

**PENDEKATAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MENGATASI KECANDUAN GAME DI SMK  
PAB 2 HELVETIA**

**SKRIPSI PENELITIAN**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Agama islam*

Oleh:

**TIARA LISA BR TARIGAN  
NPM: 2201020067**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**

**PENDEKATAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MENGATASI KECANDUAN GAME DI SMK  
PAB 2 HELVETIA**

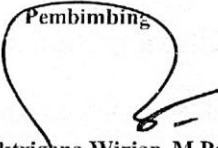
**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**TIARA LISA BR TARIGAN**  
NPM : 2201020067

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Pembimbing  


**Dr. Oktrigana Wirian, M.Pd**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN**

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah mengantarkan saya hingga ke titik ini. Semoga ilmu yang telah saya peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang. Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan penuh cinta kepada

keluarga tercinta:

Ayahanda Rinaldi Tarigan,

Ibunda Nurtiani Br Maha,

Dan Dosen Pembimbing Dr. Oktrigana Wirian, M.Pd.

Yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, serta harapan terbaik untuk keberhasilan dan kesuksesan saya.

Semoga setiap langkah yang saya tempuh menjadi kebanggaan bagi kalian.

"SETIAP LANGKAH ADALAH PELAJARAN, SETIAP  
JATUH ADALAH KEBANGKITAN."

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Tiara Lisa Br Tarigan  
NPM : 2201020067  
Jenjang Pendidikan : SI (Strata Satu)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul "Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game Di SMK PAB 2 Helvetia" merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti ini hasil dari plagiasi, maka saya bersedia di tindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Medan, 25 Februari 2026

Yang menyatakan



TIARA LISA BR TARIGAN

2201020067

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi

Medan, 24 Februari 2026

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di Medan**

i

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Tiara Lisa Br Tarigan** yang berjudul "**Pendekatan Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game Di SMK PAB 2 Helvetia**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

**Pembimbing**

**Dr. Oktrigana wirian, M.Pd**

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Tiara Lisa Br Tarigan  
NPM : 2201020067  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam  
JUDUL SKRIPSI : Pendekatan Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game di SMK PAB 2 Helvetia

Medan, 24 Februari 2026

Pembimbing

*Dr. Oktrigana Wirian, M.Pd*

DI SETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI

*Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I*





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

DMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Tiara Lisa Br Tarigan  
NPM : 2201020067  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pendekatan Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game Di SMK PAB 2 Helvetia.

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, February 2026

Pembimbing

Dr. Oktrigana Wirian, M.Pd

DISETUIJUI OLEH :  
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc.Prof.Dr.Hasnain Rudi Setiawan, M.Pd.I

Delan,

Assoc. Prof. Dr. Zulfan, S.Pd.I., MA





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/II/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc.Prof.Dr.Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I  
 Dosen Pembimbing : Dr. Oktrigana Wirian, M.Pd

Nama Mahasiswa : Tiara Lisa Br Tarigan  
 Npm : 2201020067  
 Semester : VII  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game di SMK PAB 2 Helvetia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6 Jan 2026	Perubahan Bab II. Hasil & Pembahasan		
17 Jan 2026	Perbaikan Peulian & kaidah		
26 Jan 2026	Perbaikan, Aduhan wawancara & observasi		
3 Feb 2026	Pertemuan bab V. penutup		
13 Feb 2026	Perbaikan lampiran, observasi & wawancara		
23 Feb 2026	ACC keulan hasil		

Medan, Februari 2026



Diketahui/Disetujui  
 Ketua Program Studi  
 Assoc. Prof. Dr. Zulfani, S.Pd.I., MA

Diketahui/ Disetujui  
 Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

Dr. Oktrigana Wirian, M.Pd

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA  
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkatnya.

**1. Konsonan**

Fenomena konsonan dalam Bahasa arab, yang dalam tulisan arab di lambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini Sebagian di lambangkan dengan huruf dan Sebagian di lambangkan dengan tanda, dan tanda Sebagian di lambangkan dengan huruf dan tanda bersama-sama. Dibawah ini terdaftar arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	te
ث	Ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	h	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	er
ز	Zal	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syim	Sy	es dan ye
ص	Sad	š	es(dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	ze (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Waw	W	we
ه	Ha	H	ha

ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

## 2. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal Bahasa Indonesia, terdiri dari tunggal dan monoflog dan vocal rangkap atau diflog.

### a. vokal Tunggal

vokal tunggal dalam Bahasa arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

### b. vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
اِي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
اُو	Fathah dan wau	Au	A dan U

### Contoh:

Kataba : كتب

Fa'ala : فعل

Kaifa : كيف

### c. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Hurud dan Tanda	Nama
اَ -	Fathah dan alif atau ya	Ā	A dan garis di atas
اِ -	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
اُو	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

#### **d. Tarbutah**

Transliterasinya Ta Marbutah ada dua :

1. Ta marbutah hidup

*Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya (t)

2. Ta marbutah Mati

*Ta marbutah* yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h)

3. Kalau kata pada yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan h (ha).

Contoh : قرونملا تنيديملا : Almadinah Almunawwarah

#### **e. Syaddah**

Syaddah atau tasyid yang pada tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasyid, dalam transliterasi ini tanda tasyid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

Rabbana : ربانا

Nazzala : نزال

Al-birr : البير

Al-hajj : الحاج

#### **f. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ٱ namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1. Kata sandang diikuti diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyi, yaitu huruf (l) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang di ikuti oleh huruf qamariah di transliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qmqriah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

Ar-rajulu : **الراجلو**

As-sayyidatu : **السيداتو**

Asy-syamsu : **آسي سيامز**

Al-qalamu : **القلمو**

Al-jalalu : **الجاللو**

#### **g. Hamjah**

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

ta'khuzūna : **تخذون**

an-nau' : **أناو**

syai'un : **ساي أون**

inna : **ان**

umirtu : **أوميرتو**

akala : **أكالا**

#### **h. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

### **i. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- Wa Mamuhammadunillarasul
- Inna awwalabaitinwudi<sup>u</sup>alinnasilallazibibakkatamubarakan Syahru
- Ramadan al-lazunzilafihi al-Qur<sup>u</sup>;anu
- Syahru Ramadanal-laziunzilafihil-Qur<sup>u</sup>anu Walaqadra<sup>u</sup>ahubilufuq al mubin
- Alhamdulillahirabbil-amin

### **j. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

## ABSTRAK

Nama : Tiara Lisa Br Tarigan  
Npm : 2201020067  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pendekatan Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi  
Kecanduan Game di SMK PAB 2 Helvetia

---

---

*Skripsi ini mengkaji tentang Pendekatan Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Game di SMK PAB 2 Helvetia, dengan 3 sub masalah yaitu : 1) Bagaimana guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game? 2) Mengapa terjadi kecanduan Game pada siswa? 3) Apa saja faktor penghambat pendekatan guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan mobile game ? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru PAI dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan mobile game dan strategi apa yang dipakai ketika mendidik siswa muslim yang kecanduan mobile game di SMK PAB 2 Helvetia.*

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

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

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

## ABSTRACT

Name : Tiara Lisa Br Tarigan  
NPM : 2201020067  
Study Program : Islamic Religious education  
Title : Islamic Religious Education Approach in Overcoming Game  
Addiction at PAB 2 Helvetia Vocational School

---

---

*This research examines the Islamic Religious Education Approach in Overcoming Game Addiction at SMK PAB 2 Helvetia, with 3 sub-problems: 1) How do Islamic Religious Education teachers educate students who are addicted to mobile games? 2) Why does game addiction occur in students? 3) What are the inhibiting factors of Islamic Religious Education teachers' approach in educating Muslim students who are addicted to mobile games? The research aimed to determine the role of PAI teachers in educating Muslim students who are addicted to mobile games and what strategies were used in educating Muslim students who are addicted to mobile games at SMK PAB 2 Helevtia. This type of research employs qualitative research. Data collection methods include observation, interview, and documentation. The data processing and analysis techniques were through three stages, which were data reduction, data presentation, and conclusion drawing. As for testing the validity of data applied triangulation, reliability, and confirmability tests. The results of the study stated that there are five roles of PAI teachers in educating Muslim students who are addicted to mobile games, which are PAI teachers as facilitators, teachers, educators, motivators, and evaluators. The PAI teacher's strategies in educating Muslim students who are addicted to mobile games are by preparing a medium as a place for additional information, and preparing religious programs to divert the focus of students from smartphones/gadgets. It followed by cooperation with teachers and parents to support PAI teachers in educating Muslim students who are addicted to mobile games.*

**Keywords :** *Role of PAI teachers, Strategy, Mobile game education*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh.*

Alhamdulillahirabbil'alamin, ungkapan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian dengan judul "Pendekatan Pendidikan agama islam dalam mengatasi kecanduan Game di SMK PAB 2 Helvetia ". Adapun Sripsi penelitian ini adalah untuk diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Fakultas Agama Islam . Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pemahaman, pengetahuan serta wawasan yang penulis miliki sehingga pada penulisan skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan baik itu dalam penyajian materi maupun penggunaan bahasa akhir kata.

Penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan kontribusi untuk menyelesaikan skripai ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis

Yaitu Ayahanda Rinaldi Tarigan dan Ibunda Nurtiani Maha orang Tua hebat yang selalu menjadi penyemangat untuk penulis, yang senantiasa selalu memberi semangat serta mendoakan dan memberikan motivasi yang tidak terhingga selama penulis menempuh pendidikan. Semuanya berkat doa serta dukungan kedua orang tua, sehingga penulis bisa berada dititik ini. Serta kakak/abang kandung saudara saudari penulis **Dermawati Tarigan, Suriamin Tarigan, Suriaman Tarigan, Sarimudin Tarigan, Melki Pandi Tarigan, dan Zunaidi Tarigan** yang selalu memberikan doa, dukungan serta semangat kepada penulis.

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zailaini, M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Assoc. Prof. Dr. Rizka Harliani., M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Mavianti, S.Pd.I., M.A selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Oktrigana Wirian, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta arahan dalam proses penulisan Skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Program Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti.
9. Bapak Ahmad Wijaya, S.E selaku Kepala Sekolah SMK PAB 2 Helvetia yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan Skripsi.
10. Ibu Sri Endang Damayanthi, S.Pd.I selaku Guru Pendidikan Agama Islam beserta staf dan pegawai SMK PAB 2 Helvetia yang telah membantu dan mendukung selama proses pelaksanaan peneliti.
11. Sahabat peneliti Nurul Faiza, S.Pd yang telah memberikan semangat, motivasi dan nasehat kepada peneliti dalam penyusunan Skripsi. Rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2022 kelas B1 Pagi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini dimasa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberi petunjuk kepada penulis. Aamiin ya rabbal'amin.

Medan, Februari 2026

**Tiara Lisa Br.Tarigan**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACY</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b> .....	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka .....	7
B. Kajian Penelitian Terdahulu .....	21
C. Kerangka Pemikiran .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
C. Sumber Data .....	29
D. Teknik Pengumpulan Data .....	29
E. Teknik Analisis Data .....	30
F. Teknik Keabsahan Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>27</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	28
B. Hasil Penelitian.....	28
C. Pembahasan .....	29

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>27</b>
A. Kesimpulan.....	28
B. Saran .....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>31</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 kajian terdahulu.....	21
Tabel 2 Jadwal Penelitian .....	29
Tabel 3 Profil SMK PAB 2 Helvetia .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1 Dokumentasi wawancara bersama guru PAI .....	93
Gambar 2 Dokumentasi wawancara bersama siswa 1 .....	94
Gambar 3 Dokumentasi wawancara dengan siswa 2 .....	95
Gambar 4 Dokumentasi wawancara dengan siswa 3 .....	96
Gambar 5 Dokumentasi wawancara dengan siswa 4 .....	97
Gambar 6 Dokumentasi wawancara dengan guru BK .....	98
Gambar 7 Dokumentasi kajian mingguan bersama siswa kelas XII RPL I.....	99
Gambar 8 Dokumentasi bersama orag tua siswa .....	100

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Agama Islam mempunyai arti sangat penting bagi perkembangan anak khususnya remaja yaitu sebagai pondasi yang bertujuan meningkatkan keimanan dan ketakwaan dan pengalaman ajaran islam dari peserta didik. Pendidikan agama islam hendaknya menjadi perhatian khusus dalam pembentukan karakter remaja dalam menanggulangi kenakalan remaja, (Wirian, O et al.,23).

Konsep pendidikan Islam yang sejalan dengan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam UUD 1945 dan UU sisdiknas No 20 tahun 2003 merupakan sistem pendidikan yang berasal dari satu paradigma tunggal yaitu konsep Keesaa Tuhan. Pendidikan Islam memperkenalkan ketauhidan dan falsafah negara juga menganut konsep tauhid pada sila pertama Ketuhanan Yang Maha Esa. Dari paradigma tunggal tersebut kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan Islam merupakan salah satu konsep pendidikan yang dapat mengembalikan manusia pada Tuhan. Berdasarkan penjelasan di atas pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan potensi peserta didik, mempelajari ilmu pengetahuan umum maupun pengetahuan Islam, dan mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, (Nurhaedah, I. 2023).

Sekolah menengah pertama terlebih khusus di Sekolah SMK PAB 2 Helvetia, yang terletak di Jl. Veteran, Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara merupakan salah satu sekolah favorit yang banyak diminati oleh masyarakat Kota Medan, selain itu juga sekolah ini memiliki berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler yang banyak diminati sebagian siswa di SMK PAB 2 Helvetia, adapun kegiatan ekstrakurikuler yaitu Sanggar Tari, Grup Band Musik, Matematika club, English Debat Club, Orientasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (PASKIBRAKA), dan Praja Muda Karana (PRAMUKA). SMK PAB 2 Helvetia ini merupakan sekolah yang bisa di kategorikan sebagai sekolah yang unggul, dikarenakan memanfaatkan kemajuan

teknologi seperti penggunaan smartphone/gadget disekolah, sebagai media pembelajaran. Selain digunakan sebagai media pembelajaran smartphone/gadget juga digunakan siswa sebagai alat hiburan yaitu mobile game.

**Game Mobile Legends:** Bang Bang merupakan jenis game multiplayer online battle arena (MOBA) yang dipublikasikan oleh perusahaan Moonton. Game ini menampilkan modus pertempuran lima lawan lima, pertarungan classic 3-lane, serta pertandingan negara melawan negara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi verbal pemain game Mobile Legends: Bang Bang dan juga untuk mengetahui komunikasi non verbal pemain game Mobile Legends: Bang Bang. Dalam menganalisis penelitian ini, penulis menggunakan teori komunikasi verbal dan non verbal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam game Mobile Legends: Bang Bang terdapat saluran komunikasi verbal berupa discord, microphone dan voice chat, komunikasi non verbalnya berupa sticker, emoji. Sedangkan bentuk komunikasi verbal berupa mabar (main bersama), squad (tim atau kelompok bermain dalam game), bentuk komunikasi non verbal berupa istilah-istilah khusus seperti noob, Away from keyboard (AFK), Good game (GG), Good game wall played (GGWP), savage, buff, dan sebagainya, (Valentina, E., & Sari, W. P. 2018).

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama magang di sekolah tersebut, terdapat beberapa orang siswa SMK PAB 2 Helvetia bermain mobile game secara berkelompok pada saat jam pelajaran berlangsung, mereka asik bermain game mobile seperti mobile legend, Roblox dan Free fire. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran PAI di kelas maupun di luar kelas, (Rahmah, R. N., & Wirian, O. 2025).

Siswa berpendapat bahwa ketertarikan mereka bermain mobile game berawal dari tik-tok dan teman mereka yang bermain game, sehingga mereka menginstall aplikasi game tersebut. Selanjutnya tampilan grafik desain yang bagus membuat daya tarik siswa untuk bermain game cukup kuat. Dan adanya event-event dalam permainan game membuat mereka menjadi kecanduan untuk bermain game secara terus-menerus.

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

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

Fenomena kecanduan mobile game ini sudah menyebar di kalangan siswa SMK PAB 2 Helvetia, maka peran guru PAI dalam hal ini, memberikan pembinaan pada siswa serta penjelasan yang baik bahwa mobile game tersebut mempunyai dampak yang buruk serta memberikan pengawasan terhadap batas penggunaannya, karena dikhawatirkan siswa dapat terjerumus ke hal – hal yang bersifat negatif.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, bermain game online secara terus-menerus dapat menimbulkan berbagai dampak psikologis yang cukup serius. Seseorang yang terlalu sering bermain game cenderung mengalami kecanduan, yaitu kondisi di mana ia sulit mengendalikan keinginan untuk berhenti bermain meskipun tahu ada hal lain yang lebih penting. Akibatnya, muncul rasa gelisah, mudah marah, atau bahkan stres ketika tidak bisa bermain. Selain itu, pemain bisa menjadi lebih tertutup dan menarik diri dari lingkungan sosial, karena lebih nyaman berinteraksi di dunia maya daripada di dunia nyata. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menurunkan kemampuan berkomunikasi dan empati terhadap orang lain. Tidak jarang pula, pemain mengalami gangguan tidur karena waktu bermain yang berlebihan hingga larut malam, yang akhirnya membuat pikiran lelah, sulit fokus, dan mudah emosional. Jika tidak dikendalikan, dampak psikologis ini bisa mengganggu keseimbangan mental dan kehidupan sehari-hari seseorang, (Kurniawan, D.2020).

Dalam pandangan hukum Islam, bermain game online pada dasarnya diperbolehkan (mubah) selama dilakukan dengan tujuan yang baik dan tidak menimbulkan dampak negatif. Game dapat menjadi sarana hiburan dan rekreasi yang menenangkan pikiran setelah beraktivitas, selama tidak mengandung unsur perjudian, kekerasan, atau hal-hal yang dilarang dalam syariat Islam. Namun, hukum bermain game bisa berubah menjadi makruh atau bahkan haram apabila permainan tersebut membuat seseorang lalai dari kewajibannya seperti salat, belajar, bekerja, atau berbakti kepada orang tua.

