependidikan*, vol 12, no.2, Desember 2018, h 120.

¹³⁰Niken Ristianah, “Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020, h. 9.

akhlak, mental, dan sosialnya. Artinya perhatian yang diberikan dapat mulai dari gerak-gerik, perkataan, perbuatan, sampai pada orientasi dan kecenderungan. Jika yang dilakukan adalah sesuatu yang baik, maka pendidik memotivasi, namun jika perbuatan tidak baik dilakukan maka pendidik akan melarang dan memperingatkan serta menjelaskan akibat buruk dari perbuatan yang dilakukan.¹³¹

Berdasarkan Uraian diatas bahwa peran Guru salah satunya sebagai motivator, atau memberikan motivasi kepada peserta didik, untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran, dengan demikian guru akan memperoleh hasil belajar yang optimal, guru yang membangkitkan motivasi semangat belajar siswa, dapat membentuk perilaku belajar siswa yang efektif.

d. Peran Guru Sebagai Evaluator

Dalam dunia pendidikan, setiap jenis pendidikan atau bentuk pendidikan pada waktu - waktu tertentu selama satu periode pendidikan akan diadakan evaluasi, artinya pada waktu - waktu tertentu selama satu periode pendidikan, orang selalu mengadakan penilaian terhadap hasil yang telah dicapai, baik oleh pihak terdidik maupun oleh pendidik. Penilaian perlu dilakukan, karena dengan penilaian guru dapat mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan, penguasaan siswa terhadap pelajaran, serta ketepatan atau keefektifan metode mengajar.¹³²

Pendekatan klarifikasi nilai memberikan penekanan pada usaha untuk membantu anak dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai - nilai mereka sendiri tujuan dari pendekatan ini yaitu, membantu anak untuk menyadari dan mengidentifikasi nilai nilai mereka sendiri serta nilai - nilai orang lain, membantu anak supaya mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dngan orang lain yang berhubungan dengan nilai - nilai mereka sendiri, dan membantu anak agar mampu menggunakan kemampuan berpikir rasional dan kesadaran emosional untuk memahami perasaan,

¹³¹ Niken Ristianah, "Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020, h. 10.

¹³²Arianti, "Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Kependidikan*, vol 12, no.2, Desember 2018, h. 120.

nilai - nilai, dan pola tingkah laku mereka sendiri.¹³³ Cara yang dilakukan guru PAI untuk menemukan informasi dari siswa yang bermasalah dibantu oleh pegurus, seksi agama Islam, dan badan otonom multimedia, dengan tujuan dapat mencarikan solusi yang tepat untuk menghadapi siswa/i yang bermasalah salah satunya siswa yang kecanduan *mobile game*, selain mencarikan solusi dapat membantu juga guru PAI dalam pelaksanaan solusi yang telah disepekat bersama.

Metode nasehat merupakan salah satu metode efektif juga dalam membentuk keimanan, akhlak, mental, dan sosial. Nasehat memiliki pengaruh yang sangat besar untuk membuat individu mengerti tentang hakekat sesuatu an memberikan kesadaran tentang prinsip - prinsip islam.¹³⁴ Metode ini dilakukan dengan cara menyampaikan nilai - nilai yang ingin disosialisasikan pada anak dalam suau komunikasi yang bersifat searah. Nasehat yang diberikan hendaknya juga disesuaikan dengan kondisi masing - masing individu. Nasehat yang disampaikan harus bersifat persuasive yang disertai dengan pengambilan hati, kalimat yag digunakanpun harus baik didasarkan pada hal - hal Islami, sehingga nasehat tersebut akan dipahami dan dapat terinternalisasikan dalam diri pribadi¹³⁵

Berdasarkan penjelasan diatas tentang peran guru sebagai evaluator, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa seorang guru berperan penting untuk mengevaluasi perkembangan dari peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, maupun diluar jam pelajaran. Dengan demikian adanya evaluasi, guru dapat memetakan langkah berikut untuk mengatasi peserta didik kedepannya dalam proses perkembangan peserta didik.

¹³³Niken Ristianah, "Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020, h. 7.

¹³⁴Niken Ristianah, "Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020, h. 9.

¹³⁵Niken Ristianah, "Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020, h. 10.

2. Faktor Penghambat dalam Mendidik Siswa yang Kecanduan *Mobile Game*

“ada beberapa faktor penghambat ketika mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*”, yaitu :

- a) Pengaruh pertemanan antar pemain *game* sangat kuat, salah satu faktor penghambat dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*, karena sudah dipengaruhi pertemanan antar pemain *game* yang sangat kuat, sehingga membentuk kelompok - kelompok untuk bermain *game* bersama atau dikenal dengan *main bareng*)
- b) Waktu tatap muka sangat terbatas, salah satu faktor penghambat juga dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*, dikarenakan waktu tatap muka yang terbatas sehingga mengontrol mereka bisa sangat sulit ketika orang tua tidak bekerja sama dengan guru tersebut.
- c) Kurangnya kerjasama dari guru mata pelajaran lain, juga merupakan faktor penghambat karena jika dari pihak sekolah kurang keterlibatan dalam kegiatan keagamaan dalam hal ini juga termasuk dengan perizinan kegiatan keagamaan maka guru PAI tidak dapat melaksanakan program keagamaan di sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri 2 Bitung sebagai berikut:

1. Peran guru Pendidikan Agama Islam yang dimainkan dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* yaitu peran guru sebagai fasilitator, peran guru sebagai pendidik dan pengajar, peran guru sebagai motivator, dan terakhir peran guru sebagai evaluator.
2. Adanya kerjasama antar guru dan orang tua dapat mengurangi bahkan menghilangkan kecanduan *mobile game* pada diri siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis menawarkan:

1. Pemahaman tentang peran dari seorang guru dalam mendidik siswa setelah itu memahami karakteristik siswa dan psikologi anak agar bisa memetakan masalah yang ada pada diri siswa dan juga bisa mencari akar permasalahan atau penyebab dari masalah siswa contohnya kecanduan *mobile game* serta dapat mencari solusi untuk siswa agar bisa menjadi pribadi yang memanfaatkan teknologi dengan sabaik-baiknya.
2. Seorang calon guru PAI juga harus memikirkan bagaimana cara mengajak orang tua untuk bekerjasama dan membantu guru dalam mendidik siswa yang bermasalah agar supaya guru bisa terbantuan dengan adanya peran orang tua didalam rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, *Al-Qur'an Hafalan Mudah (Terjemahan dan Tajwid Warna)*, Bandung: Cordoba, 2020
- Agus (Menurut para ahli pengertian *mobile*) <http://agusbarupunyablog.blogspot.com>, 2012 diakses pada tanggal 2 September 2022.
- Ahmad Tafsir, "Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam", Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ali Noer, "Upaya Ekstrakurikuler Kerohanian Islam (ROHIS) dalam Meningkatkan Sikap Keberagamaan Siswa di SMK Ibnu Taimiyah Pekanbaru", *Jurnal Al-Thariqah*, vol 2, no.1, Juni 2017
- Amam Solihun, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia* "Repository" tahun 2007
- Amir El Mujieb, "Pesantren Kilat di Kalangan Sekolah", <https://www.gurupai.com/2020/07/pesantren-kilat-di-kalangan-sekolah.html>// diakses pada bulan Juli 2020.
- Arianti, "Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Kependidikan*, vol 12, no.2, Desember 2018
- Damsar, Pengantar Sosiologi Pendidikan, Jakarta: Kencana, 2011
- Departemen Agama RI, Dirjen Kelembagaan Agama Islam, Metodologi Pendidikan Agama Islam, Jakarta: 2002
- Departemen Agama, Wawasan Tugas Guru dan Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka 2005
- Dica Feprinca, "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online Defence of the Ancient (DotA 2)*," *Jurnal Psikologi*, no. 8 , 2014
- Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H., "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas diri Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa*, vol 4, no. 1, Mei 2016

