

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI  
SMK NEGERI 4 MANADO**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**JAYADI UMASUGI**

NIM: 20223104



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

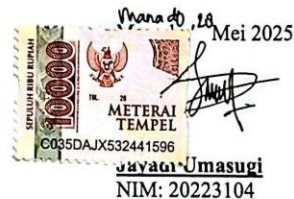
**2025**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang Bertanda Tangan dibawah ini saya :

Nama : Jayadi Umasugi  
NIM : 20223104  
Tempat Tanggal Lahir : Wailau, 14 Januari 2002  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Teling Atas, Kota Manado  
Judul : Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam  
Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta  
Didik di SMK Negeri 4 Manado

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



## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 4 Manado” yang disusun oleh Jayadi Umasugi, NIM: 20223104, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *Munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Kamis, 22 Mei 2025 bertepatan dengan 24 Dzulqa’dah 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 22 Mei 2025 M  
24 Dzulqa’dah 1446 H

### DEWAN PENGUJI

Ketua : Ismail K. Usman, M.Pd.I

(.....)

Sekretaris : Abrari Ilham, M.Pd

(.....)

Penguji I : Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I

(.....)

Penguji II : Wadan Y. Anuli, M.Pd

(.....)

Pembimbing I : Ismail K. Usman, M.Pd.I

(.....)

Pembimbing II : Abrari Ilham, M.Pd

(.....)

Diketahui Oleh:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Manado



Dr. Arbanuddin, M.Pd.I  
NIP. 198301162011011003

## KATA PENGANTAR



Segala pujisyukur kehadiran *Allah Subhanahu wa ta'ala.*, Tuhan yang maha segalagalanya, Atas karunianya Karya tulis ilmiah dengan judul “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 4 Manado” ini dapat terselesaikan. Semoga atas Izin *Allah Subhanahu wa ta'ala.*, karya tulis ini dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan manapun. Demikian pula shalawat serta salam kepada *Nabi Muhammad shalallahu alaihi wa salam*, kepada keluarganya, sahabatnya, dan Insya Allah Rahmat-Nya bisa sampai kepada kita semua selaku Umat-Nya.

Dalam Penulisan Karya tulis ilmiah ini, tidak sedikit tantangan dan hambatan yang dialami, namun berkat pertolongan *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak akhirnya Karya Tulis ilmiah ini dapat diselesaikan meskipun karya tulis ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Dan tidak lupa pula, menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

3. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
4. Dr. Nurhayati, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
5. Dr. Ishak Talibo, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan, Kerjasama dan Alumni Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
6. Ismail K. Usman, M.Pd.I dan Abrari Ilham M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Prodi (Program Studi) Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
7. Keseluruhan tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang sudah membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala administrasi di kampus.
8. Kepala Perpustakaan IAIN Manado beserta stafnya yang membantu penulis dalam pencarian referensi buku.
9. Dosen PA (Penasehat Akademik) yang dari semester awal hingga akhir ini tetap membantu perkuliahan penulis.

10. Kepala sekolah dan guru-guru di SMK Negeri 4 Manado yang telah menerima peneliti dalam rangka menyelesaikan penelitian untuk karya tulis ilmiah ini.
11. Orangtua tercinta Bapak Munawar Umasugi dan Ibu Djalfa Umagapi yang telah memberikan dukungan dan doa tanpa henti. Semoga Allah membalasnya dengan surga.
12. Kepada semua pihak keluarga, sahabat yang membantu penulis hingga terselesainya karya ilmiah (Skripsi) ini.
13. Kepada perusahaan-perusahaan tempat bekerja yang telah memberikan kesempatan untuk bekerja sambil kuliah dan kepada semua pihak yang terlibat.
14. Kepada diri sendiri yang mana telah bertahan sampai pada titik ini, sebuah pencapaian yang luar biasa dapat mewujudkan gelar ini dengan hasil kerja sendiri.

Semoga Allah *Subahanahu wa ta'ala.*, membalas semua kebaikan dari semua pihak yang sudah berpartisipasi.

Manado, Mei 2025  
Penulis,

**Jayadi Umasugi**  
NIM: 20223104

## DAFTAR ISI

|                                                     |            |
|-----------------------------------------------------|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>                           | <b>i</b>   |
| <b>LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI.....</b>                 | <b>ii</b>  |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>               | <b>iii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                         | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                              | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                           | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                        | <b>x</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                 | <b>xi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                      | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang.....                              | 1          |
| B. Rumusan dan Batasan Masalah.....                 | 4          |
| C. Pengertian Judul .....                           | 5          |
| D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....              | 6          |
| <b>BAB II KERANGKA TEORI .....</b>                  | <b>9</b>   |
| A. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam .....       | 9          |
| B. Game Online.....                                 | 19         |
| C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....           | 27         |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>           | <b>34</b>  |
| A. Jenis dan Pendekatan.....                        | 34         |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....                 | 34         |
| C. Sumber Data .....                                | 35         |
| D. Metode Pengumpulan Data .....                    | 35         |
| E. Instrumen Penelitian .....                       | 36         |
| F. Teknik Analisis Data .....                       | 37         |
| G. Penguji Keabsahan Data.....                      | 38         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>40</b>  |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....             | 40         |

|                                                                                                                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| B. Bagaimana Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam<br>Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik<br>di SMK Negeri 4 Manado .....                       | 42        |
| C. Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat Guru<br>Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan<br>Game Online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 4 Manado ..... | 48        |
| D. Pembahasan Hasil Temuan.....                                                                                                                                     | 53        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                                                                                                                          | <b>54</b> |
| A. Kesimpulan .....                                                                                                                                                 | 54        |
| B. Saran.....                                                                                                                                                       | 55        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                                                                                         | <b>56</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>                                                                                                                                            |           |



## DAFTAR TABEL

|                |    |
|----------------|----|
| Tabel 4.1..... | 40 |
|----------------|----|

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Daftar Informan Kunci
4. Pedoman Wawancara
5. Dokumentasi
6. Identitas Penulis

## **ABSTRAK**

Nama : Jayadi Umasugi  
NIM : 20223104  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 4 Manado

---

---

Skripsi ini meneliti tentang Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 4 Manado. Kecanduan game online tidak hanya memengaruhi individu secara pribadi, tetapi juga berdampak pada kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Peserta didik yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan kinerja akademik, masalah perilaku di sekolah, serta gangguan dalam interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado serta untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan objek yang diteliti, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Berdasarkan Hasil penelitian, Strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bentuk berikut: pendekatan edukatif melalui materi keagamaan, penggunaan media audio visual, pembentukan kebiasaan spiritual, pendekatan persuasif dan personal, serta kegiatan ekstrakurikuler positif. Faktor pendukung dan penghambat guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado, yaitu faktor pendukung diantaranya, fasilitas sekolah, dukungan pihak sekolah, antusiasme siswa dan kesesuaian media. Sedangkan faktor penghambat diantaranya, keterampilan guru, keterbatasan perangkat, kendala teknis dan waktu, kurangnya dukungan orangtua, dan pengaruh lingkungan sosial siswa.