Islam sangat menekankan pentingnya penggunaan waktu untuk hal-hal yang bermanfaat, *sebagaimana firman Allah dalam Surah Al-‘Asr ayat 1–3:*

وَالْعَصْرِ , إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ , إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya: *Sungguh, manusia berada dalam kerugian kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati dalam kesabaran.*

Rasulullah SAW juga bersabda, “Di antara tanda baiknya keislaman seseorang adalah meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat baginya” (HR. Tirmidzi). Dengan demikian, hukum bermain game dalam Islam sangat bergantung pada niat, cara, dan dampaknya terhadap kehidupan seseorang. Jika game dimainkan dengan bijak dan tidak melanggar aturan agama, maka hukumnya boleh; tetapi jika menimbulkan mudharat dan kelalaian, maka hukumnya menjadi haram, (Yusuf, M. 2021).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perubahan peserta didik ketika kecanduan *Mobile game*.
2. Rendahnya konsentrasi siswa dalam belajar mata pelajaran PAI.
3. Pendekatan guru PAI dalam mengatasi *kecanduan game*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pendekatan yang dilakukan guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game di SMK PAB 2 Helvetia?
2. Apa yang menjadi penyebab terjadinya kecanduan game pada siswa di SMK PAB 2 Helvetia?
3. Apa saja faktor penghambat guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game di SMK PAB 2 Helvetia?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pendekatan yang dilakukan guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile di SMK PAB 2 Helvetia.
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan siswa SMK PAB 2 Helvetia mengalami kecanduan Game.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game di SMK PAB 2 Helvetia.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan ilmiah**

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

#### **2. Kegunaan praktis**

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

## **F. Sistematika Penulisan**

Agar skripsi ini terurai sedemikian rupa, penulis membagikan beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- a. BAB I** : Pendahuluan, mengkaji tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.
- b. BAB II** : Landasan teoretis, yang menguraikan tentang metode pembelajaran, metode pembelajaran gamifikasi, kerangka berfikir, dan kajian terdahulu.
- c. BAB III** : Metode penelitian, yang menguraikan tentang rancangan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, indikator keberhasilan.
- d. BAB IV** : Bab ini merupakan hasil pembahasan yang berisi deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.
- e. BAB V** : Bab ini merupakan bab penutup yang berisi simpulan dan saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Pengertian Pendekatan

Penggunaan istilah “pendekatan” memiliki arti yang berbeda-beda tergantung kepada obyek apa yang akan menjadi tema sentral perencanaan kerja dan kajian pemikiran yang akan dikembangkan. Dalam konteks belajar, approach dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik untuk menunjang efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian sesungguhnya approach adalah seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa, untuk memecahkan masalah atau untuk mencapai tujuan belajar tertentu, (Nurhaedah, I. 2023). Dalam PAI, tidak ada yang mampu membuat seseorang menjadi muslim, mukmin, muttaqin dan sebagainya, tetapi peserta didik sendiri yang akan memilih dan menentukan jalan hidupnya dengan izin Allah. PAI merupakan suatu jalan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik menuju jalan kehidupan yang disediakan Allah, (Ahmad, J. 2018).

Dalam Pendidikan agama islam terdapat Pendekatan rasional yang mengajak berfikir logis. Pendekatan rasional adalah metode pemikiran yang menekankan penggunaan logika, akal, dan pertimbangan yang masuk akal untuk memahami, menganalisis, dan membuat keputusan. Pendekatan ini mengajak peserta didik berfikir logis dan kritis terhadap ajaran islam, agar keimanan tidak hanya berdasarkan tradisi, tetapi juga pemahaman yang rasional sebagaimana Allah berfirman dalam Qs. Ali Imran ayat 190:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya: ”Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan isang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal.”(Q.S. Ali Imran/190)

Ayat ini mendorong siswa untuk merenungkan kebesaran Allah melalui ilmu pengetahuan dan fenomena Alam, (Ramayulis. 2020).

Pendidikan Islam Secara filosofis, bertujuan untuk membentuk al-insan al-kamil atau manusia paripurna. Manusia dalam kepribadiannya selalu mencerminkan sikap seorang muslim yang merealisasikan dengan penuh tanggung jawab hubungannya dengan sesama manusia (horizontal) serta ketundukan secara totalitas vertikal kepada Allah SWT. Ahmad Tafsir memberikan suatu pandangan bahwa tujuan umum pendidikan Islam adalah membentuk muslim yang sempurna dalam artian beriman dan bertakwa atau manusia yang beribadah kepada Allah SWT. Pendekatan dalam pendidikan Islam memiliki beberapa tujuan, untuk memberikan pengajaran agama secara efektif dan menyeluruh kepada siswa, (Sardiyanah, 2020).

## **2. Pengertian Mobile Game**

Mobile game, merupakan salah satu kategori game berdasarkan **platform**, yang dimainkan melalui platform mobile, seperti handphone atau smartphone. Game yang menggunakan platform ini merupakan game yang sedang digandrungi oleh semua orang. Game atau permainan pada mulanya diciptakan sebagai sarana melepas penat atau mengatasi stres. Oleh karena itu, bermain game hanya dilakukan pada waktu luang dan konten game pun didominasi hiburan-hiburan. Seiring perkembangan zaman, game bisa dilakukan secara daring, sehingga antar pemain tidak harus berada dalam satu tempat. Game online hanya bisa dioperasikan menggunakan koneksi internet. Dalam game online terjadi interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual, (Rohman, K. 2018).

Game adalah aktivitas interaktif yang melibatkan pemain dalam suatu konflik buatan, dibatasi oleh aturan, dan menghasilkan hasil yang dapat diukur. Sementara itu, dalam konteks teknologi digital, game dipahami sebagai perangkat lunak interaktif yang dijalankan pada perangkat elektronik seperti, konsol, atau telepon pintar, yang memungkinkan pemain berpartisipasi secara aktif dalam dunia virtual, (Anderson & Dill, 2000).

## **3. Pengertian Kecanduan Game**

Kecanduan merupakan tingkah laku yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal yang dilakukan secara

menyenangkan apabila bisa terpenuhi. Maka pengertian “ kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya,”(Hayadi, 2021).

Kecanduan game online termasuk dalam kategori gangguan mental baru yang disebut **Gaming Disorder** (GD). Gangguan permainan diusulkan di bawah kategori besar penyalahgunaan zat atau perilaku adiktif. Efek nya hampir sama dengan kecanduan obat-obatan terlarang atau alkohol. Kecanduan game online sering ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan untuk bermain game, membuatnya sulit atau tidak mungkin untuk menghentikan perilaku tersebut meskipun semua cara telah digunakan, (Radandi et al., 2023)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan kecanduan game merupakan kebiasaan bermain game secara berlebihan sehingga dapat meninggalkan kegiatan positif lainnya. Hal ini dapat memberikan dampak negatif bagi para playernya karena sulitnya mengendalikan waktu dengan baik.

#### **4. Indikator Kecanduan Game**

Kecanduan game merupakan kondisi ketika seseorang mengalami dorongan yang kuat untuk terus bermain game hingga mengabaikan tanggung jawab sosial, akademik, maupun pribadi. Indikator kecanduan game dapat dilihat dari beberapa aspek perilaku,yakni:

1. *Preokupasi* atau (obsesi terhadap game), yaitu individu selalu memikirkan game bahkan saat tidak sedang bermain.
2. *Toleransi*, yaitu kebutuhan untuk bermain lebih lama agar mendapatkan kepuasan yang sama seperti sebelumnya.
3. *Gejala putus* (withdrawal), berupa rasa gelisah, marah, atau sedih ketika tidak bisa bermain.
4. *kehilangan kontrol*, yaitu kesulitan membatasi waktu bermain meskipun sudah berusaha.
5. *Mengabaikan tanggung jawab*, seperti tugas sekolah, pekerjaan, atau ibadah.

6. *Pelarian dari masalah*, di mana individu menggunakan game untuk menghindari stres atau emosi negatif.
7. *Konflik sosial*, yaitu munculnya pertengkaran dengan keluarga atau teman karena aktivitas bermain game yang berlebihan, (Kurniawan, A. 2020).

Adapun pendapat lain tentang indikator kecanduan game (game addiction atau gaming disorder) dapat diidentifikasi melalui beberapa indikat perilaku dan psikologis. Menurut para ahli, indikator kecanduan game antara lain sebagai berikut:

1. *Salience* (Dominasi Pikiran)

Game menjadi aktivitas yang paling dominan dalam pikiran, perasaan, dan perilaku individu, sehingga sulit untuk memikirkan hal lain selain bermain game.

2. *Tolerance* (Toleransi)

Individu membutuhkan waktu bermain yang semakin lama untuk mendapatkan kepuasan yang sama seperti sebelumnya.

3. *Mood Modification* (Perubahan Suasana Hati)

Bermain game digunakan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah, mengurangi stres, atau memperbaiki suasana hati.

4. *Withdrawal Symptoms* (Gejala Putus Game)

Muncul perasaan gelisah, marah, cemas, atau sedih ketika tidak dapat bermain game.

5. *Relapse* (Kambuh)

Individu gagal mengurangi atau menghentikan kebiasaan bermain game meskipun telah berusaha.

6. *Conflict* (Konflik)

Terjadi konflik dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekolah/kerja akibat kebiasaan bermain game yang berlebihan.

7. *Problems* (Masalah Fungsional)

Aktivitas akademik, sosial, kesehatan, dan tanggung jawab sehari-hari terganggu akibat kecanduan game, (Association, 2013).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator tersebut muncul karena adanya waktu bermain yang berlebihan dan berlangsung

dalam jangka waktu yang lama, maka perilaku bermain game dapat mengarah pada kecanduan yang berdampak negatif terhadap prestasi akademik, hubungan sosial, dan kesehatan individu. Namun demikian, apabila bermain game dilakukan secara terkontrol dan proporsional, indikator yang muncul justru dapat menunjukkan dampak positif, seperti meningkatnya kemampuan berpikir strategis, konsentrasi, kerja sama, dan relaksasi psikologis.