- Dorlan Naibaho, "Peranan Guru Sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik", *Jurnal Christian Humaniora*, vol 2, no.1, Mei 2018
- Dzaalika Aldeirre, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Brainstorming* terhadap Kemampuan Berpikir kritis Materi Vertebrata Pada Siswa SMA", *Jurnal Biologi dalam Pembelajarannya*, vol 5, no.2, Oktober 2018
- Eraspace, " 4 Alasan Mengapa *Game Mobile* Lebih Banyak Diminati di Indonesia", <https://eraspace.com/artikel/post/ini-dia-4-alasan-mengapa-game-mobile-lebih-banyak-diminati-di-indonesia//> di akses pada tanggal 23 agustus 2021.
- Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, vol 27, no.2,
- Eun Jin Lee, "A Case Study of Internet Game Addiction," *Journal of Addiction Nursing* 22, no. 1, 2011
- Fambi Alda Triansyah, "Guru Sebagai Pengajar dan Prinsip Dasar Mengajar", <https://fambieanaksmk.blogspot.com/2016/10/guru-sebagai-pengajar-prinsip-dasar//> diakses pada bulan oktober 2016.
- Faruq Jundullah, "Apa yang anda ketahui tentang *mobile game*", <https://www/dictio.id/t/apa-yang-anda-ketahui-tentang-mobile-game//> diakses pada bulan februari 2020.
- Fathiyah Hasan Sulaiman, *Konsep Pendidikan Al-Ghazali*, terj. Ahmad Hakim dan Imam Azis, Jakarta : P3M, 1990
- Fitri Mulyani, " Konsep Kompetensi Guru dalam Undang - undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, vol 3, no.1, 2009
- Fraldy Robert dkk, "Kecanduan *Game Online* dengan Insomnia pada Remaja", *Jurnal Keperawatan*, vol.8, no. 2, Agustus 2020, h 18.
- Fransisca Gradistia Bai Skripsi: "Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antrgaya Pengasuhan", Universitas Sanata dharma Yogyakarta 2015.

- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020
- Hasan Langgulung, *Kreativitas dan Pendidikan Islam; Analisis Psikologi dan Falsafah* Jakarta : Pusataka I-Husna, 1991
- Hasbullah, *Otonomi Pendidikan*, Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010
- Helva Silvianita, “Pengertian *game*”, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/> diakses tanggal 11 Juni 2022.
- Imam Moedjiono, “Metode Ceramah Interaktif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Tarbiyah UII*, vol 9, Desember 2003
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Terjemah dan Penjelasan Ayat tentang Wanita Hafshah*, Solo: Tiga Serangkai, 2016
- Kementerian Agama, *Al-Qur’an dan terjemah*, Jakarta, Balai pustaka: 2010
- Khotibul Umam, “Sisi Negatif *Game Online* Perspektif Islam dan Psikologi Islam”, *Jurnal Psikologi*, vol 5, no.2
- Mahfud, “Konsep Ideal Pendidikan Islam Sebagai Relasi Primordial Manusia dengan Tuhan”, *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, vol 6, no.2, Desember 2017
- Mainuddin, “Kompetensi Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.9, No.2, September 2017
- Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) <https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html> , diakses pada tanggal 20 Juni 2022.
- Merita Ayu Lestari Skripsi: “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja*”, Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan Insan Cendikia Medika Jombang 2018.
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*, Jakarta : RajaGrafindoPerkasa, 2005
- Nabila Syukri dkk, “Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar”, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, vol 3, no.1

- Nabila Zahra Ayu Skripsi : “Hubungan Kecanduan Game Online dengan penyesuaian sosial pada remaja”, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2019.
- Nick Yee, “*Motivations for Play in Online Games,*” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6 , 2006
- Niken Ristianah, “Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020
- Noeng Muhadjir, Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial; Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif, Yogyakarta : Rake Sarasin, 2000
- Oemar, Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta : Sinar Grafika, 2008
- Peraturan Presiden Republik Indonesia *UU Nomor 14 Tahun 2005*
- Quraisy Shihab, Tafsir al-Misbah Volume 1, Jakarta : Lentera Hati, 2003
- Radita Gora , *Riser Kualitatif Public Relations*, Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2019
- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, Bandung: Permana, 2006
- Ridho Wael, Siswa Muslim di SMA Negeri 2 Bitung, wawancara di lokasi pesantren kilat Mokupa Resort, pada tanggal 24 Desember 2022
- Roestiyah , Masalah - masalah Ilmu Keguruan, Jakarta : Bina Aksara, Cet k IV, 2001
- Rofa’ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam* , Cet. I; Yogyakarta: Deepublish,2016
- Salito W. Sarwono, Psikologi Remaja, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011
- Silvia Setiaji, “Hubungan Kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada permainan *game* dewasa awal di Jakarta Barat” *Jurnal Psikolgi Psibernetika*, vol 9, no. 1, Oktober 2016
- Soejano Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999

- Sri Wahyuni Adiningtyas, “Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”, *Jurnal Kopasta*, no.4, Januari 2017
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 2015
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Undang - undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta : 8 Juli 2003.
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Bandung: Citra Umbara, 2006
- Verury Verona, “Anak - anak Sering Main *Game*? Hati- hati 7 dampak ini” <https://www.halodoc.com/artikel/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini//> di akses pada tanggal 25 februari 2021
- Wahyuddin Skripsi: “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo”, Institut Agama Islam Negeri Palopo 2021.
- Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jln. Dr.S. H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp./Fax (0431) 860616 Manado 95128

Nomor : B-3060/In. 25/F.II/TL.00.1/12/2022
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Manado, 14 Desember 2022

Kepada Yth :
Kepala SMA Negeri 2 Bitung

Di
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut dibawah ini:

Nama : Nurhaedah Isima
NIM : 1923122
Semester : VII (Tujuh)
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bermaksud melakukan penelitian di lembaga/sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : "*Peran Guru Pendidikan Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan Mobile Game di SMA Negeri 2 Bitung*". Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing:

1. Dr. Ardianto, M.Pd
2. Rafiud Ilmudinulloh, M.Pd

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Desember 2022 s.d Februari 2023

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih

Wassalam Wr. Wb



Wakil Dekan Bid. Akademik dan
Pengembangan Lembaga,

Muhammad

- Tembusan :
1. Rektor IAIN Manado sebagai Laporan
 2. Dekan FTIK IAIN Manado
 3. Kaprodi PAI IAIN Manado
 4. Arsip



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SMA NEGERI 2 BITUNG
AKREDITASI "A"**



Jl. Siswa No. 203 ☎ (0438) 2230061, 2230071 Kel. Madidir Ure Kecamatan Madidir Kota Bitung ☎ 95515
e-mail: smanbittwo@gmail.com NPSN : 40103070 NSS 301170302002

SURAT KETERANGAN

No : 422.6/421.3/C/23/2023

Kepala SMA Negeri 2 Bitung di Madidir Ure Kecamatan Madidir Kota Bitung, dengan ini memberikan keterangan bahwa:

Nama : **Nurhaedah Isima**
Tempat/ Tanggal lahir : Luwuk, 08 Februari 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
NIM : 1923122
Alamat : Kelurahan Winenet Satu Lingkungan II
Kecamatan Aertembaga Kota Bitung

Berdasarkan surat permohonan dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado nomor : B-3060/In.25/F.II/TL.00.1/12/2022 untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Bitung. Terlaksana pada tanggal : 14 Desember 2022 sampai dengan Februari 2023 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "*Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan Mobile Game di SMA Negeri 2 Bitung*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebaik - baiknya.