Kata Kunci : Guru Pendidikan Agama Islam, Game Online

## ABSTRACT

Name : Jayadi Umasugi  
Student ID Number : 20223104  
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training  
Study Program : Islamic Religious Education  
Title : Strategies of Islamic Religious Education Teachers in  
Overcoming Online Gaming Addiction Among Students  
at SMK Negeri 4 Manado

---

This thesis examines the strategies of Islamic education teachers in addressing online gaming addiction among students at SMK Negeri 4 Manado. Online gaming addiction not only affects individuals personally, but also impacts the quality of education and learning at school. Students addicted to online gaming tend to experience declining academic performance, behavioral issues at school, and difficulties in social interactions. This study aims to determine how Islamic education teachers address online gaming addiction among students at SMK Negeri 4 Manado, as well as to identify the supporting and hindering factors for Islamic education teachers in addressing online game addiction among students at SMK Negeri 4 Manado. This study uses a qualitative method, which involves collecting data. In collecting data related to the research object, the data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Based on the research findings, the strategies employed by Islamic Religious Education teachers in addressing online gaming addiction among students at SMK Negeri 4 Manado can be categorized into the following forms: educational approaches through religious materials, the use of audio-visual media, the development of spiritual habits, persuasive and personal approaches, and positive extracurricular activities. The factors supporting and hindering Islamic Religious Education teachers in addressing online gaming addiction among students at SMK Negeri 4 Manado include the following supporting factors: religious facilities, positive extracurricular activities, and positive extracurricular activities. Supporting and hindering factors for Islamic Education teachers in addressing online game addiction among students at SMK Negeri 4 Manado include, among supporting factors, school facilities, school support, student enthusiasm, and media suitability. Hindering factors include teacher skills, technical limitations devices, technical and time constraints, lack of parental support, and the influence of the students' social environment.

**Keywords:** *Islamic Religious Education Teachers, Online Games*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet, telah membawa perubahan besar dalam pola perilaku manusia, termasuk dalam cara bermain dan bersosialisasi. Salah satu tren yang semakin meningkat adalah penggunaan game online, yang telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari bagi banyak orang, terutama remaja dan anak-anak. Meskipun game online dapat memberikan hiburan dan peluang pembelajaran, namun kecanduan game online telah menjadi masalah serius yang memengaruhi kesejahteraan fisik, mental, dan sosial para pemainnya.

Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah game online. Semestinya game online dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi game online dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, game online sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan game online, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan game online.

Juga diharapkan pihak-pihak terkait dapat bersinergi dalam melakukan berbagai upaya yang telah disampaikan.<sup>1</sup>

Kecanduan game online tidak hanya memengaruhi individu secara pribadi, tetapi juga berdampak pada kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Peserta didik yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan kinerja akademik, masalah perilaku di sekolah, serta gangguan dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, penting bagi guru, terutama guru Pendidikan Agama Islam, untuk memahami dan mengatasi masalah ini dengan pendekatan yang sesuai.

Terdapat beberapa kasus kecanduan game online di Indonesia diantaranya, dua anak usia SMP di Kota Cimahi terpaksa berhenti sekolah selama satu tahun lantaran harus menjalani perawatan dan pemulihan kesehatan jiwa. Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan Retno Listyarti mengungkapkan dua bocah kelas VII SMP itu mengalami kecanduan game online.<sup>2</sup> Belasan orang tua membawa anak-anak mereka di rumah sakit jiwa Dr Soeharto Heerdjan di Jakarta karena memiliki beragam keluhan, mulai dari autisme hingga kecanduan gawai. Salah seorang anak didiagnosa mengalami kecanduan game online, atau dalam kamus KBBI dieja gim, menggenggam telepon seluler milik ibunya dengan kedua tangan. Matanya fokus menatap ponsel

---

<sup>1</sup> Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, (Buletin Psikologi Universitas Gajah Mada, No 2 Vol 27, 2019), h. 154

<sup>2</sup> Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun, news.detik.com, 24 Maret 2021, <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun> (3 Mei 2024)

dan jemarinya tangkas memencet layar sentuh.<sup>3</sup> Seorang remaja berusia 15 tahun tewas bunuh diri setelah melompat dari lantai 13 Rumah Susun (Rusun) di Ujung Menteng, Cakung, Jakarta Timur. Korban diduga bunuh diri lantaran kecewa terhadap orang tuanya yang kerap kali meminta ia untuk mengurangi bermain game online.<sup>4</sup>

Sebagai mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter dan moral individu, Pendidikan Agama Islam memiliki potensi besar dalam memberikan kontribusi dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik. Prinsip-prinsip Islam, seperti keseimbangan, kendali diri, dan tanggung jawab, dapat menjadi landasan yang kuat untuk mengembangkan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif.

Namun, meskipun pentingnya peran guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online telah diakui, masih terdapat kebutuhan akan penelitian yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi strategi konkret yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi secara sistematis strategi yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kesejahteraan dan kinerja akademik peserta didik.

---

<sup>3</sup> Anak kecanduan game online: 'Memegang pisau' dan 'memukul wajah ibu', dirawat di rumah sakit jiwa, bbc.com, 4 Desember 2019, <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956> (3 Mei 2024)

<sup>4</sup> Remaja 15 Tahun di Cakung Bunuh Diri Gegara Kecanduan Game Online, medcom.id, 03 Oktober 2023, <https://www.medcom.id/nasional/daerah/ybDYvv0k-remaja-15-tahun-di-cakung-bunuh-diri-gegara-kecanduan-game-online> (3 Mei 2024)

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pedagogi yang berbasis nilai-nilai agama untuk mencegah dan mengurangi kecanduan game online di kalangan peserta didik, serta meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis akan mengkaji tentang Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 4 Manado. Oleh karena itu dirumuskan beberapa pertanyaan peneliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado?

### **2. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, penulis membatasi masalah dalam beberapa aspek, diantaranya:

- a. Penelitian ini akan memfokuskan pada peserta didik kelas X jurusan teknik komputer jaringan di SMK Negeri 4 Manado.
- b. Fokus penelitian akan terbatas pada kecanduan game online sebagai fenomena yang memengaruhi kesejahteraan dan kinerja peserta didik



di sekolah. Penelitian tidak akan memasukkan jenis kecanduan lainnya atau perilaku adiksi yang tidak relevan dengan konteks penelitian.

- c. Penelitian ini akan mengeksplorasi strategi konkret yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik, termasuk pendekatan, metode pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, dan intervensi sosial-keagamaan.
- d. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam dengan guru pendidikan agama Islam dan peserta didik, serta observasi langsung di lingkungan sekolah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang strategi yang digunakan dan efektivitasnya dalam mengatasi kecanduan game online.

### **C. Pengertian Judul**

Agar tidak terjadi kesamaan pendapat dan kesalahan penafsiran dalam pengertian judul dari pembaca dalam memahami maksud yang terkandung dalam judul, maka penulis memberikan pengertian sesuai judul strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

#### **1. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam**

Strategi guru pendidikan agama Islam mengacu pada penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai strategi yang digunakan oleh guru pendidikan agama Islam dalam melaksanakan tugas-tugas mendidik. Penelitian ini juga akan mengkaji berbagai strategi yang

digunakan oleh guru pendidikan agama Islam dalam konteks mengajar dan memengaruhi pemahaman, perilaku, dan sikap peserta didik dalam mengatasi kecanduan game online. Penelitian ini mencakup penggunaan metode pengajaran, pendekatan pembelajaran, teknologi pendidikan, serta strategi khusus lainnya yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.

## **2. Kecanduan Game Online**

Merujuk pada kondisi di mana seseorang tidak dapat mengontrol atau menghentikan kebiasaan atau perilaku tertentu meskipun menyadari dampak negatif yang ditimbulkannya. Dalam konteks judul, kecanduan mengacu pada ketergantungan yang berkembang terhadap permainan game online, yang mengganggu fungsi sosial dan akademik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi fenomena kecanduan terhadap permainan game online. Penelitian ini melibatkan identifikasi faktor-faktor penyebab kecanduan, dampaknya terhadap akademik peserta didik, serta upaya-upaya pencegahan atau intervensi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah kecanduan game online.