### **5. Penyebab kecanduan mobile game**

Penyebab kecanduan game adalah berbagai faktor internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk bermain game secara berlebihan hingga sulit mengendalikan waktu, emosi, dan perilakunya. Faktor internal meliputi kebutuhan akan hiburan, pelarian dari stres, rendahnya kontrol diri, serta motivasi untuk memperoleh kepuasan dan pencapaian instan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup desain game yang menarik dan menantang, sistem reward yang berulang, pengaruh lingkungan sosial, kurangnya pengawasan orang tua, serta kemudahan akses teknologi digital. Kombinasi faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan individu terus bermain game tanpa memperhatikan dampak negatif terhadap kesehatan, akademik, maupun kehidupan sosialnya, (Adams, 2014).

Adapun beberapa kategori penyebab kecanduan Game lainnya adalah sebagai berikut:

#### *a) Faktor Psikologis*

Kecanduan game dapat disebabkan oleh kondisi psikologis individu, seperti stres, kecemasan, kesepian, dan rendahnya kontrol diri. Game sering dijadikan sebagai sarana pelarian dari masalah yang dihadapi karena memberikan rasa senang dan kepuasan sementara.

#### *b) Kurangnya Pengawasan Orang Tua*

Minimnya pengawasan dan pembatasan waktu bermain dari orang tua membuat anak dan remaja bebas bermain game tanpa kontrol, sehingga berpotensi menimbulkan perilaku bermain game secara berlebihan.

#### *c) Pengaruh Lingkungan dan Teman Sebaya*

Lingkungan sosial, khususnya teman sebaya yang gemar bermain game, dapat mendorong individu untuk ikut bermain secara intens agar diterima dalam

kelompok sosialnya.

*d) Fitur dan Desain Game yang Menarik*

Game dirancang dengan sistem level, tantangan, hadiah (reward), dan kompetisi daring yang membuat pemain merasa tertantang dan terus ingin bermain.

*e) Kurangnya Aktivitas Alternatif yang Positif*

Keterbatasan kegiatan positif seperti olahraga, kegiatan keagamaan, atau aktivitas sosial menyebabkan game menjadi pilihan utama untuk mengisi waktu luang, (Kuss & Griffiths, 2012).

Kecanduan mobile game juga termasuk dalam satu istilah yang dipakai dalam kalangan psikiater yaitu narkolema. Dari hasil wawancara dengan seorang dokter di pusat rehabilitasi BNN, mengatakan bahwa narkolema (narkotika lewat mata) membuat seseorang kecanduan bermain game, seperti juga kecanduan pornografi. Mulai dari mata dan sering memainkan game ini maka akan berpengaruh di dalam otak, (Nurhaedah, I. 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di artikan bahwa penyebab kecanduan game berawal dari rendahnya kontrol diri ketika bermain game, sehingga menyebabkan nafsu yang tinggi untuk melanjutkan bermain game dalam waktu yang cukup lama.

## **6. Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, pemahaman, serta pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan pada aspek kognitif (pengetahuan agama), tetapi juga afektif (sikap dan nilai) serta psikomotorik (perilaku nyata), sehingga terbentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, (Daradjat, 2017).

Pembelajaran Pendidikan Agama di berbagai perguruan tinggi atau sekolah merupakan sebuah amanat perundang-undangan yang telah diatur oleh negara Indonesia. Jika dilihat dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 jelas menyampaikan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan

berkembangnya potensi peserrta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, (Pasaribu, M. 2022).

Dari pengertian di atas, dapat di simpulkan betapa pentingnya belajar Pendidikan agama islam sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S.Al-Mujadillah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

*“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”*

Ayat ini menegaskan bahwa pendidikan dan ilmu pengetahuan merupakan bagian dari perintah Allah SWT yang menjadi dasar manusia untuk mengembangkan dirinya, Nabi Muhammad juga pernah bersabda:

*“Barang siapa yang menempuh ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga,” (HR. Muslim).*

## **7. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Tujuan pendidikan agama islam adalah masalah sentral dalam pendidikan. Sebab, tanpa adanya perumusan yang jelas tentang tujuan pendidikan, maka kegiatan dalam mendidik akan menjadi salah tingkah, tanpa arah bahkan bias. Lebih lanjut dikatakan bahwa tujuan pendidikan itu penting di sebbkan karena tujuan pendidikan itu merupakan sesuatu yang di harapkan tercapai setelah suatu usaha atau kegiatan selesai.

Karena itu pendidikan Islam mempunyai tujuan tersendiri yang sesuai dengan falsafah dan pandangan hidup yang digariskan dalam Alquran dan hadis. Beberapa cendikiawan Muslim mengemukakan tentang tujuan pendidikan Islam, di antaranya:

- a. Al-Ghazali, menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam yang paling utama adalah beribadah dan taqarrab kepada Allah, dan kesempurnaan manusia yang tujuannya adalah kebahagiaan dunia dan akhirat.
- b. Ibnu Khaldün, menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam mempunyai dua tujuan, yaitu: 1) Tujuan keagamaan, yaitu maksudnya beramal untuk akhirat, sehingga menemui Tuhannya dan telah menunaikan segala hak-hak Allah yang diwajibkan kepadanya; 2) Tujuan ilmiah, yaitu maksudnya tujuan yang bersifat keduniaan, yaitu apa yang telah diungkapkan oleh pendidikan modern dengan tujuan kemanfaatan persiapan untuk hidup.
- c. Al-Syatibi, mengatakan bahwa tujuan pendidikan Islam itu mempunyai tiga tujuan yaitu: 1) Tujuan yang berkaitan dengan individu, mencakup perbuatan yang berupa pengetahuan, tingkah laku. Jasmani, rohani serta kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki untuk hidup di dunia dan di akhirat; 2) Tujuan yang berkaitan dengan masyarakat, mencakup tingkah laku masyarakat, tingkah laku individu dalam masyarakat, memperkaya pengalaman masyarakat; 3) Tujuan profesional yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran sebagai ilmu, sebagai profesi, sebagai seni dan sebagai kegiatan masyarakat.

Dari semua rumusan tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, terlihat bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah sama dengan tujuan manusia diciptakan, yakni untuk berbakti kepada Allah Swt dengan sebenarnya atau dengan kata lain untuk membentuk manusia yang bertakwa, berbudi luhur, serta memahami, meyakini, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama.

Dari tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, di antaranya ada empat dimensi, yaitu :

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.
- b. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran agama Islam.
- c. Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama islam.

d. Dimensi pengalamannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami dan dihayati atau diinternalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan, dan mentaati ajaran agama dan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, serta mengaktualisasikan dan merealisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan ber-negara.

Demikian usaha membentuk manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia, masing-masing dimensi itu membentuk kaitan yang terpadu dalam arti bagaimana ajaran Islam yang diyakini kebenarannya itu mampu dipahami, dihayati dan diamalkan dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara, (Hasrian, 2024).

#### **8. Pendekatan Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi kecanduan Game**

Peran guru sangat penting dalam mengatasi siswa berkecanduan games online. Kepala sekolah dan guru membuat aturan larangan membawa handphone di sekolah supaya siswa SMK PAB 2 Helvetia bisa melakukan pembelajaran dengan maksimal. Dikarenakan bisa mengganggu guru yang sedang memberikan pelajaran dan membuat mereka jadi malas belajar, dan mengabaikan materi dari guru yang sudah di berikan. Apabila ada siswa yang tetap membawanya, otomatis handphone tersebut akan disita, dan dikenakan sanksi berupa pemanggilan orang Tua.

Hal ini bertujuan agar siswa yang melanggar, dapat memiliki efek jera dan tidak mengulangi kesalahannya. selain menerapkan peraturan larangan membawa handphone di era sekolah, upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan games online dengan mengingatkan kepada siswa untuk selalu menghindari lingkungan social yang buruk, melakukan kegiatan positif, rajin ibadah, dan bergaul dengan teman yang baik.

Selain itu, kepala dan guru SMK PAB 2 Helvetia melakukan kegiatan rapat dengan orang tua siswa dengan memberikan arahan untuk anak mereka agar membatasi penggunaan handphone supaya tidak kecanduan game online yang dapat mengakibatkan dampak negatif kepada siswa.

Adapun pendapat lain tentang peran guru pendidikan agama islam dalam mengatasi kecanduan game adalah:

1. Dalam aspek edukatif, guru PAI memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya keseimbangan antara dunia digital dan kehidupan nyata. Melalui pembelajaran agama, siswa diajak memahami nilai disiplin, tanggung jawab, dan waktu yang bermanfaat.
2. Aspek pembinaan moral dan spiritual, guru PAI dapat menanamkan kesadaran religius melalui kegiatan keagamaan seperti tadarus, zikir, dan refleksi diri, sehingga siswa memiliki kontrol diri yang kuat untuk tidak berlebihan dalam bermain game.
3. Aspek preventif, guru PAI dapat bekerja sama dengan wali kelas, guru BK, dan orang tua dalam memantau perilaku siswa, memberikan konseling keagamaan, serta menciptakan lingkungan sekolah yang religius dan mendukung pembiasaan positif, (Anwar, S. 2018).