Bitung, 16 Januari 2023

Kepala Sekolah

Dr. Demis Reinerd Tandaju, S.Pd, MAP

Pembina Tingkat I

NIP. 19680605 199103 1 016

SDM UNGGUL
SULUT NEBAT
INDONESIA MAJU

FTU-06

DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Usia	Status/Jabatan	Alamat
1.	Yudnansyah Nurdin, S.Hum, S.Pd	42	Guru PAI	Aertembaga
2.	Ahmad Ridho Wael	16	Pelajar	Tinombala
3.	Sriyanti Isima	17	Pelajar	Winet
4.	Djamaludin Wael	55	Orang tua (Ridho)	Tinombala
5.	Mina Lamatenggo	42	Orang tua (Sriyanti)	Winet
6.	Marlinda Pricilia Kambey, S.Pd	30	Gur BK	Manembo - nembo atas

**SURAT KETERANGAN
SEBAGAI BUKTI PELAKSANAAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Peneliti

Nama : Nurhaedah Isima
Instansi : IAIN Manado
Status : Mahasiswa
Alamat : Kelurahan Winenet Satu Lingkungan II
Kecamatan Aertembaga Kota Bitung

2. Narasumber

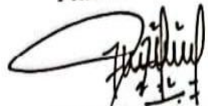
Nama : Yudnansyah Nurdin, S.Hum, S.Pd
Umur : 42 Tahun
Instansi : SMA Negeri 2 Bitung
Status : Guru Pendidikan Agama Islam
Alamat : Aertembaga

Telah bersedia dan melakukan wawancara dalam rangka penyelesaian studi dengan mengumpulkan data-data yang dianggap perlu serta dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) dengan judul "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung".

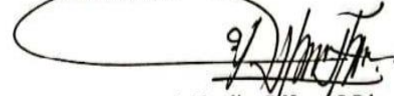
Demikian surat ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Bitung, 16 Januari 2023

Peneliti


Nurhaedah Isima

Narasumber


Yudnansyah Nurdin, S.Hum, S.Pd

**SURAT KETERANGAN
SEBAGAI BUKTI PELAKSANAAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Peneliti

Nama : Nurhaedah Isima
Instansi : IAIN Manado
Status : Mahasiswa
Alamat : Kelurahan Winenet Satu Lingkungan II
Kecamatan Aertembaga Kota Bitung

2. Narasumber

Nama : Ahmad Ridho Wael
Umur : 16 Tahun
Kelas : XI MIPA 8
Instansi : SMA Negeri 2 Bitung
Status : Pelajar
Alamat : Tinombala

Telah bersedia dan melakukan wawancara dalam rangka penyelesaian studi dengan mengumpulkan data-data yang dianggap perlu serta dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) dengan judul "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung".

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Bitung, 16 Januari 2023

Peneliti



Nurhaedah Isima

Narasumber



Ahmad Ridho Wael

**SURAT KETERANGAN
SEBAGAI BUKTI PELAKSANAAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Peneliti

Nama : Nurhaedah Isima
Instansi : IAIN Manado
Status : Mahasiswa
Alamat : Kelurahan Winenet Satu Lingkungan II
Kecamatan Aertembaga Kota Bitung

2. Narasumber

Nama : Sriyanti Isima
Umur : 17 Tahun
Kelas : XII MIPA 3
Instansi : SMA Negeri 2 Bitung
Status : Pelajar
Alamat : Winenet

Telah bersedia dan melakukan wawancara dalam rangka penyelesaian studi dengan mengumpulkan data-data yang dianggap perlu serta dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) dengan judul "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMA Negeri 2 Bitung".

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Bitung, 16 Januari 2023

Peneliti



Nurhaedah Isima

Narasumber



Sriyanti Isima

SURAT KETERANGAN
SEBAGAI BUKTI PELAKSANAAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Peneliti

Nama : Nurhaedah Isima
Instansi : IAIN Manado
Status : Mahasiswa
Alamat : Kelurahan Winenet Satu, lingkungan II Kecamatan Aertembaga, Kota Bitung

2. Narasumber


Nama : MARLINDA PRICILIA KAMBEY, S.Pd
Umur : 30 Tahun
Instansi : SMA N 2 BITUNG
Status : GURU BK
Alamat : MANEMBO - NEMBO ATAS

Telah bersedia dan melakukan wawancara dalam rangka penyelesaian studi dengan mengumpulkan data-data yang dianggap perlu serta dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir (Akhir) dengan judul "PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENDIDIK SISWA MUSLIM YANG KECANDUAN MOBILE GAME DI SMA NEGERI 2 BITUNG".

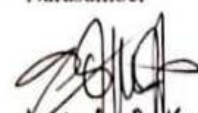
Demikian surat ini dibuat untuk digunakan seperlunya

Manado, 30 Maret, 2023

Peneliti


Nurhaedah Isima

Narasumber


Marlinda P. Kambe, S.Pd.

SURAT KETERANGAN
SEBAGAI BUKTI PELAKSANAAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Peneliti

Nama : Nurhaedah Isima
 Instansi : IAIN Manado
 Status : Mahasiswa
 Alamat : Kelurahan Winenet Satu, lingkungan II Kecamatan Aertembaga, Kota Bitung

2. Narasumber

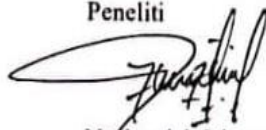
Nama : *Djamaludin wael .*
 Umur : *55* Tahun
 Instansi :
 Status : *ASN. (orang tua dari sdr ridha) .*
 Alamat : *Btktu . Dua .*

Telah bersedia dan melakukan wawancara dalam rangka penyelesaian studi dengan mengumpulkan data-data yang dianggap perlu serta dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir (Akhir) dengan judul "PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENDIDIK SISWA MUSLIM YANG KECANDUAN MOBILE GAME DI SMA NEGERI 2 BITUNG".

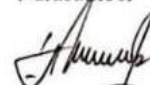
Demikian surat ini dibuat untuk digunakan seperlunya

Manado, 1 April 2023

Peneliti


 Nurhaedah Isima

Narasumber


 Djamaludin wael .