## **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

- b. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

## **2. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran guru Pendidikan Agama Islam tentang dampak negatif kecanduan game online pada peserta didik. Mereka dapat memahami secara lebih mendalam bagaimana kecanduan game online dapat memengaruhi kesejahteraan dan prestasi akademik peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini dapat membantu guru pendidikan agama Islam dalam mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif untuk mengatasi kecanduan game online di antara peserta didik. Mereka dapat menyesuaikan kurikulum dan metode pengajaran mereka untuk memasukkan pendekatan yang relevan dengan tema kecanduan game online.
- c. Peserta didik dapat menjadi lebih sadar akan risiko kecanduan game online dan mendapatkan dukungan dalam mengatasi masalah tersebut. Mereka dapat belajar untuk mengembangkan strategi pengendalian diri dan mengelola waktu mereka dengan lebih baik, sehingga mengurangi risiko kecanduan.
- d. Penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan bagi guru pendidikan agama Islam, tetapi juga dapat memberikan kontribusi

yang signifikan dalam upaya pencegahan dan pengelolaan kecanduan game online di kalangan peserta didik.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **A. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Guru Pendidikan Agama Islam**

Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.<sup>5</sup>

Pendidikan mempunyai makna yang sangat dalam di kehidupan. Makna penting pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Rasannya, tidak ada yang mengingkari, apalagi menolak, terhadap arti penting pendidikan terhadap individu dan juga masyarakat. Melalui pendidikan, bisa diukur maju atau mundurnya suatu negara. Suatu negara akan tumbuh pesat dan maju dalam segenap bidang kehidupan jika ditopang oleh pendidikan yang berkualitas. Sebaliknya, kondisi pendidikan yang kacau dan amburadul akan berimplikasi pada kondisi negara yang juga karut marut.<sup>6</sup> Pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang kompleks yang didalamnya berisikan berbagai macam materi yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dalam pendidikan, elemen yang terlibat harus dikenali agar proses

---

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*, (PT. Bumi Aksara: 2010), h. 15

<sup>6</sup> As'aril Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2011), h. 17

pembelajaran dapat dilaksanakan secara teratur dan terencana.<sup>7</sup>

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>8</sup> Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan sehingga untuk menyiapkan siswa memahami, menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran agama Islam. Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran islam. Sedangkan pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membimbing kearah Pertumbuhan kepribadian anak secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan akhirat.<sup>9</sup>

## **2. Peran Guru Pendidikan Agama Islam**

Guru Pendidikan Agama Islam adalah siapa saja yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik. Pengaruh yang diperoleh anak didik di sekolah hampir seluruhnya berasal dari guru yang mengajar di kelas. Jadi guru adalah pendidik yang memberikan pelajaran kepada murid, biasanya guru adalah pendidik yang memegang mata pelajaran di sekolah.<sup>10</sup> Peran guru dalam proses belajar mengajar, yaitu:<sup>11</sup>

---

<sup>7</sup> Nanang Fatah, *Landasan Manajemen Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2009), h. 6

<sup>8</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.132

<sup>9</sup> Zuhairi, *Metodologi Penelitian Agama Islam*, (Solo: Ramadani, 2003), h. 10

<sup>10</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 119-121

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesido, 2010), h. 31-35

- a. Pemimpin belajar, dapat dikatakan sebagai yang mengorganisasi, merencanakan, melaksanakan atau mengontrol peserta didik dalam belajar. Merencanakan suatu kegiatan belajar terutama menentukan kelanjutan belajar peserta didik, apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, sumber-sumber belajar apa yang harus disiapkan atau disediakan. Mengorganisasikan kegiatan belajar, mengatur suasana belajar peserta didik, mengoptimalkan sumber belajar dan mendorong motivasi belajar siswa.
- b. Fasilitator belajar, artinya yaitu guru memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Kemudahan yang dimaksud dapat diupayakan seperti: menyiapkan sumber-sumber belajar dan alat-alat belajar contohnya buku-buku yang dibutuhkan, alat peraga, menyediakan waktu yang cukup kepada peserta didik, memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkannya, menuntun jalan keluar dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi peserta didik, menengahi perbedaan pendapat yang muncul antara peserta didik, dan sebagai pemberi petunjuk saat masalah tidak dapat dipecahkan oleh peserta didik.
- c. Moderator belajar, yaitu sebagai pengatur jalannya kegiatan belajar peserta didik. Kualifikasi yang di tuntut selaku moderator belajar antara lain:
  - 1) Mengetahui permasalahan yang sedang dibahas sehingga tahu solusi pemecahannya apabila tidak bisa dijawab oleh peserta didik.

- 2) Terampil menangkap arti gagasan atau pendapat peserta didik sehingga dapat menilai buah pikiran yang ada dalam pendapat tersebut.
- 3) Terampil dalam mengkomunikasikan pertanyaan atau jawaban peserta didik dalam bahasa yang mudah untuk dicerna oleh peserta didik.
- 4) Terampil untuk mengkondisikan kelas supaya peserta didik ikut serta dalam menanggapi persoalan yang diajukan.
- 5) Menguasai kelas sehingga guru tahu peserta didik yang harus didorong partisipasinya dalam belajar, dan peserta didik yang harus dibatasi pembicaraannya agar tidak mendominasi yang lain.
- 6) Terampil dalam menarik kesimpulan dari seluruh pembicaraan sebagai sintesis dari semua pendapat yang muncul dari para peserta didik.
- 7) Guru sebagai evaluator, yaitu guru berperan sebagai penilai yang objektif dan komprehensif. Sebagai evaluator guru berkewajiban mengawasi, memantau proses belajar peserta didik, dan hasil-hasil dari belajar yang telah dicapai. Aspek yang paling penting untuk dinilai adalah proses kegiatan belajar peserta didik, baik masing-masing peserta didik maupun kelompok.



Abudin Nata mengemukakan, bahwa tiga peran guru Pendidikan Agama Islam yaitu:<sup>12</sup>

- a. Seorang guru harus memiliki tingkat kecerdasan intelektual yang tinggi, sehingga mampu menangkap pesan-pesan ajaran, hikmah, petunjuk dan rahmat dari segala ciptaan Tuhan, serta memiliki potensi batiniah yang kuat agar dapat mengarahkan hasil kerja kecerdasannya untuk diabdikan kepada Tuhan.
- b. Seorang guru harus dapat mempergunakan intelektual dan emosional spiritualnya untuk memberikan peringatan pada manusia lainnya (peserta didik) sehingga dapat beribadah kepada Allah SWT.
- c. Seorang guru harus berfungsi sebagai pemelihara, pembina pengasuh, dan pembimbing serta pemberi bekal ilmu pengetahuan, dan keterampilan kepada orang-orang yang membutuhkannya secara umum, dan peserta didik secara khusus.

### **3. Tugas Guru Pendidikan Agama Islam**

Guru secara umum memiliki tiga tugas sebagai profesi, yaitu mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti melanjutkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, melatih berarti mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk kehidupannya. Guru yang dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab di atas perlu memiliki kemampuan tertentu yang merupakan bagian dari

---

<sup>12</sup> Abudin Nata, *Perspektif Islam tentang Pola Hubungan Guru-Murid: Study Pemikiran Tsawuf AL-Ghazali*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), h. 47

profesionalisme guru.<sup>13</sup> Guru Pendidikan Agama Islam adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi afektif, kognitif dan psikomotorik.<sup>14</sup>

Hal ini dijelaskan lebih lanjut sesuai dengan Al-Quran surah An-Nahl ayat 125, Allah berfirman:

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

Terjemahannya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah 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.<sup>15</sup>

Wahai Nabi, serulah manusia menuju agama Allah yang benar, yaitu Islam dengan perkataan yang penuh hikmah yang menjelaskan tentang kebenaran, yaitu dengan dalil nyata dan tidak samar, dengan pelajaran yang bermanfaat serta ucapan yang baik dan lemah lembut tanpa menyakiti. Dan berbicaralah atau bercakap-cakaplah kamu dengan mereka menggunakan cara percakapan paling baik berupa keramahan dan kelembutan, dan ucapan yang

---

<sup>13</sup> Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Prenada media Group, 2018), h. 1