## **9. Dampak dan pencegahan kecanduan game online**

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya.

### **a. Dampak Negatif**

Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi 5 aspek, Antara lain:

- a) Aspek kesehatan kurangnya aktivitas fisik, kurangnya waktu tidur dan seringnya terlambat makan.
- b) Aspek psikologis pada umumnya remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh Game online, yakni mudah marah, emosional dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- c) Aspek akademik, usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan games online dapat membuat performa akademiknya menurun. Konsentrasi pada remaja umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang di sampaikan guru tidak maksimal.
- d) Aspek sosial, Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Pada remaja yang terbiasa

hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman.

- e) Aspek keuangan, Bermain game online umumnya membutuhkan biaya untuk membeli voucher supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis Game online di butuhkan biaya yang tidak sedikit, (Nurhaedah, I. 2023)

Selain daripada itu, dampak negatif dari kecanduan *game* juga dapat membuang-buang waktu dan ekonomi secara percuma seperti top up, menjadi kecanduan dalam hal ketika bermain tidak ingat waktu karena bermain secara berlebihan terus-menerus bahkan bisa juga ketika main game tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial (acuh) dengan orang sekitarnya, adapun perasaan dalam mengungkapkan kekecewaan ketika kalah masing-masing punya gaya mengekspresikannya sendiri misalnya bisa berkata kasar, menjatuhkan lawan atau kawan, ada pula yang melupakan waktu sehingga melalaikan kehidupan nyatanya contohnya dalam hal ibadah, nasihat orang tua, berinteraksi dengan teman dari dunia nyata, selain itu juga ada beberapa narasumber yang menyatakan bahwa gangguan tidurnya jauh lebih lama dibandingkan orang yang tidak bermain game online tersebut, (Rani et al., 2018).

#### **b. Dampak positif**

Bermain game merupakan salah satu bentuk aktivitas digital yang banyak diminati oleh berbagai kalangan, khususnya remaja. Meskipun sering dikaitkan dengan dampak negatif, bermain game juga memiliki dampak positif apabila dilakukan secara terkontrol dan proporsional. Granic, Lobel, dan Engels (2014), menyatakan bahwa video game dapat memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial pemain. Melalui game, individu dapat melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta meningkatkan konsentrasi dan daya ingat, terutama pada jenis game yang menuntut strategi dan perencanaan yang matang.

Dampak positif dari bermain game online MLBB terhadap siswa SMK PAB 2 Helvetia secara positif sangat bermanfaat sehingga siswa yang bosan dapat meluangkan waktu senggangnya dengan cara bermain game.

Game (kebutuhan sarana hiburan) bagi diri pribadi orang tersebut terpenuhi, salah satu narasumber peneliti yang dapat membedakan mana kehidupan nyata dengan mana yang bermain game (tidak terlalu menjadikan game itu sebagai sesuatu yang wajib), melatih berkomunikasi dengan baik, dapat menambah kawan secara online, adanya manfaat teknologi dalam bermain game sangat membantu seperti dapat melatih kita membaca dengan teliti. Karena para narasumber dapat pengetahuan dan pembelajaran cara bermain game lewat teknologi media online tadi, belajar mengetahui cara mainnya lewat video di channel youtube jadi bisa memotivasi kita atau orang lain dalam melakukan permainan, (Rani et al., 2018).

Selain itu, bermain game juga berkontribusi dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa. Game melatih siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015), game berbasis pembelajaran memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat jangka panjang. Kemampuan ini sangat bermanfaat dalam mendukung prestasi akademik siswa.

### **c. Upaya Pencegahan**

Pencegahan adalah istilah yang merujuk kepada beragam intervensi yang bertujuan menghalangi dan menghindari kondisi yang beresiko bermasalah.

- a. Menghentikan perilaku bermasalah sebelum terjadi.
- b. Menunda timbulnya perilaku masalah.
- c. Mengurangi dampak dari masalah perilaku.
- d. Memperkuat pengetahuan, sikap, dan mempromosikan perilaku positif.

Beberapa upaya pencegahan kecanduan *game online* antara lain *attention switching*, *dissuasion*, *education*, *parental monitoring* dan *resource restriction*.

#### **1. Attention switching**

*Attention switching* dilakukan dengan cara mengalihkan fokus perhatian dari aktivitas bermain game menuju kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar, beribadah, berinteraksi sosial, dan berolahraga. Strategi ini bertujuan untuk mengontrol dorongan berlebih terhadap game agar tidak mengganggu keseimbangan hidup. Dalam Islam, pengendalian diri dan keseimbangan dalam

beraktivitas sangat dianjurkan. Allah SWT berfirman dalam QS. *Al-Mu'minin* ayat 3:

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ

Artinya: “Dan orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tidak berguna,”

Ayat ini menunjukkan bahwa seorang mukmin hendaknya menjauhkan diri dari hal-hal yang tidak memberikan manfaat, termasuk bermain game secara berlebihan yang dapat melalaikan dari kewajiban utama, (Diamond, A.2013).

## **2. *Dissuasion***

Dissuasion dilakukan dengan mengedukasi pemain atau siswa mengenai dampak berlebih dalam bermain game, seperti gangguan konsentrasi, penurunan prestasi, dan gangguan sosial. Edukasi ini disampaikan melalui pendekatan dialogis dan persuasif, bukan dengan larangan keras, melainkan dengan membangun kesadaran kritis agar individu memahami konsekuensi jangka panjang dari perilaku adiktif tersebut, (Suyadi. 2013).

## **3. *Education***

Upaya pencegahan kecanduan game melalui pendekatan *education* (pendidikan) dilakukan dengan memberikan pemahaman, pembinaan, dan pembiasaan kepada peserta didik agar mampu mengelola waktu dan perilaku bermain game secara bijak. Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter serta kesadaran siswa terhadap dampak negatif kecanduan game. Melalui kegiatan pembelajaran, guru khususnya guru Pendidikan Agama Islam dapat menanamkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan keseimbangan antara hiburan dan kewajiban belajar. Selain itu, pendidikan dapat dilakukan melalui sosialisasi, seminar, maupun program literasi digital yang mengajarkan etika penggunaan teknologi secara sehat dan produktif. Pendekatan pendidikan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga siswa mampu memahami, merasakan, dan mempraktikkan perilaku positif dalam menggunakan game. Dengan demikian, pendidikan menjadi sarana preventif yang efektif untuk mencegah munculnya perilaku adiktif terhadap game sejak dini, (Azwar, S. 2016).

#### **4. *Parental monitoring***

Upaya pencegahan kecanduan game melalui *parental monitoring* atau pengawasan orang tua merupakan langkah penting dalam membentuk kebiasaan bermain game yang sehat pada anak, (Desmita, 2015). Parental monitoring dapat dilakukan dengan menetapkan batas waktu bermain, mengawasi konten game yang sesuai usia, serta berdialog secara terbuka mengenai dampak positif dan negatif dari bermain game, (Gunarsa, S. D.2017).

Pembatasan ini dapat diterapkan dengan cara menetapkan jadwal penggunaan gawai yang seimbang antara waktu belajar, istirahat, dan rekreasi. Sekolah maupun orang tua dapat menggunakan aplikasi pengatur waktu (*screen time management*) untuk mengontrol durasi bermain anak. Selain itu, pembatasan pengeluaran untuk kebutuhan game juga penting agar anak belajar mengendalikan dorongan konsumtif. Langkah-langkah ini perlu disertai dengan edukasi dan komunikasi yang positif agar individu memahami bahwa pembatasan dilakukan bukan sebagai hukuman, melainkan sebagai bentuk pembinaan dan pengendalian diri. Dengan pengelolaan sumber daya yang tepat, individu dapat mengembangkan kebiasaan digital yang sehat dan terhindar dari perilaku adiktif terhadap game, (Desmita, 2015).

#### **5. *Resource restriction***

*Resource restriction* atau pembatasan sumber daya merupakan strategi pengendalian perilaku bermain dengan cara membatasi akses terhadap fasilitas atau sumber daya yang memungkinkan seseorang bermain game secara berlebihan. Pembatasan ini dapat mencakup pembatasan waktu bermain, akses internet, perangkat elektronik, maupun pengeluaran finansial untuk pembelian item dalam game. Tujuan utama dari *resource restriction* adalah mengurangi peluang bagi individu untuk terus-menerus terpapar stimulus yang dapat memicu kecanduan, (Anderson & Dill, 2000).

## B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dijadikan salah satu pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian ini, sehingga penulis bisa memperkaya wawasan, bahasa dan teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang penulis lakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis menemukan beberapa penelitian dengan judul yang hampir sama dengan judul penelitian penulis. Dengan penelitian terdahulu ini, penulis jadikan sebagai pedoman, acuan, dan referensi untuk memperkaya bahan kajian serta memperkuat penelitian ini.