SURAT KETERANGAN
SEBAGAI BUKTI PELAKSANAAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Peneliti

Nama : Nurhaedah Isima
 Instansi : IAIN Manado
 Status : Mahasiswa
 Alamat : Kelurahan Winenet Satu, lingkungan II Kecamatan Aertembaga, Kota Bitung

2. Narasumber

Nama : MINA - LAMATENGGU
 Umur : 42 Tahun
 Instansi : —
 Status : ORANG TUA DARI SRIYANTI - ISIMA
 Alamat : KELURAHAN WINENET SATU LINGKUNGAN II KEC AERTEMBAGA KOTA BITUNG

Telah bersedia dan melakukan wawancara dalam rangka penyelesaian studi dengan mengumpulkan data-data yang dianggap perlu serta dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir (Akhir) dengan judul "PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENDIDIK SISWA MUSLIM YANG KECANDUAN MOBILE GAME DI SMA NEGERI 2 BITUNG".

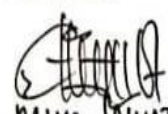
Demikian surat ini dibuat untuk digunakan seperlunya

Manado, 41 APRIL 2023

Peneliti


 Nurhaedah Isima

Narasumber


 MINA - LAMATENGGU

PEDOMAN OBSERVASI

1. Kondisi geografis SMA Negeri 2 Bitung
2. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 2 Bitung
3. Kondisi Ruang Agama Islam
4. Proses Pembelajaran PAI
5. Proses didikan guru PAI terhadap siswa/i Muslim yang kecanduan *mobile Game*
6. Sikap Pelajar yang kecanduan *mobile game* terhadap didikan guru PAI
7. Faktor internal yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di Sekolah
8. Faktor Eksternal yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di Sekolah
9. Faktor internal yang menghambat dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di Sekolah
10. Faktor eksternal yang menghambat dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di Sekolah

CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

Waktu Pelaksanaan	Aspek yang Diamati	Deskripsi
Rabu, 11 Januari 2023	Kondisi geografis SMA Negeri 2 Bitung	Sekolah SMA Negeri 2 Bitung, yang terletak di Jl. Siswa No.203 Kelurahan Madidir Ure, Kecamatan Madidir, Kota Bitung, Provinsi Sulawesi Utara. Sekolah SMA Negeri 2 Bitung juga berhadapan dengan Sekolah SMP Negeri 2 Bitung, di dekat sekolah juga ada Alfamart.
Rabu, 11 Januari 2023	Sarana dan Prasarana SMA Negeri 2 Bitung	Sarana dan Prasarana yang terdapat di SMA Negeri 2 Bitung diantaranya adalah, (a) Ruang Kelas sebagai tempat belajar siswa, (b) Ruang Guru dan Ruang Kepsek, (c) Ruang Lab Mipa, (d) Perpustakaan, (e) Ruang Tata Usaha, (f) Lapangan Olahraga, (g) Ruang Agama Islam, (h) Kantin, (i) Ruang UKS, (j) Ruang Sanggar/ Teater, (k) Ruang BK
Jumat, 29 Juli 2022	Kondisi Ruang Agama Islam	Kondisi Ruang Agama Islam, sangat rapi, sudah di rehab kembali, fasilitas di ruang agama islam lengkap, ada tempat wudhu untuk wudhu,

		selain itu juga difasilitasi untuk pakaian sholat, seperti sejadah, sarung, dan mukenah
Senin, 16 Januari 2023	Proses Pembelajaran PAI	Untuk pembelajaran PAI dilaksanakan di ruang Agama Islam, pada saat proses pembelajaran siswa dan guru duduk senyamannya mereka, ada yang belajar menggunakan kursi, ada yang duduk melantai.
Jumat, 29 Juli 2022	Proses didikan guru PAI terhadap siswa/i Muslim yang kecanduan <i>mobile Game</i>	Guru PAI di SMA Negeri 2 Bitung ketika mendidik siswanya yang bermasalah, di berikan pembinaan terlebih dahulu, setelah itu terbuka antara siswa dan guru maksudnya bercerita santai dengan siswa tanpa tekanan, sehingga pernah siswa laki-laki yang bermasalah tinggal Bersama mner, tujuannya agar mereka bisa lebih terbuka dengan guru PAI, ada juga siswa yang lebih nyaman minta solusi permasalahan di guru PAI dibandingkan guru BK.
Sabtu, 24 Desember 2022	Sikap Pelajar yang kecanduan <i>mobile game</i> terhadap didikan guru PAI	Sikap yang ditunjukkan siswa terhadap didikan guru juga ditanggapi dengan senang dan Bahagia, karena guru PAI

		mampu merangkul siswa yang bermasalah bukan hanya membiarkan siswa tersebut.
Jumat, 29 Juli 2022	Faktor internal dan eksternal yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di Sekolah	Faktor internal dan eksternal yang mendukung yaitu pihak sekolah dan orang tua, setelah itu di dukung dengan antusias siswa dalam berkegiatan.
Jumat, 29 Juli 2022	Faktor internal dan eksternal yang menghambat dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di Sekolah	Faktor internal dan eksternal yang menghambat yaitu, kurangnya dukungan dari beberapa orang tua sedangkan siswa sangat berantusias untuk mengikuti kegiatan, tempat kegiatan pelaksanaan sehingga pelaksanaan kegiatan di undur.

PEDOMAN WAWANCARA

“Wawancara untuk Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bitung”

1. Apa peran guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan *game* ini?
2. Bagaimana strategi guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game*?
3. Bagaimana solusi dari guru PAI jika kedatangan siswa *login game* pada saat jam KBM Berlangsung?
4. Apa saja faktor penghambat dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*?

PEDOMAN WAWANCARA

“Wawancara untuk Siswa/i Muslim yang kecanduan *mobile game* di SMA Negeri
2 Bitung”

1. Apa yang dimaksud dengan *mobile game* menurut anda?
2. Berikan contoh permainan yang termasuk dalam *mobile game*?
3. Permainan mana yang sering dimainkan? Berikan alasan?
4. Apa faktor penyebab untuk bermain *game* keseringan?
5. Dampak apa saja yang dialami pemain karena keseringan main *mobile game*?
6. Kapan waktu bermain *game*?
7. Apakah pernah *login game* saat berada diruang agama Islam?
8. Apakah pernah bermain *game* di kelas secara berkelompok - kelompok?
9. Berapa kali *login game* dalam sehari? Biasanya

PEDOMAN WAWANCARA

“Wawancara untuk Guru BK SMA Negeri 2 Bitung”

1. Apakah ibu pernah menanggulangi masalah siswa/i yang kecanduan mobile game?
2. Apakah ada Kerjasama antara guru bk dan guru PAI dalam hal menanggulagi siswa yang bermasalah disekolah?
3. Apakah pernah ibu sebagai guru bk pergi kerumah siswa untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang terjadi di sekolah?
4. Bagaimana pendapat ibu mengenai siswa yang bermain game pada saat jam pelajaran dan guru mata pelajaran itu biasa saja dan menganggapnya buka masalah?

PEDOMAN WAWANCARA

“Wawancara untuk Orang tua siswa/i muslim yang kecanduan *mobile game* ”

1. Apakah akhir - akhir ini ada suatu perubahan dari anak yang bersangkutan dari keseringan main *mobile game* dan menjadi berkurang ketika di dalam rumah?
2. Bagaimana pendapat dari orang tua mengenai kegiatan - kegiatan yang dilaksanakan apakah mendukung anaknya untuk mengikuti kegiatan tersebut atau tidak menyetujui anaknya untuk mengikuti kegiatan?
3. Bagaimana dampak yang bapak ibu lihat dan rasakan terkait perubahan sikap dari anaknya yang sudah keseringan bermain *game*?