<sup>14</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h. 10-11

<sup>15</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=123&to=128> (3 Mei 2024)

penuh kedamaian. Sesungguhnya Tuhanmu itu lebih tahu tentang orang yang menyimpang dari jalan keimanan. Dia juga lebih tahu tentang orang yang mendapat petunjuk, lebih tahu tentang kebenaran, serta menghendaki dakwah dan risalahmu.<sup>16</sup>

Adapun tugas dan tanggung jawab profesionalitas guru menurut Wina Sanjaya adalah:

- a. Mengajar bukan hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi merupakan yang bertujuan dan bersifat kompleks, untuk itu guru profesional harus memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai.
- b. Tugas seorang guru mengantarkan peserta didik kearah tujuan yang diinginkan.
- c. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, diperlukan tingkat keahlian yang memadai.
- d. Tugas guru adalah mempersiapkan generasi manusia yang dapat hidup dan berperan aktif di masyarakat.
- e. Guru dituntut untuk harus sesuai dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>17</sup>

#### **4. Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam**

Media Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1 kompetensi guru meliputi “kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui

---

<sup>16</sup> Wahbah az-Zuhaili, *Tafsir Al-Wajiz*, <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html> (3 Mei 2024)

<sup>17</sup> Erjati Abas, *Magnet Kepemimpinan Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Guru*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2017), h. 30-31

pendidikan profesi”<sup>18</sup>.

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik meliputi hal-hal sebagai berikut:

1) Pemahaman terhadap peserta didik

- a) Memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif.
- b) Memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kepribadian.
- c) Mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik

2) Perencanaan pembelajaran

- a) Memahami landasan pendidikan.
- b) Menerapkan teori belajar dan pembelajaran.
- c) Menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang akan dicapai dan materi ajar.
- d) Menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.

3) Pelaksanaan pembelajaran

- a) Menata latar (setting) pembelajaran.
- b) Melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

4) Mengevaluasi hasil belajar

---

<sup>18</sup> Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1

- a) Merancang dan melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar secara berkesinambungan.
  - b) Menganalisis hasil evaluasi proses belajar dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar.
  - c) Memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.
- 5) Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki
  - a) Memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi akademik.
  - b) Memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi nonakademik.
- b. Kompetensi Kepribadian
 

Kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap dan stabil, berakhlak mulia, dewasa, arif, berwibawa serta menjadi teladan bagi peserta didik.

  - 1) Kepribadian yang mantap dan stabil
    - a) Bertindak sesuai dengan norma hukum
    - b) Bertindak sesuai dengan norma social
    - c) Bangga sebagai guru
    - d) Memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma
  - 2) Berakhlak mulia dan menjadi teladan
    - a) Bertindak sesuai dengan norma religius (iman, taqwa, jujur,

ikhlas dan suka menolong)

b) Memiliki perilaku yang diteladani peserta didik

3) Kepribadian yang dewasa

a) Menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik

b) Memiliki etos kerja sebagai guru

4) Kepribadian yang arif

a) Menampilkan tindakan yang didasarkan pada kemanfaatan peserta didik, sekolah dan masyarakat

b) Menunjukkan keterbukaan dalam berfikir dan bertindak

5) Kepribadian yang dewasa

a) Memiliki perilaku yang berpengaruh terhadap peserta didik

b) Memiliki perilaku yang disegani

c. Kompetensi Sosial

Kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

1) Mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik.

2) Mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan pendidik dan tenaga kependidikan.

3) Mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan orang tua atau wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

d. Kompetensi Profesional

Kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara mendalam, yang

mencakup penguasaan materi, kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.

1) Menguasai substansi keilmuan yang terkait dengan bidang studi

- a) Memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah
- b) Memahami hubungan konsep antara mata pelajaran terkait
- c) Menerapkan konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari

2) Menguasai struktur dan metode keilmuan

- a) Menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian kritis untuk memperdalam pengetahuan atau materi bidang studi.
- b) Memahami struktur, konsep dan metode keilmuan yang menaungi atau koheren dengan materi ajar.

## **B. Game Online**

### **1. Pengertian Game Online**

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran Hollywood sekalipun. Kalau diawal 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis simulasi, edukasi dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang dalam industri game sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat. Walaupun mungkin game umumnya hanya dimainkan oleh kalangan muda, sebenarnya banyak juga kalangan dewasa yang memainkannya di kala senggang. Kalau ditilik dari umurnya, mereka

adalah generasi pertama pengguna game di era 1980-an yang mengenal game dalam bentuk teknologi sederhana. Jadi, saat ini mereka masih memainkan game, namun bukan dengan teknologi terbaru sehingga mereka bisa dikatakan embrio generasi gamer.<sup>19</sup>

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing. Yang disebut plato, dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak pemain (multiplayer games).

Meningkatnya pengguna game online, membuat para pembuat game mulai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan yang terhubung secara online. Januari 1997, game online pertama adalah untime online, kemudian diikuti oleh EverQuest, asherin's Call, dan game-game lain. Perkembangan game online pernah mengalami penurunan, tanpa munculnya game World of Warcraft mampu menarik perhatian pengguna game online. Munculnya situs media sosial seperti mySpace, Friendster, Hi5, Facebook, Twitter, dan lain sebagainya, membuat para pembuat game online yang dulunya independen, kini diperbaharui menjadi aplikasi yang diintegrasikan ke berbagai

---

<sup>19</sup> Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2010), h. 9



situs pertemanan seluruh dunia. Salah satunya adalah Zyngam Game Texas Holdem Poker, mafia dan game lainnya yang diintegrasikan ke berbagai situs media sosial.<sup>20</sup>

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendakami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.<sup>21</sup>

Game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Perkembangan game online sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer itu sendiri, meledaknya game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.<sup>22</sup>

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di computer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.<sup>23</sup>

Game online adalah permainan yang dimana sangat banyak orang bermain pada waktu bersamaan dengan menggunakan jaringan komunikasi secara online.

---

<sup>20</sup> Hartoko, *Game Online*, (Jakarta: Kencana 2010), h. 85

<sup>21</sup> Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Permainan Komputondo, 2007), h. 75.

<sup>22</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2018), h. 5-7

<sup>23</sup> Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012), hal. 2

Adapun pengertian lain dari game online yaitu game melalui komputer atau smartphone yang dimainkan oleh para pemain menggunakan internet. Game ini biasanya disediakan dan menjadi tambahan layanan suatu perusahaan yang menyediakan jasa online yang dapat diakses secara langsung oleh perusahaan yang terkhusus menyediakan game. Cara memainkan game online tersebut memiliki dua perangkat yang sangat penting dan harus ada yaitu seperangkat komputer dengan menggunakan spesifikasi yang saling menandai dan terkoneksi dengan internet.<sup>24</sup>

## **2. Pengertian Kecanduan Game Online**

Pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang. Istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obatobatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.<sup>25</sup>

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus Psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari

---

<sup>24</sup> Rischa Pramudia Trisnani dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun: UNIPMA Press, 2018), h. 1

<sup>25</sup> Novrialdy, *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya*, h. 150

masyarakat apabila obat bius dihentikan.<sup>26</sup> Kecanduan game online merupakan aktivitas yang paling aktif di internet. Dari segi etimologis (bahasa), makna kecanduan game online bisa ditinjau dari dua istilah, yaitu kecanduan dan game online. Kecanduan atau addiction dalam kamus istilah konseling & terapi memiliki arti keadaan bergantung pada kebiasaan-kebiasaan yang sifatnya destruktif (merusak) seperti kecanduan alkohol, berjudi, kelebihan makan dan merokok.<sup>27</sup>

Menurut Raymon Ongki ciri-ciri kecanduan game online yaitu:<sup>28</sup>

- a. Lamanya waktu bermain game online semakin bertambah
- b. Terus menerus menemikinkan bermain game online, bahkan saat belajar
- c. Setiap perilaku tindakan dan topik pembicaraan selalu seputar game online
- d. Ingin mengurangi atau berhenti bermain gam online tapi tidak berhasil
- e. Gelisah atau marah ketika dilarang untuk bermain game online
- f. Bermain game untuk lari dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman
- g. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya
- h. Setelah kalah anak tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain

---

<sup>26</sup> Chapin, J.P . *Kamus Lengkap Psikologi* terjemahan Kartini Kartono, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009)

<sup>27</sup> Andi Mappiare, *Kamus Istilah Konseling & Terapi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 11

<sup>28</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A+Plus Books, 2010), h. 26

- i. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain game online

### **3. Dampak Negatif Game Online**

Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:<sup>29</sup>

#### **a. Segi Jasmani**

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya: serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung.