**Tabel 1.1 kajian terdahulu**

No.	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	Anhar, R. (2014).	Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).	Hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa 6. tingkat keterampilan social remaja di Kec. Kloten Kota Malang mayoritas berada pada kategori rendah dengan presentase 51,67% atau 31 Subyek (2)sedangkan mayoritas tingkat kecanduan game online pada remaja di kec. Kloten Kota Malang berada dalam kategori	Pada penelitian yang terdahulu yaitu Dalam menganalisis kecanduan Games dengan Keterampilan social remaja. Sedangkan penelitian ini, peneliti hanya focus menganalisis peran guru dalam mengatasi siswa kecanduan bermain games di SMK PAB 2 Helvetia.

			tinggi dengan presentase 40 atau 24% subyek.	
2.	Wanojale, K. (2015).	Strategi Guru PAI untuk Mengembangkan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Era Milenial.	Hasil dari Penelitian ini, (1) basis desain pendidikan karakter yang harus dikembangkan guru PAI dalam pembelajaran, yaitu: desain pendidikan karakter berbasis kelas, berbasis kultur dan berbasis komunitas. (2) membiasakan kebiasaan positif yang menjadi budaya guru. (3) mendidik dan menciptakan kreativitas siswa ke arah perkembangan iptek diimbangi agama. (4) menggunakan pendekatan happy learning, keteladanan,	Pada penelitian yang terdahulu menggali lebih dalam tentang strategi guru PAI untuk mengembangkan pendidikan karakter dalam pembelajaran di era milenial. Sedangkan penelitian ini, Pendekatan Pendidikan agama islam dalam mengatasi kecanduan game di SMK PAB 2 Helvetia.

			pembiasaan dan fungsional. (5)internalisasi Nilai pembelajaran dan menciptakan suasana keagamaan.	
3.	MA'ARIF, A. S. (2015).	Upaya Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media game education dalam pembelajaran IPS di MTS Hasbur Rachman Alif desa Lengkong wetan kabupaten majalengka.	Pembelajaran dengan menggunakan media Game Education merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hasbur Rachman Alif.	Pada penelitian terdahulu Untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Game Education pada mata pelajaran IPS Terpadu, aktivitas siswa dan kinerja guru dengan pembelajaran dengan menggunakan media Game Education, Sedangkan penelitian ini dengan adanya Pendekatan Pendidikan agama

				islam dalam mengatasi kecanduan game di SMK PAB 2 Helvetia.
4.	Adiningtiyas, S. W. (2017).	Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online	Untuk mengatasi adanya dampak negatif akibat kecanduan game online, diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah. Bimbingan dan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan game online, diantaranya menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan fungsi pengawasan (advokasi).	Pada penelitian yang terdahulu Fenomena kecanduan game online ini diperkirakan berdampak 24egative pada siswa. Siswa yang kecanduan game online meras akan dampak dari game itu sendiri. Untuk mengantisipasi Efek buruk yang akan terjadi pada gamer dan untuk meminimalkan kecanduan game online dibutuhkan bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. Sedangkan

				penelitian ini, berfokus pada peran Pendidikan agama islam dalam mengatasi kecanduan game di SMK PAB 2 Helvetia.
5	Yeni, F. (2014).	Peran Guru Pembimbing dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain Games Online pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain games online pada siswa dilihat oleh guru pembimbing dari fakta-fakta yang sudah ditangani seperti anak menjadi malas belajar, suka bolos ketika jam pelajaran, suka melawan orang tua, lupa waktu.	Penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak 25egative games online pada siswa dan peran guru pembimbing dalam mengatasi dampak 25egative games online pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru. Sedangkan penelitian ini, berfokus pada peran Pendidikan agama islam dalam mengatasi kecanduan game di SMK PAB 2 Helvetia.

## **7. Kerangka Pemikiran**

Perkembangan teknologi digital membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Salah satu dampak negatif yang menonjol di kalangan pelajar SMK PAB 2 Helvetia adalah *kecanduan game*. Kecanduan ini sering mengakibatkan penurunan motivasi belajar, gangguan social, serta lemahnya control diri siswa.

Pendidikan agama islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa agar mampu mengendalikan diri dari perilaku negatif. Melalui nilai-nilai religious seperti disiplin, tanggung jawab dan pengendalian hawa nafsu, PAI diharapkan agar mampu menjadi solusi dalam mengatasi kecanduan game di sekolah SMK PAB 2 Helvetia.

## 8. Diagram Kerangka Pemikiran



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan analisis konten. Partisipan penelitian melibatkan guru, dan siswa-siswi di SMK PAB 2 Helvetia. Karena penelitian ini dilakukan langsung dengan mengobservasi lapangan maka metode yang dilakukan field research, mengamati siswa SMK PAB 2 Helvetia, dengan mengunjungi lokasi, memetakan lingkungan belajar siswa di kelas. (Zuliana et al., 2024) Jenis data yang diambil yaitu data non-numerik. Secara umum data kualitatif digunakan untuk penelitian yang berkaitan dengan fenomena atau gejala social yang pernah atau sedang terjadi dan memperoleh suatu kelompok atau komunikasi. Data kualitatif ini merupakan data non-numerik dimana datanya berupa data yang bersifat teks atau naratif.

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

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

Penelitian ini disekolah SMK PAB 2 Helvetia yang terletak di Jl. Veteran Ps. 4, Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, provinsi Sumatera Utara 20373, merupakan sekolah yang memiliki III jurusan yaitu: RPL (Rekayasa Perangkat Lunak), AP (Administrasi Perkantoran), dan AK (Akuntansi).

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

Adapun waktu penelitian kurang lebih 3 Bulan untuk meneliti guru dan siswa muslim yang kecanduan mobile game di SMK PAB 2 Helvetia.

**Tabel 2 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Bulan Pelaksanaan			
		Oktober	November	Desember	Februari
1	Pengajuan Judul				
2	Acc Judul				
3.	Bimbingan Proposal				
4.	Acc Seminar Proposal				
5.	Seminar Proposal				
6.	Penelitian				
7.	Acc Skripsi				
8.	Sidang				

### C. Sumber Data

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

### D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data penelitian, maka akan di gunakan beberapa Teknik pengumpulan data yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung perilaku, kejadian, atau fenomena yang terjadi di lapangan untuk memperoleh informasi yang objektif dan faktual. (Sugiyono. 2019). Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran PAI di kelas maupun di luar kelas.

## 2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan informan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Wawancara ini menggunakan wawancara terstruktur, di mana responden menjawab serangkaian pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya. Data yang dikumpulkan dari survei dianalisis menggunakan teknik deskriptif, tergantung pada tujuan penelitian, (Moleong, L. J. (2019)). Adapun dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan Guru BK, Guru PAI, dan Siswa Muslim SMK PAB 2 Helvetia terkait indikator dari kecanduan mobile game, seperti penggunaan yang berlebihan, gejala dari pembatasan, dan terakhir reaksi negatif dari seorang pemain *mobile game*.

## 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan berbagai media seperti foto, video, rekaman, arsip digital, dan dokumen tertulis lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian. Melalui dokumentasi, peneliti dapat memperoleh bukti nyata dan mendukung hasil penelitian secara lebih komprehensif, (Gunawan, I. 2016).

## E. Teknik Analisis Data

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

### 1. Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, teknik ini mencakup berbagai metode seperti observasi, wawancara, dokumentasi, maupun angket, yang dipilih sesuai dengan jenis penelitian, tujuan penelitian, serta karakteristik objek yang diteliti. Melalui teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti dapat memperoleh informasi yang valid untuk menjawab rumusan masalah penelitian, (Arikunto, S.2013).

### 2. Penyajian Data

Setelah data reduksi, maka berikutnya yaitu penyajian data. Dalam penyajian

data ini akan dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori dan sejenisnya. Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang banyak digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif, (Nurhaedah, I. 2023).

### **3. Reduksi Data**

Reduksi data ialah dimana peneliti menyeleksi data yang relevan, mengelompokkan, merangkum, dan membuang informasi yang tidak penting sehingga data menjadi lebih terarah dan mudah dianalisis. Reduksi data merupakan langkah awal dalam analisis data kualitatif untuk menemukan pola, tema, dan makna dari data penelitian, (Miles, M. B. 2015).

### **4. Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi**

Merumuskan temuan penelitian berdasarkan pola, hubungan, atau makna yang muncul dari data yang telah direduksi dan disajikan. Pada tahap ini peneliti menguji kembali temuan tersebut melalui verifikasi, yaitu mengecek kebenaran, konsistensi, dan keabsahan data dengan cara membandingkan kembali catatan lapangan, melakukan triangulasi, atau mengonfirmasi dengan informan. Tujuannya agar kesimpulan yang dihasilkan valid, dapat dipertanggungjawabkan, dan benar-benar mencerminkan kondisi sebenarnya, (Moleong, L. J. 2017).

## **F. Teknik Keabsahan Data**

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Untuk mendapatkan keabsahan data yang diperoleh dari lokasi penelitian, perlu dilakukan hal berikut:

### **1. Perpanjangan Penelitian**

Perpanjangan penelitian yaitu dimana peneliti memasuki lapangan, peneliti masih dianggap sebagai orang asing, masih dicurigai, sehingga informasi yang diberikan belum lengkap, tidak mendalam, dan masih memungkinkan banyak hal yang dirahasiakan. Dengan perpanjangan pengamatan ini berarti hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin terbentuk rapport, semakin akrab (tidak ada jarak lagi), semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi, (Mekarisce, A. A. 2020).

## **2. Ketekunan Penelitian**

Ketekunan penelitian berarti meningkatkan ketekunan berarti meningkatkan pengamatan lebih cermat, serius, dan berkesinambungan. Dengan demikian kepastian data dan urutan peristiwa lebih dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan itu maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak. Demikian juga dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang telah diamati, (Sari, N. I. I. 2022).