CATATAN LAPANGAN WAWANCARA

Peneliti melakukan wawancara beberapa kali kepada para narasumber dengan waktu yang berbeda. Wawancara dilakukan pertama kali kepada guru Pendidikan Agama Islam, kemudian disusul untuk wawancara kedua dengan salah satu siswa muslim di SMA Negeri 2 Bitung yaitu saudari Sriyanti Isima dan kemudian terakhir wawancara dengan saudara Ahmad Ridho Wael .

Pelaksanaan wawancara dimulai pada hari jumat, 29 Juli 2022, peneliti pertama kali turun lapangan untuk penelitian dan tiba di lokasi penelitian pukul 15.35 WITA, sebelumnya peneliti sudah membuat janji terlebih dahulu dengan guru Pendidikan Agama Islam untuk wawancara sekaligus melihat kondisi ruang agama Islam, dan pada saat waktu untuk wawancara, penulis tiba di ruang agama islam ada guru PAI dan juga dewan pengurus ROHIS SMA Negeri 2 Bitung yng masih di sekolah, pada saat wawancara akan dimulai pembina ROHIS selaku guru PAI meminta bantuan dari salah satu pengurus untuk merekam video pelaksanaan wawancara, Alhamdulillah wawancara pertama selesai.

Selanjutnya wawancara kedua dengan salah satu siswa muslim SMA Negeri 2 Bitung yang masuk dalam kategori kecanduan *mobile game*, yaitu saudari Sriyanti Isima merupaka adik dari peneliti, sehingga wawancara kedua dilaksanakan dirumah kami pada tanggal 13 Agustus 2022 pukul 20.18 WITA , ada beberapa point yang peneliti dapatkan ketika selesai wawancara dengannya, dan salah satu point itu peneliti mendapatkan informasi bahwa salah satu temannya ada juga yang masuk juga dalam kategori kecanduan *mobile game*.

Wawancara ketiga dilakukan diruang agama islam dengan saudara Ahmad Ridho Wael selaku siswa muslim juga di SMA Negeri 2 Bitung. Pada tanggal 16 Agustus 2022 pukul 10.30 WITA, setelah wawancara selesai peneliti mendapatkan informasi bahwa aka nada kegiatan pesantren kilat , sehingga pada saat waktu kegiatan pesantren kilat peneliti datang untuk meihat perkembangan dari objek siswa yang kecanduan *mobile game* tersebut.

Di lokasi kegiatan pesantren kilat pada tanggal 24 Desember 2022 peneliti melakukan wawancara kedua kalinya dengan saudara Ahmad Ridho Wael untuk menanyakan perkembangan yang dia rasakan selama mengikuti kegiatan pesantren kilat apakah masih keseringan login game atau tidak di *handphone/gadget* yang dia miliki. Setelah ujian seminar hasil peneliti diminta oleh dosen penguji dan pembimbing untuk melakukan wawancara kembali dengan orang tua siswa, dan guru bk terkait kerjasama guru bk dengan guru PAI dan wawancara dengan orang tua siswa terkait dengan perubahan sikap anaknya dirumah. Wawancara dengan guru bk dilakukan pada hari kamis, 30 maret 2023, sedangkan dengan orang tua dilakukan wawancara pada hari sabtu, 1 april 2023.

TRANSKRIP WAWANCARA

“ Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam”

Nama : Yudnansyah Nurdin S.Hum, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa peran guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan <i>game</i> ini?	Salah satu bentuk peran guru PAI dalam menghadapi siswa yang kecanduan game yang pertama memberikan pemahaman kepada siswa bahaya atau dampak yang ditimbulkan oleh <i>game online</i> setelah mereka paham kita mengambil langkah-langkah untuk mengantisipasi kejadian - kejadian yang berakibat fatal dari <i>game online</i>
2.	Bagaimana strategi guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i> ?	Strategi dalam menghadapi siswa yang kecanduan game online yang pertama kita harus mempersiapkan wadah, wadahnya apa? Wadah lembaga yang bisa mengakomodir seluruh aktivitas siswa , wadahnya ada tiga : yang pertama menyediakan wadah ROHIS itu sendiri sebagai lembaga, yang kedua badan otonom R2B, yang ketiga dewan perwakilan kelas (DPK), berfungsi untuk memberikan akses informasi terhadap kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa/I muslim. Langkah-langkah selanjutnya setelah mempersiapkan wadah, mempersiapkan program-program yang bisa mengakomodir seluruh siswa tidak hanya yang

	<p>kecanduan dalam <i>game online</i> tetapi mungkin saja ada siswa yang bermasalah diluar dari <i>game online</i> setelah mempersiapkan program kita mempersiapkan kegiatannya, strategi kegiatan, kegiatan yang sifatnya disekolah secara internal itu ada kegiatan jumat modis , jumat modis ini yang pertama berfungsi sebagai untuk memberikan motivasi, lalu perannya juga sebagai memberikan dedikasi, perannya juga berfungsi sebagai informatif, baik informasi umum maupun informasi khusus , yang berifat informasi inilah yang dikelola oleh pengurus rohis dan Pembina (guru agama Islam) lalu menginventarisir siswa-siswa yang bermasalah secara umum berarti siswa-siswa yang kecanduan <i>game online</i> langkah-langkahnya setiap memasuki kegiatan memang tidak dibenarkan untuk memegang <i>smartphone/gadget</i>, kalau mau menghilangkan, mengantisipasi bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i> maka <i>smartphone/gadget</i> memang tidak bisa dipegang, karena <i>smartphone/gadget</i> sebagai alat komunikasi yang sifatnya umum karena di <i>smartphone/gadget</i> ada game maka yang perlu diantisipasi alatnya itu <i>mobile game</i> yang harus dihindari, selanjutnya karena adanya kegiatan itu</p>
--	--

	<p>berarti ada waktu yang tersita bagi siswa-siswa yang kecanduan <i>game online</i> contoh ketika kegiatan jumat modis dia dilaksanakan jam 11.15 berarti setelah kbm biasanya siswa setelah kbm pasti memegang <i>smartphone/gadget</i> sampe disholat jum'at setelah sholat jum'at dirangkaikan dengan kegiatan-kegiatan penutup sampai jam 13.00 atau jam 14.00 siang diwaktu itulah siswa-siswa bisa memberikan alokasi waktunya, bisa mengurangi dalam kecanduan <i>game online</i> itu dihari jum'at, dihari sabtu, besoknya hari sabtu pagi sudah mau persiapan diri untuk pemberangkatan Tadzkir disibukkan lagi dengan sebuah kegiatan, kegiatan yang didalamnya memang tidak menyentuh <i>smartphone/gadget</i> tapi bersifat pembinaan, pembimbingan kepada siswa dan motivasi-motivasi, mulai dari jam 10.00 pagi sampai jam 1 siang artinya apa? Ada waktu yang tersita lagi bagi mereka dalam kecanduan <i>game online</i>, belum lagi masuk didalam kelas waktu 3 kali 45 menit dia tidak boleh memegang <i>smartphone/gadget</i> sekalipun ada tugas - tugas yang sifatnya global atau sifatnya informatif yang harus diambil dari <i>smartphone/gadget</i> maka itu bisa di isinkan tetapi tetapi kalau tidak ada hubungannya maka</p>
--	--