#### **b. Segi Psikologis**

Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang dalam kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media

---

<sup>29</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 320

massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah: mudah marah, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya. Permainan online yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat mempengaruhi proses pendewasaan diri seseorang. Hal tersebut sangat beralasan karena dunia di dalam permainan online ada yang mengajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap pemalu, minder, kurang percaya diri, manja, dan bersifat kekanak-kanakan.

c. Segi Waktu

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengesankan dan menarik. Akibatnya kan sulit bagi pemain untuk meninggalkan game-game ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.

d. Segi Keuangan

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktivitas internet terpaksa harus membeli supaya

tetap bisa bermain game online.

Dampak negatif lainnya antara lain:

- a. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
- b. Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- c. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir.<sup>30</sup>

#### **4. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online**

Beberapa faktor anak kecanduan Game Online adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a. Stres atau depresi

Seperti orang dewasa, anak-anak juga bisa merasakan depresi. Tertekan dengan mata pelajaran disekolah, tidak mendapatkan perhatian dari orang tua, merasa terkekang dan tersingkir dari pergaulan dan lain sebagainya. Semua itu bisa memunculkan stress. Beberapa anak menggunakan media untuk menghilangkan rasa stresnya, diantaranya adalah bermain game. Mungkin awalnya iseng, karena kondisi yang tidak menyenangkan. Akan tetapi karena rasanya nyaman di nikmat yang ditawarkan permainan game, maka lama kelamaan akan menjadi

---

<sup>30</sup> Irina V. Sokolova, dkk., *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), h. 123

<sup>31</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, h. 25-26

kecanduan. Apalagi game pada umumnya bertingkattingkat, dari level yang mudah sampai yang paling susah.

b. Kurang Kontrol

Bagi orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mudah terjadi. Anak-anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over. Kurang kontrol bisa terjadi karena orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka.

c. Lingkungan

Perilaku anak tidak semata-mata terbentuk dalam keluarga. Saat dia sekolah, bermain dengan teman-temannya, kesemuanya itu bisa membentuk perilaku pada anak, jadi meskipun tidak pernah ada orang tua yang mengajarkan anaknya bermain game, tetapi dia sudah mahir bermain game karena faktor lingkungan.

### **C. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian terdahulu memuat hasil-hasil yang terkait dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian terkait juga berarti berbagai bahan referensi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas.

Ada beberapa penelitian yang membahas tentang strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik, dari beberapa penelitian diantaranya:

1. Skripsi Umi Khuzaimah dengan judul “Strategi Guru dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar”. Fokus penelitian ini adalah: (1) bagaimana perencanaan guru dalam

mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar? (2) bagaimana tindakan guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar? (3) bagaimana implikasi strategi guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan perencanaan guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar. (2) untuk mendeskripsikan tindakan guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar. (3) untuk mendeskripsikan implikasi strategi guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar. Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sumber data yang utama dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dari kepala madrasah, guru kelas dan siswa. Prosedur pengumpulan data meliputi: metode observasi, metode wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif meliputi : reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Penelitian ini juga melakukan pengecekan keabsahan data dengan triangulasi (metode, sumber, waktu). Setelah penulis mengadakan penelitian dengan beberapa metode di atas memperoleh hasil bahwa (1) Terkait dengan perencanaan guru untuk mengatasi siswa gamers online (pemain game online) di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar guru membuat konsep keteladanan dan motivasi, konsep keteladanan maksudnya adalah guru memberikan contoh atau



perilaku yang baik didalam madrasah, sedangkan diluar madrasah orangtua berperan aktif dalam memberikan pengawasan dan pengaruh lingkungan. Sedangkan konsep motivasi maksudnya adalah pada saat menjelaskan materi pelajaran dikelas guru memberikan contoh dengan menggunakan nama karakter atau adegan dalam game online yang bertujuan agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik.

(2) Terkait tindakan guru untuk mengatasi siswa gamers online (pemain game online) di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar guru mengadakan sosialisasi atau pembinaan mengenai dampak negatif game online kepada peserta didik serta berkoordinasi dengan orang tua untuk mengawasi anaknya pada saat dirumah. (3) Terkait pengawasan yang dilakukan guru dalam mengatasi siswa gamers online (pemain game online) di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar guru memantau aktifitas siswa dengan ketat pada saat dimadrasah sehingga dapat mengisi waktu luang peserta didik ke hal-hal yang bermanfaat seperti berolahraga dilapangan atau membaca buku dipergustakaan. Meskipun guru tidak merubah secara keseluruhan tingkah laku siswa. Membutuhkan waktu dan proses secara rutin serta terusmenerus agar siswa menjadi pribadi yang lebih baik dan agar terhindar dari dampak negatif game online.<sup>32</sup>

Berikut ini adalah persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu yang relevan :

---

<sup>32</sup> Umi Khuzaimah, *Strategi Guru dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar*, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, 2019), h. xiii-xiv

| <b>PERSAMAAN</b>                                                                                                                                               | <b>PERBEDAAN</b>                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penelitian terdahulu yang relevan dan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama meneliti tentang Strategi Guru dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online. | Penelitian terdahulu yang relevan ini terdapat perbedaan pada lokasi penelitian, rumusan masalah serta fokus penelitian. |

2. Skripsi Wahyuddin dengan judul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo”. Penelitian Wahyuddin bertujuan: (1) mengetahui gambaran perubahan akhlak di SMK Negeri 2 Palopo; (2) mengetahui factor pendukung dan penghambat dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak game online di SMK Negeri 2 Palopo; (3) mengetahui upaya yang dilakukan guru PAI dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak game online di SMK Negeri 2 Palopo. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yakni: data primer dan data sekunder. Data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan yang ditimbulkan dari game online lebih mengarah pada dampak negatif dan akhlak peserta didik cenderung mengalami perubahan dari baik menjadi buruk, faktor pendukung dalam upaya membina akhlak peserta didik tersebut diantara

yaitu menganjurkan para peserta didik untuk mengikuti kegiatan organisasi yang juga dijadikan wadah untuk mendukung proses pembinaan akhlak tersebut di antaranya organisasi Rohis dan lain-lain, juga terdapat faktor penghambat seperti situasi sekolah yang mayoritas peserta didiknya adalah laki-laki, faktor eksternalnya adalah pengaruh lingkungan keluarga dan sosial, upaya yang ditempuh salah satunya adalah menganjurkan agar peserta didik memulai pembelajaran dengan membaca doa dan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an agar pikiran mereka menjadi tenang sehingga mudah untuk menerima pembelajaran.<sup>33</sup> Berikut ini adalah persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu yang relevan:

| <b>PERSAMAAN</b>                                                                                                                           | <b>PERBEDAAN</b>                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penelitian terdahulu yang relevan dan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama membahas tentang dampak game online pada peserta didik. | Penelitian terdahulu yang relevan ini terdapat perbedaan pada lokasi penelitian, rumusan masalah serta fokus penelitian. |

---

<sup>33</sup> Wahyuddin, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo*, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2021), h. xx