## **3. Triangulasi**

Triangulasi dapat dipahami sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Dengan demikian, terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi data dan waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan sumber, yaitu menggunakan lebih dari satu informan dan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Triangulasi ini dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berdeda. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei, (Rahardjo, M. (2010). Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti bisa mewawancarai beberapa guru dan murid serta dokumentasi di SMK PAB 2 Helvetia.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Sekolah SMK PAB 2 Helvetia**

SMK PAB 2 Helvetia berada di bawah naungan Perkumpulan Amal Bakti Sumatera Utara (PAB Sumut). PAB sendiri berawal dari sebuah organisasi sosial / kerjasama tolong-menolong di kalangan pekerja perkebunan (khususnya di kawasan tembakau Deli/Klumpang) pada masa kolonial. Organisasi ini didirikan sebagai respon atas kemiskinan, ketimpangan sosial-ekonomi dan pendidikan di area perkebunan.

Ide untuk mendirikan PAB muncul dari tokoh masyarakat seperti M. Dahlan Fauzi, H. Mu'min, dan M. Yatim, yang menilai bahwa akses pendidikan bagi pekerja kebun dan masyarakat sekitar perlu ditingkatkan agar bisa mencapai kemajuan sosial melalui pendidikan.

Setelah organisasi terbentuk, PAB memperluas kegiatan ke bidang pendidikan mendirikan madrasah, sekolah dasar, hingga sekolah menengah di beberapa kabupaten/kota, (termasuk di Helvetia).

Khusus untuk SMK PAB 2 Helvetia: menurut data resmi, SK pendirian sekolah diterbitkan tanggal 1 Mei 1985.

Dengan kata lain, SMK tersebut adalah bagian dari upaya PAB untuk menyediakan pendidikan vokasional/kejuruan sebagai jalan bagi warga terutama dari latar belakang sederhana untuk memperoleh pendidikan dan keterampilan guna memasuki dunia kerja.

## 1. Profil SMK PAB 2 Helvetia

**Tabel 3 Profil SMK PAB 2 Helvetia**

No	Nama	SMK PAB 2 Helvetia
1.	NPSN	10214052
2.	Kepala sekolah	Ahmad Wijaya, S.E
3.	Akreditasi	A
4.	Alamat	Jl. Veteran Ps. 4, Helvetia
5.	Kecamatan	Labuhan Deli
6.	Kabupaten/kota	Deli Serdang
7.	Provinsi	Sumatera Utara
8.	Kelurahan	Helvetia
9.	Kode Pos	20373
10.	Status Sekolah	Swasta
11.	No. Telepon	(061) 42000877
12.	Jenjang Pendidikan	SMKS
13.	Email	Smkpab2helvetiaofficial@gmail.com
14.	Tahun Akreditasi	2024
15.	No. SK Pendirian	082/ 1.05/ A.85
16.	Tanggal SK pendirian	1985-05-01
16.	Naungan	Perkumpulan Amal Bakti (PAB)
17.	Jam belajar	07:00 WIB – 16:00 WIB
18.	Sumber Listrik	PLN

## 2. Visi dan Misi SMK PAB 2 Helvetia

### a. Visi SMK PAB 2 Helvetia

Adapun visi dari sekolah SMK PAB 2 Helvetia yaitu menghasilkan lulusan unggul di bidangnya dan berwawasan delapan dimensi lulusan.

### b. Misi SMK PAB 2 Helvetia

Adapun visi dari sekolah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menciptakan kondisi KBM yang kreatif dan menyenangkan.
2. Terpusatnya Pendidikan ke arah pendidikan yang berkarakter mulia.

3. Mewujudkan kondisi sekolah yang religius.
  4. Menciptakan keadaan murid yang berkompeten unggul.
- c. Tujuan Sekolah
1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan murid.
  2. Meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan wawasan wawasan murid.
  3. Mendidik murid agar menjadi warga negara yang jujur dan bertanggung jawab.
  4. mendidik murid dengan keahlian dan keterampilan dalam kompetensinya agar dapat bekerja dengan baik secara mandiri di DIJ/DI sebagai tenaga kerja tingkat menengah.
  5. Mendidik murid agar mampu memilih karier, berkompetensi dan mengembangkan sikap profesional sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Membekali murid dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan Pendidikan.

### **3. Tata Tertib SMK PAB 2 Helvetia**

Tata tertib ini di buat untuk mengatur kegiatan sekolah sehingga tercipta suasana tata kehidupan sekolah yang sehat dan santun, Sehingga terciptanya kelancaran proses belajar mengajar. Sifat tata tertib ini mengikat kepada semua warga sekolah, oleh karena itu pelanggaran tata tertib di kenakan sanksi sesuai dengan kesalahannya.

#### **d. kegiatan belajar mengajar (KBM)**

1. Jam pelajaran dimulai pukul 07.30 wib.
2. Siswa yang terlambat 10 menit atau lebih tidak diperbolehkan masuk kelas sebelum mendapat izin dari guru piket atau kepala sekolah.
3. Kegiatan belajar mengajar diawali dan diakhiri dengan berdoa serta salam
4. Siswa mengikuti pelajaran sesuai dengan jadwal yang berlaku.
5. Siswa pulang setelah jam pelajaran akademik berakhir.
6. Siswa yang pulang karena sakit/keperluan lain dalam jam pelajaran berlangsung harus mendapat izin dari guru piket atau kepala sekolah.
7. Siswa yang tidak masuk karena sakit/karena sesuatu hal harus memberi surat keterangan dari dokter/orang tua/wali.

8. Piket kelas dilaksanakan sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar, sesuai dengan jadwal piket.

**b. Upacara dan senam kesegara jasmani**

1. Upacara bendera dilaksanakan setiap hari Senin, hari Besar atau hari yang ditentukan mulai pukul 07.15 WIB, dan siswa hadir 15 menit sebelum upacara dimulai.
2. Siswa melaksanakan upacara dengan tertib dan khidmat.
3. Siswa memakai seragam sekolah lengkap waktu upacara.
4. Siswa yang terlambat datang tidak diperbolehkan mengikuti upacara.

**c. Kehadiran Siswa**

1. Hadir setiap hari efektif belajar, baris apel pagi pukul 07.00 WIB.
2. Harus berada di dalam ruang belajar 15 menit sebelum pelajaran dimulai.
3. Jika meninggalkan ruang belajar sebelum waktunya harus seizin guru mata pelajaran guru kelas.
4. Jika meninggalkan sekolah sebelum waktunya harus seizin guru piket.
5. Pada saat jam belajar tidak keluar kelas.
6. Pada jam istirahat tidak keluar lingkungan sekolah.

**d. Keterlambatan Siswa/siswi**

1. Dinyatakan terlambat bila hadir setelah bel tanda pelajaran dimulai sudah berbunyi.
2. Guru piket dapat memberikan izin untuk mengikuti pelajaran berikutnya dengan surat izin khusus.
3. Guru piket bersama guru BK dapat memberikan hukuman fisik terukur, mendidik dan mengarahkan untuk menunggu di lapangan (depan sekolah) sebelum masuk ruang belajar pada jam pelajaran berikutnya.
4. Guru BK memberikan skor (poin) terhadap siswa yang terlambat.

**e. Ketidakhadiran Siswa/siswi**

1. Sakit dinyatakan dengan surat keterangan dokter dari instansi yang berwenang (klinik, puskesmas, dll yang sejenis).
2. Izin dinyatakan dengan surat dari orang tua dan ditandatangani orang tua
3. Tidak menginformasikan ketidakhadiran melalui telepon.

4. Dinyatakan Alpa jika tidak ada pemberitahuan resmi berupa surat dari orang tua atau surat keterangan sakit.
5. Dinyatakan alpa apabila tidak ada pemberitahuan resmi berupa surat dari orang tua atau surat keterangan sakit.

**f. Larangan**

1. Dilarang mengenakan topi bebas, aksesoris dan perhiasan berlebihan.
2. Dilarang jajan pada waktu jam pelajaran berlangsung.
3. Dilarang menggunakan, mengaktifkan ponsel/hp.jika tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dan tanpa seizing guru.
4. Dilarang keras membawa rokok, minuman beralkohol, narkoba, senjata tajam/api ke lingkungan sekolah.
5. Dilarang menerima tamu di dalam kelas dan di lingkungan sekolah tanpa seizin guru piket.
6. Dilarang membawa uang melebihi keperluan belajar di sekolah.
7. Dilarang melakukan kegiatan yang merugikan diri sendiri, sekolah dan masyarakat.
8. Dilarang keras melakukan keributan, perkelahian, dan pemerasan.
9. Dilarang keras membawa koran/majalah, buku-buku, VCD, yang bersifat porno grafi dan porno aksi.
10. Dilarang keras melakukan kegiatan yang mengganggu ketertihan helajar dan ketertiban umum.
11. Dilarang keras melakukan kegiatan yang tidak sesuai dengan kepribadian pelajar dan kepribadian nasional.

Adapun SANKSI-HUKUMAN-TINDAKAN Siswa/siswi yang melanggar /tidak mematuhi aturan sekolah dan tata tertib siswa akan di beri Tindakan sebagai berikut:

1. Peringatan lisan.
2. Peringatan tertulis.
3. Pemberitahuan-peringatan kepada orang tua.
4. Panggilan orang tua.
5. Hukuman fisik yang terukur dan mendidik 6. Penugasan mendidik dan tidak

merugikan siswa.