	<p>saya sebagai guru agama tidak memperkenankan untuk memegang <i>smartphone/gadget</i> karena salah satu untuk mengantisipasi atau mengurangi kecanduan <i>game online</i> diberikan jarak antara para pelaku <i>game online</i> dengan alat yaitu <i>smartphone/gadget</i> harus ada jarak setidaknya diberikan kebiasaan tapi kebiasaan ini butuh waktu lama untuk mengubah seseorang dari kecanduan dengan harus menghilangkan itu maka dia harus secara bertahap berikan pemahaman dan pemahaman lalu disibukan dengan program - program dari program adalah kegiatan, setelah kegiatan langsung mewujudkan tujuan - tujuan apa yang menjadi skenario kita ketika menghadapi siswa - siswa yang kecanduan <i>game online</i>, apakah dikurangi, atau memang hilang sama sekali tapi kalau mau dihilangkan itu sulit kita harus butuh orang ahli dalam hal psikologi tetapi kalau secara internal sekolah kita harus mempersiapkan padatnya program supaya mereka sibuk dengan program kegiatan - kegiatan yang sifatnya <i>religious</i> atau sifatnya sosial sehingga dia melupakan waktu sejenak untuk <i>game online</i> nah caranya kembali kerumah itu fungsinya peran orang tua dalam mendidik anak terkhusus dalam status</p>
--	---

		anak yang menjadi kecanduan <i>game online</i> .
3.	Bagaimana solusi dari guru PAI jika kedatangan siswa <i>login game</i> pada saat jam KBM Berlangsung	Untuk kelas agama mungkin sampai saat ini Alhamdulillah sudah berapa tahun sejak hadirnya <i>game</i> untuk jam pelajaran agama memang siswa belum ada yang kedatangan untuk bermain <i>game</i> sampai saat ini, Alhamdulillah tapi jika memang ada langkah - langkah awalnya ini yang pertama alatnya dulu harus disit, alatnya disita sebagai efek jerah lalu kita berkomunikasi dengan orang tua, memanggil orang tua dengan anak sebab sekalipun guru melakukan sebuah pembinaan dan pembimbingan tanpa dibantu orang tua maka mustahil bagi anak, ya artinya kita butuh bantuan orang tua untuk memberikan akses informasi tentang bahayannya, sekalipun orang tua juga tau, nah sebagai efek jerah mungkin diberikan penugasan - penugasan bagi siswa untuk mengurangi waktunya dalam <i>game online</i> seperti memberikan penghafalan, memberikan tugas-tugas tulisan, tugas-tugas proyek kepada siswa-siswa setelah itu untuk menghapus game itu di <i>smartphone/gadget</i> , sekalipun dihapus dia tetap di <i>download</i> kembali yang tidak apa-apa karena pengawasan <i>download</i> itu kita tidak bisa lakukan tetapi ada langkah untuk menghapus setidaknya

		<p>, kalau dihapus bagi kecanduan game online dia berfikir bahwa poinnya ini sudah banyak, poinnya sudah banyak bisa dijual dan kondisi stress ketika dihapus memang langkahnya memang harus dihapus kenapa? Ketika dihapus juga akan terjadi kondisi psikologi terhadap siswa itu sendiri tapi langkah memang harus tegas kita memang tidak bisa bagikan layang-layang tarik ulur tarik ulur tapi kalau ingin menghapus ia kita harus tegas ya hapu, hapus , sekalipun dia <i>download</i> ulang maka dia harus memulai yang baru lagi kalau didapat lagi ya dihapus lagi karena persoalan <i>download</i> itu tidak bisa diawasi selama 24 jam tapi ketika dia sudah dalam kelas yakin dan percaya dia akan berfikir untuk membuka <i>game online</i> lagi karena sudah memberikan efek jerah.</p>
4.	<p>Apa saja faktor penghambat dalam mendidik siswa yang kecanduan <i>mobile game</i>?</p>	<p>“ada beberapa faktor penghambat ketika mendidik siswa yang kecanduan <i>mobile game</i>”, yaitu : pengaruh pertemanan antar pemain <i>game</i> sangat kuat, waktu tatap muka sangat terbatas, kurangnya Kerjasama dengan orang tua siswa muslim yang kecanduan <i>mobile game</i>, kurang keterlibatan dari pihak sekolah dalam hal seperti perizinan kegiatan keagamaan di sekolah.</p>

		Itulah beberapa faktor penghambat yang saya hadapi ketika mendidik siswa yang sudah kecanduan <i>mobile game</i> .
5.	Apa yang dimaksud dengan <i>mobile game</i> menurut guru PAI?	Yang saya ketahui bahwa <i>mobile game</i> yaitu, produk - produk <i>game</i> untuk memberikan pengaruh terhadap lingkungan belajar siswa
6.	Apakah bapak masuk dalam kategori mendidik siswa 3 jam atau mendidik siswa selama 24 jam?	Saya masuk dalam kategori mendidik 24 jam yang pemantauan semua situasi dan kondisi mner masuk 24 jam, dari baju yang diluar, dari kaos kaki, dari rambut sampai dengan bermain <i>game</i> sampai bahkan dirumah tetap melakukan pengontrolan terhadap tugas dan terhadap aktivitas-aktivitasnya dan terhadap siswa siswa yang bermasalah patut di control.
7.	Menurut bapak apakah <i>game</i> ini membangun atau merusak?	Menurut mner pribadi bangunnya sedikit, merusaknya banyak, yang pertama dia merusak komunikasi orang tua, guru dan teman – temannya yang kedua mengubah emosionalnya peserta didik karena semua orang pemain <i>game</i> hampir mengubah emosionalnya maksudnya terkadang dia pemarah , acuh tak acuh, biasanya dia punya sensitifitas yang bagus terhadap sosialnya ternyata sudah tidak bagus sosialnya kenapa? Karena mengubah. Yang ketiga komunika dengan teman sekelasnya terganggu karena dia lebih fokus memikirkan <i>game</i> daripada keadaan

	<p>sosialnya , tugas-tugas lebih terhambat kenapa? Karena focus terhadap <i>game</i> dan banyak yang menyebabkan kecelakaan ketika dia berjalan, sebab terkadang dia sedang berjalan asik bermain <i>game</i>, menjelang tidur masih bermain <i>game</i>, artinya merusak lebih banyak dari pada membangun. Membangunnya mungkin bisa menghasilkan uang, tetapi tidak seimbang pemasukan uang terhadap kesehatan dan sosialnya itu tidak sebanding.</p>
--	---

TRANSKRIP WAWANCARA

“ Wawancara dengan Siswa Muslim yang Kecanduan Mobile Game di SMA
Negeri 2 Bitung”