3. Skripsi Asma Nurtika dengan judul “Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Musi Rawas”. Penelitian dari Asma bertujuan untuk mengetahui kolaborasi guru pendidikan agama Islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di sdn karyadadi musu rawas. Kolaborasi guru dan orang tua dalam memaksimalkan pencapaian tujuan merupakan hal yang sangat penting. Kecanduan game online adalah fenomena game online ini diperkirakan berdampak negatif pada siswa. Siswa yang kecanduan game online merasakan dampak dari game online itu sendiri. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan *case study* (studi kasus). Jenis datanya wawancara dan sumber data guru PAI, kepala sekolah, wali kelas dan orang tua siswa. Teknik pengumpulan datanya observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan. Pada teknik keabsahan data dalam penelitian ini, dengan melakukan trianggulasi data, trianggulasi sumber dan trianggulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Dampak kecanduan game online adalah dampak positif menghilangkan stress sedangkan negative siswa mempunyai perilaku buruk. (2) Bentuk kolaborasi guru PAI dan orang tua yaitu Kolaborasi dalam mengidentifikasi, menangani, mengevaluasi, peran, metode yang digunakan. (2) Pelaksanaan kolaborasi guru PAI dan orang tua yaitu dalam mengidentifikasi waktu guru dan orang tua, dalam menangani guru dan orang tua dalam mengontrol siswa,

dalam mengevaluasi guru dan orang tua menjadi tahu siswa kecanduan game online, dalam peran guru dan orang tua memberikan nasehat, dan dalam metode yang digunakan guru dan orang tua melakukan kegiatan diluar. (3) Hasil pelaksanaan kolaborasi adalah perubahan perilaku siswa berkurangnya kecanduan game online.<sup>34</sup>

Berikut ini adalah persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu yang relevan:

| <b>PERSAMAAN</b>                                                                                                                              | <b>PERBEDAAN</b>                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penelitian terdahulu yang relevan dan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama membahas tentang kecanduan game online pada peserta didik. | Penelitian terdahulu yang relevan menggunakan subyek penelitian guru dan orangtua. Selain itu juga terdapat perbedaan pada lokasi penelitian serta rumusan masalah. |

---

<sup>34</sup> Asma Nurtika, *Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Musi Rawas*, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023), h. x

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Metodologi adalah suatu proses, prinsip, dan prosedur yang digunakan untuk mendekati masalah dalam pencarian jawaban. Dengan kata lain, metodologi merupakan suatu pendekatan umum yang digunakan untuk mengkaji topik penelitian.<sup>35</sup> Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inkuiri yang menekankan pencarian makna pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara negatif.<sup>36</sup>

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

###### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 4 yang terletak di Jl. Rambutan, Kelurahan Banjer, Kecamatan Tikala, Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara.

###### **2. Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan peneliti dalam melakukan pengumpulan data yaitu selama 30 hari dimulai dari diterbitkannya surat keputusan penelitian sampai peneliti benar-benar mendapatkan informasi mengenai penelitian seakurat mungkin hingga selesai.

---

<sup>35</sup> Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 145

<sup>36</sup> Muri Yusuf, *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017), h. 329

### C. Sumber Data

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara.<sup>37</sup>

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram.<sup>38</sup> Data sekunder yang digunakan dalam penelitian diperoleh dari berbagai kajian pustaka, baik berupa buku, skripsi terdahulu, dan dokumen lainnya yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

### D. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian tentunya harus melewati beberapa proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan beberapa macam bentuk pengumpulan data, sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.<sup>39</sup> Dalam hal ini peneliti akan melakukan observasi untuk mengetahui secara langsung bagaimana strategi guru pendidikan agama Islam dalam

---

<sup>37</sup> Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008), h. 42.

<sup>38</sup> Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, h. 42

<sup>39</sup> V. Wiranta Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), h.

mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

## 2. Wawancara

Metode pengumpul data dilakukan melalui wawancara, yaitu suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden.<sup>40</sup> Wawancara suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk mencari informasi. Wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal, biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan saling berhadapan namun komunikasi juga dapat dilaksanakan menggunakan telepon.<sup>41</sup> Dalam hal ini peneliti akan mewawancarai kepala sekolah, guru pendidikan agama Islam dan peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data, mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, lenger, agenda, dan sebagainya.<sup>42</sup>

## E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian

---

<sup>40</sup> Joko Subagyo, *Metode Penelitian*, (Jakarta: CV Rineka Cipta, 2004), h. 39

<sup>41</sup> Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 113

<sup>42</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 231



menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara.<sup>43</sup>

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin di jawab.<sup>44</sup> Menganalisis data kita perlu membaginya berdasarkan unit kontrol, memetakan susai pola, memisahkan mana data yang penting dan harus dipelajari serta harus didalami dikemudian hari, serta memilih dan menentukan dengan bijak apa yang perlu dan memang harus dilaporkan.<sup>45</sup> Penerapan metode analisis data untuk menemukan keabsahan dalam penelitian ini didasarkan pada standar tertentu. Menurut Lexy J. Moleong, untuk membuktikan keabsahan data diperlukan metode pemeriksaan berdasarkan berbagai kriteria tertentu. Ada empat standar yang digunakan yaitu, derajat kepercayaan (kredibilitas), keteralihan (*transferbility*), ketergantungan (*dependenbilty*), dan kepastian (*comfortability*).<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu

### **1. Triangulasi Sumber**

Trangulasi dengan sumber adalah dengan membandingkan data

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 222-223

<sup>44</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 209

<sup>45</sup> Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2007), h. 144-150

<sup>46</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remadja Karya, 1989), h. 327.

wawancara antar sumber terkait dan membandingkan antar dokumen. Triangulasi sumber ini digunakan oleh peneliti untuk mengecek data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru pendidikan agama Islam dan peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

## 2. Penyajian Data

Data hasil reduksi disajikan atau didisplay ke dalam bentuk yang mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori, dan sejenisnya.<sup>47</sup> Penyajian data merupakan sekumpulan data terorganisir yang memberikan peluang untuk mencapai determinasi. Langkah ini diakhiri dengan memperkenalkan susunan data yang terorganisir yang memberikan kesempatan untuk membuat kesimpulan. Hal ini diakhiri dengan penjelasan bahwa informasi yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berupa cerita, sehingga memerlukan penguraian tanpa mengurangi substansinya.

## 3. Kesimpulan atau verifikasi

Tahap akhir proses analisis data adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, yang dimaknai sebagai penarikan arti data yang telah ditampilkan sejauh pemahaman dan interpretasi peneliti.<sup>48</sup>

## G. Pengujian Keabsahan Data

Penerapan metode pengujian keabsahan data dalam penelitian ini didasarkan pada standar tertentu. Menurut Lexy J. Moleong, untuk membuktikan keabsahan

---

<sup>47</sup> Wiratna Sajarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), h. 76.

<sup>48</sup> Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Erlangga, 2009) hal. 151.

data diperlukan metode pemeriksaan berdasarkan berbagai kriteria tertentu. Ada empat standar yang digunakan yaitu, derajat kepercayaan (*kredibilitas*), keteralihan (*transferbility*), ketergantungan (*dependenbility*), dan kepastian (*comfortability*).<sup>49</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu

1. Triangulasi Sumber yaitu dengan cara membandingkan data wawancara antara sumber terkait dan membandingkan antar dokumen. Triangulasi sumber ini digunakan oleh peneliti untuk mengecek data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru pendidikan agama Islam dan peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.
2. Triangulasi Teknik ini digunakan oleh peneliti setelah memperoleh hasil wawancara dari narasumber. Mereka akan menggunakan teknik ini, kemudian dicek melalui observasi dan dokumentasi. Dari kedua teknik tersebut dapat ditarik kesimpulan terkait dengan strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.
3. Triangulasi Waktu yang digunakan untuk memverifikasi data yang terkait dengan proses dan perilaku manusia yang menghasilkan perubahan dari waktu ke waktu. Untuk memperoleh data yang benar dari observasi, penulis perlu mengamati strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado.

---

<sup>49</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 327

## DAFTAR PUSTAKA

- Abas, Erjati. *Magnet Kepemimpinan Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Guru*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2017.
- Anwar, Muhammad. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada media Group, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Fatah, Nanang. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Hartoko. *Game Online*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Hawi, Akmal. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Henry, Samuel. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 1978.
- Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- J.P, Chapin. *Kamus Lengkap Psikologi terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2018.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mappiare, Andi. *Kamus Istilah Konseling & Terapi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya, 1989.

- Muhajir, As'aril. *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2011.
- Mulyana, Dedy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Nasution. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Nata, Abudin. *Perspektif Islam tentang Pola Hubungan Guru-Murid: Study Pemikiran Tsawuf AL-Ghazali*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001.
- Nilwan, Agustinus. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Permainan Komputondo, 2007.
- Sajarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Smart, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A+Plus Books, 2010.
- Sokolova, Irina V. dkk., *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*. Jogjakarta: Kata Hati, 2008.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian*. Jakarta: CV Rineka Cipta, 2004.
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesido, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Syahrur dan Salim. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2007.
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Trisnani, Rischa Pramudia dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun: UNIPMA Press, 2018.
- Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008.
- Uno, B. Hamzah. *Profesi Kependidikan*. PT. Bumi Aksara: 2010.
- Yusuf, Muri. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2017.

Zebah, Aji Chandra. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounaboks, 2012.

Zuhairi. *Metodologi Penelitian Agama Islam*. Solo: Ramadani, 2003.

### **Sumber Elektronik:**

Anak kecanduan game online: 'Memegang pisau' dan 'memukul wajah ibu', dirawat di rumah sakit jiwa, [bbc.com](https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956), 4 Desember 2019, <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>

Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun, [news.detik.com](https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun), 24 Maret 2021, <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun>

Kementerian Agama Republik Indonesia, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=123&to=128>

Khuzaimah, Umi. *Strategi Guru dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, 2019.

Novrialdy, Eryzal. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi Universitas Gajah Mada, No 2 Vol 27, 2019.

Nurtika, Asma. *Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Musi Rawas*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023.

Remaja 15 Tahun di Cakung Bunuh Diri Gegara Kecanduan Game Online, [medcom.id](https://www.medcom.id/nasional/daerah/ybDYvv0k-remaja-15-tahun-di-cakung-bunuh-diri-gegara-kecanduan-game-online), 03 Oktober 2023, <https://www.medcom.id/nasional/daerah/ybDYvv0k-remaja-15-tahun-di-cakung-bunuh-diri-gegara-kecanduan-game-online>

Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1

Wahbah az-Zuhaili, *Tafsir Al-Wajiz*, <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>

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

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-187 /In.25/F.II/TL.00.1/05/2024  
Lamp : -  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Manado, 5 Juni 2024

Kepada Yth :  
Kepala SMK Negeri 4 Manado  
Di-  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Jayadi Umasugi  
N I M : 20223104  
Semester : VI (Enam)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Bermaksud melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : *"Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 4 Manado"*.

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing :

1. Ismail K. Usman, M.Pd.I
2. Abrari Ilham, M.Pd

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Juni s.d. Agustus 2024

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

*Wassalaam Wr. Wb*



Tembusan:

1. Rektor IAIN Manado sebagai laporan
2. Dekan FTIK IAIN Manado
3. Kaprodi PAI FTIK IAIN Manado
4. Arsip



## Surat Keterangan Penelitian

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI UTARA</b><br><b>DINAS PENDIDIKAN DAERAH</b><br><b>SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4</b><br>Jln. Rambutan No. 20, Banjer Tikala Manado 95125 Sulut Kotak Pos 1724<br>Tel/Fax. 0431-865615. E-mail: <a href="mailto:smkempatmdo@yahoo.co.id">smkempatmdo@yahoo.co.id</a> Web: <a href="http://smk4-manado.com">smk4-manado.com</a> |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|

|       |   |                            |
|-------|---|----------------------------|
| Nomor | : | 132 / 116.17/SMK.4/KM/2024 |
| Hal   | : | Persetujuan                |

Kepada Yth.  
Kementerian Agama Republik Indonesia  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di –  
Tempat

Berdasarkan surat permohonan dari Institut Agama Islam Negeri (IAN) Manado, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B-187 /In.25/F.II/TL.00.1/05/2024 perihal Permohonan Izin Penelitian maka Kepala Sekolah memberikan Izin Penelitian di SMK Negeri 4 Manado kepada :

|          |   |                              |
|----------|---|------------------------------|
| Nama     | : | Jayadi Umasugi               |
| NIM      | : | 20223104                     |
| Semester | : | VI (Enam)                    |
| Fakultas | : | Tarbiyah dan Ilmu Keguruan   |
| Prodi    | : | Pendidikan Agama Islam (PAI) |

Dalam rangka penyusunan Skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.  
Demikian surat persetujuan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 30 Juli 2024  
Kepala Sekolah,  
  
Gratianus G. Sentinuwo, S.Pd  
NIP. 196901261995121002



### Daftar Informan Kunci

| No | Nama                                      | Jabatan                                         |
|----|-------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 1  | Gratianus Gagarin Sumenda Sentinuwo, S.Pd | Kepala SMK Negeri 4 Manado                      |
| 2  | Nikmah Kadir, M.Pd.I                      | Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 4 Manado |
| 3  | Aswar Hamid                               | Siswa SMK Negeri 4 Manado                       |
| 4  | Putri Cahaya Isini                        | Siswa SMK Negeri 4 Manado                       |
| 5  | Queenoura S.C. Zeekeon                    | Siswa SMK Negeri 4 Manado                       |
| 6  | Keyzia Olivia Manus                       | Siswa SMK Negeri 4 Manado                       |
| 7  | Viona Rattu                               | Siswa SMK Negeri 4 Manado                       |

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NIKMAH KADIR  
Jabatan : GURU PAI PADA SMKN 4 MANADO  
Alamat : JALAN BARU KEL. BANJER KEL. TIFALA

Menerangkan Bahwa,

Nama :  
NIM :

Benar telah melakukan wawancara pada hari, ..... tanggal.....bulan.....tahun.....  
dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul, " Strategi Guru Pendidikan Agama Islam  
Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik di SMK N 4 Manado" pada  
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama  
Islam Negeri Manado.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, t, - 08-2024

Informan,

  
Dra. Nikmah Kadir, M.Pd

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *ASWAR. HAMID*

Jabatan : *SISWA*

Alamat : *BANJER*

Menerangkan Bahwa,

Nama :

NIM :

Benar telah melakukan wawancara pada hari, ..... tanggal.....bulan.....tahun.....  
dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul, " Strategi Guru Pendidikan Agama Islam  
Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik di SMK N 4 Manado" pada  
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama  
Islam Negeri Manado.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 28 Juli 2024

Informan,

  
.....  
*ASWAR. HAMID*

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PUTRI CAHAYA ISIMI  
Jabatan : SISWA SMK NEGERI 4 MANADO  
Alamat : LINGKUNGAN 7 MANADO

Menerangkan Bahwa,

Nama :  
NIM :

Benar telah melakukan wawancara pada hari, ..... tanggal.....bulan.....tahun.....  
dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul, " Strategi Guru Pendidikan Agama Islam  
Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik di SMK N 4 Manado" pada  
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama  
Islam Negeri Manado.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 25 Juni 2024

Informan,

  
.....  
PUTRI ISIMI

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auesanoura S.C. Zaelaon  
Jabatan : Siswa Smk Negeri 4 Manado  
Alamat : Jl. 14 februari keling bawah, lorong Ansa.