Nama : Sriyanti Isima

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada teman - temanmu yang siswa muslim di SMA Negeri 2 Bitung cenderung keseringan main <i>game</i> ?	Iya, ada Namanya Ridho
2.	Apa yang dimaksud dengan <i>mobile game</i> menurut anda?	Menurut saya, permainan yang ada di <i>handphone/gadget</i>
3.	Berikan contohnya yang masuk dalam kategori <i>mobile game</i> ?	Contohnya itu : The SIMS, Mobile Legend (ML), PUBG
4.	Dari <i>game</i> yang disebutkan tadi, game manakah yang lebih menarik dan sering dimainkan?	The Sims, karena boleh menciptakan sesuatu di game itu, selain itu The Sims merupakan permainan simulasi kehidupan.
5.	Jadi yang lebih tertarik untuk dimainkan dan keseringan bermain yaitu game The Sims dibandingkan Mobile Legend? Apakah game mobile legend kurang menarik unuk dimainkan?	Menurut saya, game mobile legend berada di urutan ke dua untuk dkategorikan menarik ketika dimainkan. Karena kalau permainan mobile legend merupakan, permainan penyerangan jadi kemungkinan bisa kalah tetapi kalau the sims itu tidak ada kalah menang, itu alasannya kenapa the sims diurutan pertama dibandingkan mobile legend

6.	Apa faktor penyebab untuk bermain <i>game</i> keseringan?	Faktor pertama yaitu : karena asik, setelah itu grafiknya menarik untuk dimainkan, selanjutnya karena event, istilahnya kejar event yang di batasi dengan waktu
7.	Dampak apa saja yang dialami pemain karena keseringan main <i>mobile game</i> ?	Dampak yang saya rasakan karena keseringan main game, yaitu kurang tidur, karena kurang tidur kepala saya merasa sakit dan pusing, itu juga dikarenakan kurang darah, kadang disekolah juga mengantuk. Mata saya juga menjadi rabun jauh diakibatkan keseringan bermain <i>game</i> .
8.	Kapan waktu bermain <i>game</i> ?	Kalau waktu sekolah, keseringan main pada saat malam hari, perkiraan waktu bermain 2-3 jam/harinya , kalau libur sekolah bisa sampai setengah hari, jeda nya hanya pada saat makan, tidur, dan bersih-bersih rumah. Bahkan juga kalau waktu sekolah tidur nanti jam 1 pagi, kalau libur sekolah tidak nanti jam 3 pagi bahkan ada juga tidur nnti jam 4 pagi menjelang waktu sholat subuh.
9.	Apakah pernah <i>login game</i> saat berada diruang agama Islam?	Pernah, sering kali tapi ditegur sama pengurus ROHIS SMA Negeri 2 Bitung, pada saat tadzkir juga pernah ditegur karena kedapatan saya sedang bermain the sims, bentuk teguran

		yaitu : jangan dulu bermain game karena acara belum selesai
10	Apakah pernah bermain <i>game</i> di kelas secara berkelompok - kelompok?	Pernah, sering juga, apalagi pada saat zamannya populer <i>game stumble guys</i> , bermain pada saat jam istirahat dan juga ada jam pelajaran di kelas
11.	Ada berapa game yang di instal di <i>handphone/gadget</i> milikmu?	Ada 4 game yaitu : game <i>mini militia, stumble guys, mobile legend</i> dan <i>the sims</i> .
12.	Apa yang dimaksud dengan kecanduan menurut pendapatmu?	Kecanduan adalah hal yang dilakukan secara terus-menerus karena keasikan.
13.	Apakah dirimu masuk dalam kategori kecanduan?	Iya, masuk karena keseringan main <i>game</i> di perangkat <i>mobile</i> .

TRANSKRIP WAWANCARA

“ Wawancara dengan Siswa Muslim yang Kecanduan Mobile Game di SMA
Negeri 2 Bitung”

Nama : Ahmad Ridho Wael

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang dimaksud dengan <i>mobile game</i> menurut anda?	Menurut saya, mobile game yang dikhususkan untuk satu platform yaitu platform mobile contohnya seperti smartphone/gadget.
2.	Berikan contohnya <i>mobile game</i> yang sering dimainkan?	Game : Clash of Clans, Ninja heroes new era,
3.	Apa faktor penyebab untuk bermain <i>game</i> keseringan?	Faktor pertama yaitu : karena game asik, setelah itu iklan game yang menarik, karakter dalam permainan dapat saya mendalami ketika bermain game, faktor lain juga saya keseringan main game dari masih kecil awal main game dari SD kelas 3 sehingga sekarang terbawa sampai saya SMA.
4.	Ada berapa game yang di instal di <i>handphone/gadget</i> milikmu?	Sekarang ada dua game yaitu : <i>Clash of Clans, Ninja heroes new era, arena of valor, Genshin impact, catur</i>
5.	Kapan waktu bermain <i>game</i> ?	perkiraan waktu bermain 2-5 jam/harinya , kalau libur sekolah dan waktu luang, Bahkan juga kalau waktu sekolah main game 30 menit - 1 jam, kalau waktu dirumah keseringan main game pada malam

		hari dari jam 8 malam - jam 1 pagi, bahkan pernah sampai jam 2 pagi.
6.	Apa yang dimaksud dengan kecanduan menurut pendapatmu?	Menurut saya, kecanduan adalah seseorang yang terikat pada sesuatu yang sampai mengorbankan sepenuhnya, untuk hal yang tertarik
7.	Apakah dirimu masuk dalam kategori kecanduan?	Iya, masuk karena keseringan main <i>game</i> di perangkat <i>mobile</i> , saya pernah bermain game satu hari full bermain game yang sama, karena game yng saya mainkan dari segi cerita menarik.
8.	Apakah pernah bermain <i>game</i> di secara berkelompok - kelompok?	Iya pernah, waktu itu saya bermain game secara <i>offline</i> nama game nya <i>arena of valor</i> di <i>smartphone/gadget</i> saya
9.	Dampak apa saja yang dialami pemain karena keseringan main <i>mobile game</i> ?	Dampak yang saya rasakan salah satunya kurang tidur, dan karena kurang tidur pola tidur saya terganggu dapat menyebabkan insomnia, selanjutnya yang saya rasakan pusing pada saat bangun tidur dan itu dapat menyebabkan kurang darah, tingkat kefokusannya sudah kurang.
10.	Apakah sebelum wawancara ini dilakukan sempat bermain game? (wawancara di sekolah)	Iya ka, game yang saya mainkan tadi <i>mini militia</i>

11.	<p>Apakah selama proses kegiatan keagamaan yaitu pesantren kilat 3 hari 2 malam dapat mengurangi kecanduan <i>mobile game</i> pada diri anda?</p> <p>(wawancara dilakukan di kegiatan pesantren kilat SMA Negeri 2 Bitung)</p>	<p>Kalau dari <i>game</i> memang ada perubahan soalnya disini jadwal diatur semua jadi kesempatan untuk memegang <i>handphone/gadget</i> itu memang sangat sedikit jadi kalau untuk login <i>game</i> itu sangat jarang, pada saat pesantren kilat selama 3 hari 2 malam, saya hanya <i>login game</i> satu kali itupun pada saat break makan dan login gamepun tujuan hanya mengklaim <i>rewards</i> dalam <i>game</i> untuk rasa ketergantungan login <i>game</i> pun sudah tidak lagi dikarenakan sudah fokus sama kegiatan keagamaan yaitu pesantren kilat ini</p>
-----	--	--

TRANSKRIP WAWANCARA

“ Wawancara dengan Guru BK SMA Negeri 2 Bitung”