Menerangkan Bahwa,

Nama :

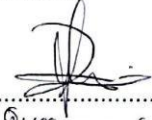
NIM :

Benar telah melakukan wawancara pada hari, ..... tanggal.....bulan.....tahun.....  
dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul, " Strategi Guru Pendidikan Agama Islam  
Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik di SMK N 4 Manado" pada  
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama  
Islam Negeri Manado.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 25 Juni 2024

Informan,

  
.....  
Auesanoura S.C. Zaelaon

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kezia Olivia Manus  
Jabatan : Siswa SMK NEGERI 4 MANADO  
Alamat : Lempaka Lingkungan 5

Menerangkan Bahwa,

Nama :

NIM :

Benar telah melakukan wawancara pada hari, ..... tanggal.....bulan.....tahun.....  
dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul, " Strategi Guru Pendidikan Agama Islam  
Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik di SMK N 4 Manado" pada  
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama  
Islam Negeri Manado.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 28 Juni 2024

Informan,

  
Kezia Olivia Manus

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viono Rattu  
Jabatan : Siswa  
Alamat : Maumbi, perumahan tekomas

Menerangkan Bahwa,

Nama :

NIM :

Benar telah melakukan wawancara pada hari, Kamis tanggal 1.....bulan Aug.tahun..2024  
dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul, " Strategi Guru Pendidikan Agama Islam  
Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik di SMK N 4 Manado" pada  
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama  
Islam Negeri Manado.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 25 Juli 2024

Informan,

  
Viono Rattu



## **PEDOMAN WAWANCARA**

### **STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 4 MANADO**

Nama Peneliti : Jayadi Umasugi

Nim 20223104

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

#### **A. Pendahuluan**

1. Perkenalan diri: Menyapa informan dengan nama dan jabatan
2. Tujuan wawancara: Mengumpulkan informasi terkait dengan strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik di SMK Negeri 4 Manado
3. Penjelasan mengenai kerahasiaan dan anonimitas data: Memastikan bahwa data yang diperoleh akan dirahasiakan dan tidak akan dikaitkan dengan identitas pribadi.

#### **B. Latar Belakang**

1. Memperkenalkan peneliti dan menggambarkan latar belakang penelitian.
2. Menjelaskan mengapa strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik dianggap penting dalam konteks penelitian ini.

### C. Pertanyaan Untuk Kepala Sekolah

1. Bagaimana menurut Bapak/Ibu peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membantu mengatasi kecanduan game online pada peserta didik?
2. Apakah sekolah memiliki kebijakan atau program khusus untuk mengatasi masalah kecanduan game online di antara peserta didik?
3. Bagaimana Bapak/Ibu menilai efektivitas strategi yang telah diterapkan oleh para guru Pendidikan Agama Islam dalam menangani kecanduan game online di sekolah ini?
4. Apakah sekolah memiliki upaya kolaboratif antara guru-guru Pendidikan Agama Islam dan pihak lainnya (seperti psikolog sekolah atau konselor) dalam menangani kecanduan game online?
5. Bagaimana sekolah memastikan bahwa peserta didik yang mengalami kecanduan game online mendapatkan dukungan yang memadai?
6. Apakah ada program atau kegiatan ekstrakurikuler yang ditawarkan sekolah untuk memberikan alternatif positif bagi peserta didik yang berpotensi terjerumus dalam kecanduan game online?
7. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang integrasi nilai-nilai agama Islam dalam strategi untuk mengatasi kecanduan game online di kalangan peserta didik?
8. Apakah sekolah memiliki rencana untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik tentang dampak negatif kecanduan game online, khususnya dalam konteks nilai-nilai agama Islam?

9. Bagaimana Bapak/Ibu menilai kerjasama antara sekolah dan orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada peserta didik?
10. Apa saran atau rekomendasi yang Bapak/Ibu berikan kepada peneliti terkait dengan pengembangan strategi yang lebih efektif dalam mengatasi kecanduan game online di sekolah ini?

D. Pertanyaan Untuk Guru Pendidikan Agama Islam

1. Bagaimana Bapak/Ibu mendefinisikan kecanduan game online dalam konteks peserta didik?
2. Apakah Bapak/Ibu telah mengamati atau menghadapi kasus kecanduan game online di antara peserta didik Bapak/Ibu sebelumnya?
3. Apa saja dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh kecanduan game online pada peserta didik menurut pengalaman Bapak/Ibu?
4. Bagaimana Bapak/Ibu mengidentifikasi peserta didik yang mungkin mengalami kecanduan game online?
5. Apa saja strategi atau pendekatan yang Bapak/Ibu gunakan dalam membantu peserta didik yang mengalami kecanduan game online?
6. Bagaimana Bapak/Ibu memastikan bahwa peserta didik yang mengalami kecanduan game online mendapatkan dukungan yang memadai dari lingkungan sekolah?
7. Apakah Bapak/Ibu menggunakan pendekatan atau metode khusus dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama Islam dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada peserta didik?

8. Bagaimana Bapak/Ibu melibatkan orang tua atau wali peserta didik dalam proses penanganan kecanduan game online?
9. Apakah Bapak/Ibu memiliki pengalaman atau observasi tentang bagaimana nilai-nilai agama Islam dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kecanduan game online?
10. Apa hambatan terbesar yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik, dan bagaimana Bapak/Ibu mengatasinya?

E. Pertanyaan Untuk Siswa

1. Apakah Anda pernah merasa tergoda atau terjerumus dalam kecanduan game online?
2. Bagaimana kecanduan game online mempengaruhi keseharian Anda, baik dari segi akademis maupun sosial?
3. Menurut Anda, apa yang menjadi penyebab utama atau pemicu bagi seseorang untuk terjerumus dalam kecanduan game online?
4. Apakah Anda merasa ada peran yang dapat dimainkan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam membantu mengatasi kecanduan game online di kalangan peserta didik?
5. Apakah Anda pernah mendapatkan informasi atau pembelajaran tentang dampak negatif kecanduan game online dalam konteks agama Islam di sekolah?
6. Bagaimana menurut Anda nilai-nilai agama Islam dapat membantu dalam mengatasi kecanduan game online?

7. Jika Anda memiliki teman atau rekan sebaya yang mengalami kecanduan game online, bagaimana Anda akan membantunya?
8. Apakah Anda percaya bahwa pendekatan atau strategi yang berbasis agama Islam dapat lebih efektif dalam membantu peserta didik mengatasi kecanduan game online daripada pendekatan lainnya?
9. Bagaimana Anda melihat peran orang tua atau wali dalam membantu peserta didik mengatasi kecanduan game online?
10. Apakah Anda memiliki saran atau ide tentang bagaimana sekolah dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik tentang bahaya kecanduan game online dalam perspektif agama Islam?

F. Penutup

1. Ucapan terima kasih atas kesediaan informan untuk berpartisipasi dalam wawancara.
2. Mengingatkan kembali tentang kerahasiaan dan anonimitas data.
3. Tawarkan kesempatan kepada informan untuk menambahkan informasi atau memberikan pandangan tambahan.



Dokumentasi wawancara dengan Kepala SMK Negeri 4 Manado Yaitu Gratianus Gagarin Sumenda Sentinuwo, S.Pd



Dokumentasi wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 4 Manado Yaitu Nikmah Kadir, M.Pd.I



Dokumentasi wawancara dengan Siswa SMK Negeri 4 Manado

## IDENTITAS PENULIS

Nama : Jayadi Umasugi

Tempat dan Tanggal Lahir : Wailau, 14 Januari 2002

Alamat : Teling Atas Kota Manado

No. Hp : 0816-241-008

Email : jayadiumasugi853@gmail.com

Nama Orang Tua

Bapak : Munawar Umasugi

Ibu : Djalfa Umagapi

Riwayat Pendidikan

SD : SD Inpres Wailau

SMP : SMPN 5 Satap Sanana

SMA : MAN 1 Sula

Perguruan Tinggi : IAIN Manado

Manado, Mei 2025

Penulis

Jayadi Umasugi