Nama : Marlinda Pricilia Kambey, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu pernah menanggulangi masalah siswa/i yang kecanduan <i>mobile game</i> ?	Pernah, cara saya menanggulangi masalah ini dengan melakukan sharing bersama siswa video <i>mobile legend</i> apa pengaruh positif dan pengaruh negatif.
2.	Apakah ada kerjasama antara guru bk dan guru PAI dalam hal menanggulangi siswa yang bermasalah disekolah?	Ada, apalagi kalau bersangkutan dengan siswa/i yang beragama Islam, jadi bisa dikaitkan dengan akhlak mereka sehingga siswa/i yang bermasalah latar belakang masalah apapun, saya akan kerjasama dengan walikelas dan guru agama Islam
3.	Apakah pernah ibu sebagai guru bk pergi kerumah siswa untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang terjadi di sekolah?	Pernah, masalah tentang kehadiran yang tidak mencapai 75%, dengan kalua di sekolah penilaian individu di kehadiran, dan tidak mencapai 75% dan sudah buat surat panggilan orang tua dan tidak datang, ya alterative terakhir melakukan kunjungan dirumah. Tapi dlatarbelakangi masalah yang lain juga kenapa siswa itu kehadirannya tidak mencapai 75% biasanya di latarbelakangi dengan masalah keluarga, ekonomi.

4.	Begini bu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa yang kecanduan <i>mobile game</i> , bahwa di dalam kelasnya pada saat jam pelajaran mereka bermain game secara kelompok-kelompok, bagaimana pendapat ibu mengenai masalah ini?	Secara realita memang ada guru lain yang membiarkan hal tersebut, yang terpenting baginya sudah absen, sudah kasih materi tugasnya sudah selesai diluar dari siswa itu login game bermain game di kelas pada saat jam pelajarannya silahkan itu bukan masalah bagi guru tersebut.
----	---	---

TRANSKRIP WAWANCARA

“ Wawancara dengan orang tua siswa dari saudara ridho wael”

Nama : Djamaludin Wael

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah saudara ridho aktivitas bermain <i>game</i> dirumah sudah berkurang setelah kegiatan pesantren kilat?	Waktu sebelum kegiatan pesantren kilat anak saya kebanyakan main <i>game</i> sampai berjam-jam, tetapi setelah mengikuti kegiatan itu sudah berkurang bermain <i>game</i> -nya.
2.	Apakah bapak dan ibu ini typical orang tua yang mendukung anaknya untuk mengikuti kegiatan - kegiatan atau tidak?	Kalau anak saya, karena anak saya orangnya aktif dan sangat senang mengikuti kegiatan, sehingga pada saat mau ikut kegiatan anak saya tidak menanyakan terlebih dahulu apakah boleh mengikuti kegiatan ini? Tetapi anak saya langsung mengatakan ibu saya ikut kegiatan ini contohnya kegiatan perkemahan dari kami sebagai orang tuanya belum mengetahui kalau ridho itu akan ikut kegiatan perkemahan, tetapi kami mengetahui nanti h-1 kegiatan tersebut baru anak saya mengatakn ibu bapak saya ikut kegiatan perkemahan.
3.	Bagaimana dampak yang bapak ibu lihat dan rasakan terkait perubahan sikap dari anaknya	Yang kami lihat dan rasakan dari sudut pandang orang tua, bahwa pengaruh game ini sangat kuat dan dapat merubah tingkah laku anak

	yang sudah keseringan bermain game?	kami contohnya ketika kami menyuruhnya makan atau melakukan aktivitas lain bisa tertunda dan dilaksanakan dikarenakan masih bermain game, bahkan sudah waktu tidur anak kami belum juga tidur dikarenakan masih bermain <i>game</i> , jadi kami sangat terbantu dengan adanya kegiatan diluar sehingga bisa membuat anak kami itu memiliki kegiatan selain bermain game.
--	-------------------------------------	--

TRANSKRIP WAWANCARA

“ Wawancara dengan orang tua siswa dari saudari Sriyanti Isima”

Nama : Mina Lamatenggo

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah saudara ridho aktivitas bermain <i>game</i> dirumah sudah berkurang akhir-akhir ini ?	Akhir - akhir ini anak saya sudah dapat mengurangi keseringan bermain <i>game</i> -nya dikarenakan akan masuk perguruan tinggi sehingga harus belajar agar bisa lulus di universitas yang dia inginkan.
2.	Apakah ibu ini typical orang tua yang mendukung anaknya untuk mengikuti kegiatan - kegiatan atau tidak?	Kalau saya pribadi, mendukung anak saya untuk mengikuti kegiatan tetapi dikembalikan lagi kepada anak saya apakah mau atau tidak untuk mengikuti kegiatan yang ada di sekolah. Jadi kesimpulannya saya mendukung pilihan anak saya selagi itu hal yang baik unuk kondisi fisiknya.
3.	Bagaimana dampak yang ibu lihat dan rasakan terkait perubahan sikap dari anaknya yang sudah keseringan bermain <i>game</i> ?	Yang saya lihat dan rasakan dari sudut pandang orang tua, bahwa pengaruh <i>game</i> ini sangat kuat selain dapat merubah tingkah laku anak juga berdampak pada kesehatan anak contohnya sering sakit kepala, penglihatan menjadi terganggu karena keseringan main <i>game</i> sampai berjam-jam.

Dokumentasi wawancara bersama Guru PAI SMA Negeri 2 Bitung
Yudnansyah Nurdin, S.Hum, S.Pd



Dokumentasi wawancara bersama Siswa Muslim SMA Negeri 2
Bitung
Sriyanti Isima



Dokumentasi wawancara bersama Siswa Muslim SMA Negeri 2
Bitung
Ahmad Ridho Wael



Dokumentasi wawancara bersama Guru BK SMA Negeri 2 Bitung
Marlinda Pricilia Kambey, S.Pd



Dokumentasi wawancara bersama Orang tua Siswa SMA Negeri 2
Bitung
Djamaludin Wael



Dokumentasi wawancara bersama Orang tua Siswa SMA Negeri 2
Bitung
Mina Lamatenggo



Dokumentasi pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran PAI di Sekolah SMA Negeri 2 Bitung



Dokumentasi pada saat mengikuti kegiatan Pesantren Kilat SMA Negeri 2 Bitung, di Mokupa Resort



Dokumentasi pada saat mengikuti kegiatan Tadzkir Mingguan SMA Negeri 2 Bitung



Dokumentasi pada saat mengikuti kegiatan Jumat Modis
SMA Negeri 2 Bitung



**BIODATA PENULIS**

Nama : Nurhaedah Isima

Tempat dan tanggal lahir : Luwuk, 8 Februari 2001

Alamat : Kelurahan Winenet satu, Kecamatan Aertembaga,
Kota Bitung

Nomor HP : 0895320914718

e-mail : nurhaedah.isima@iain-manado.ac.id

Nama orang tua

Bapak : Abdullah Isima, SE (Almarhum)

Ibu : Minawati Lamatenggo

Riwayat Pendidikan

SD : Lulusan Tahun 2013

SMP : Lulusan Tahun 2016

SMA : Lulusan Tahun 2019

Manado, 16 Februari 2023
Penulis,

Nurhaedah Isima