6. Penggantian material tertentu sesuai pelanggaran yang dilakukan.
7. Pemotongan rambut, Pengecatan hitam sepatu, penyitaan barang yang tidak sesuai aturan dan lain lain yang bersifat mendidik.
8. Penundaan belajar (skorsing).

Dari peraturan sekolah yang dibuat diatas sesuai dengan HAM (Hak Asasi Manusia) poin-poin tersebut merupakan hak dan kewajiban siswa dan siswi di smk helvetia medan yang harus diikuti dan diterapkan sebagai siswa.

#### **g. Masalah yang sering terjadi dalam peraturan atau tata tertib sekolah**

1. Masih banyak nya siswa-siswi nya yang belum mengikuti tata tertib sekolah seperti keterlambatan paling umum hamper rata-rata siswa disekolah banyak yang datang telat termasuk pelanggaran waktu.
2. Kehadiran siswa banyak siswa siswi yang cabut atau bolos sekolah.
3. Dan yang terakhir ketidak lengkapan atribut sekolah seperti topi, dasi simbol dan nama.

Yang menjadi masalah dalam persoalan ini adalah kurang nya kesadaran sebagai siswa sehingga masi banyak nya siswa yang menganggap hal seperti ini sepele siswa merasa jika mereka melakukan kesalahan maka mereka akan dihukum atau diberi sanksi lama kelamaan siswa tersebut merasa jika telat hanya di hokum saja.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah sebagai berikut: Sebenarnya solusi untuk peraturan sekolah ini tidak bisa berjalan secara optimal karna kunci nya ada pada diri sendiri siswa nya masing-masing. Serta keadaran penuh dari diri nya sendiri.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pendekatan Guru PAI dalam Mendidik siswa Muslim yang kecanduan Bermain *Game***

Guru PAI merupakan orang yang mengajar di bidang Pendidikan Agama Islam. Guru PAI bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik dalam mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

Peran orang tua adalah sebagai fasilitator, Pembimbing, Pendidik, dll. Guru harus dapat menempatkan diri sebagai orang tua kedua, dengan mengemban tugas yang di percayakan orang tua kandung/wali anak didik dalam jangka waktu tertentu. Untuk itu pemahaman terhadap jiwa dan watak anak didik diperlukan agar dapat dengan mudah memahami jiwa dan watak anak didik, (Mukmin, 2018). Termasuk siswa yang bermasalah seperti siswa yang kecanduan *mobile game*. Berikut peran yang di mainkan oleh guru Pendidikan Agama Islam ketika mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMK PAB 2 Helvetia :

#### **a. Pendekatan Guru PAI Sebagai Fasilitator**

Guru sebagai fasilitator berperan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna, (Mulyasa, E. 2013). Sebagaimana hasil observasi dan wawancara peneliti kepada Guru Pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia terkait bentuk pendekatan Guru Pendidikan Agama Islam dalam memfasilitasi kebutuhan siswa/i Muslim di SMK PAB 2 Helvetia.

*“Guru PAI memfasilitasi siswa dengan menyediakan sumber belajar yang relevan seperti Al-Qur’an, hadis, buku ajar, serta media pembelajaran digital yang bernuansa Islami. Selain itu, guru menciptakan suasana pembelajaran religius dan kondusif melalui pembiasaan ibadah, diskusi keagamaan, dan keteladanan akhlak. Guru PAI juga membimbing siswa dalam penguatan akidah, pembentukan akhlakul karimah, serta pengembangan sikap toleransi dan moderasi beragama. Melalui pendekatan yang humanis dan kontekstual, guru PAI membantu siswa Muslim mengembangkan potensi spiritual, intelektual, dan sosial secara seimbang sesuai dengan nilai-nilai Islam.”*

Berdasarkan penjelasan di atas, Guru Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembinaan akidah, akhlak, dan praktik keagamaan siswa/i Muslim. Penjelasan yang disampaikan mencerminkan tujuan utama pendidikan Islam, yaitu membentuk pribadi muslim yang beriman, berilmu, dan berakhlakul karimah.

“Selain daripada itu, Guru Pendidikan Agama Islam juga memfasilitasi siswa/i muslim dengan membentuk badan otonom multimedia mulai dari tahun

2018 sampai sekarang dengan tujuan pemanfaatan handphone/gadget untuk hal yang tepat seperti, pemanfaatan media sosial sebagai tempat informasi, pelatihan desain grafis melalui handphone/gadget di era digital ini.”

Berdasarkan jawaban di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Guru PAI tidak hanya berfokus untuk menjelaskan materi dan membentuk akhlak, tetapi juga memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk menambah wawasan siswa dan menemukan bakat siswa pada era digital ini. Namun guru PAI tidak melakukan hal ini dengan sendirinya, ia dibantu oleh perangkat badan otonom multimedia yang ada dalam sekolah tersebut.

### **b. Pendekatan Guru PAI Sebagai Pembimbing**

Dalam melakukan pendekatan ini, guru memberikan arahan, bimbingan, dan pendampingan kepada siswa dalam proses belajar, pengambilan keputusan, serta pemecahan masalah yang dihadapi di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari, (Sardiman, A. M. 2016). Sebagaimana hasil observasi dan wawancara peneliti pada Guru Pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia terkait bentuk peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membimbing siswa/i muslim yang kecanduan *mobile game* dalam proses pembelajaran di SMK PAB 2 Helvetia.

*“Salah satu peran guru PAI dalam menghadapi siswa yang kecanduan mobile game adalah memberikan pemahaman kepada siswa akan bahayanya dampak dari bermain game yang dilakukan secara berlebihan, dan jika mereka sudah sedikit mengerti ataupun paham, kita dapat mengambil langkah untuk mengantisipasi kejadian-kejadian yang berakibat fatal.”*

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditunjukkan bahwa peran guru Pendidikan Agama Islam adalah memberikan arahan kepada siswa tentang dampak bahayanya yang ditimbulkan dari bermain game secara berlebihan (kecanduan game), agar siswa dapat mengurangi tingkat kecanduannya terhadap game. Selain itu Peneliti juga menemukan teknik penghapalan ayat Al-Qur’an yang dilakukan oleh guru PAI dalam proses pengajian di ruang gama islam SMK PAB 2 Helvetia.

*“Pada saat mata pelajaran agama, Guru PAI mengajak siswa/i muslim untuk duduk dalam bentuk lingkaran, setelah itu siswa diminta untuk menghafalkan ayat Al-Qur’an tetapi di pandu oleh guru PAI, Pertama dimulai dari guru itu sendiri*

*untuk menyebutkan penggalan ayat yang pertama setelah itu di sambung oleh siswa lainnya sampai pada siswa terakhir, Kemudian di lanjutkan putaran ke dua dengan hal yang sama, setelah itu guru PAI menyuruh masing-masing siswa untuk mengulang penggalan dari ayat yang sudah di bacakan tadi tanpa melihat Al-Qur'an sampai benar-benar hafal, dan Ketika sudah hafal maka wajib bagi siswa untuk mengulang-ulang ayat tersebut sampai luar kepala.”*

Berdasarkan observasi di atas bahwa guru PAI membantu siswa/ siswi-nya dari pengaruh *handphone/gadget* dan mendekatkan siswa dengan Al-Qur'an. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru PAI tidak melarang siswa bermain *Handphone/ gadget* lainnya tetapi mengajak siswa/i untuk mengurangi bermain *gadget* yang kurang bermanfaat, sehingga membuat siswa/i nya menggunakan *handphone* sewajarnya dan tidak berlebihan seperti halnya bermain *game mobile* secara berlebihan.

### **c. Pendekatan Guru PAI Sebagai Peserta Didik**

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

Strategi adalah cara yang dilakukan seorang Guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik Siswa Muslim yang Kecanduan *Mobile Game* di SMK PAB 2 Helvetia. Sebagaimana wawancara penulis kepada informan I selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia terkait strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *Mobile Game*.

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa strategi yang dilakukan guru pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia yaitu dengan memperbanyak kegiatan islami di sekolah dengan tujuan memperpadat waktu siswa, sehingga siswa/i bisa disibukkan dengan kegiatan-kegiatan tersebut, sehingga dapat mengurangi kecanduan mobile game pada diri siswa. Salah satu contohnya kegiatan kajian setiap jumat di SMK PAB 2 Helvetia.

Sebagaimana wawancara penulis kepada informan II selaku Siswa SMK PAB 2 Helvetia yang masuk dalam kategori kecanduan mobile game terkait kegiatan kajian mingguan apakah dapat mengurangi tingkat kecanduannya atau tidak sama sekali. Dan siswa itu mengatakan bahwa:

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

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

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

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa strategi yang dilakukan guru pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia yaitu dengan memperbanyak kegiatan islami di sekolah salah satunya kegiatan pesantren kilat dapat mengurangi tingkat kecanduan mobile game pada diri siswa, karena dapat mengalihkan kegiatan peserta didik dari bermain mobile game dengan kegiatan keagamaan. Sebagaimana dengan hasil observasi peneliti mengenai kegiatan tadzkir dan jum'at modis bahwa sebelum kegiatan dimulai pengurus rohis akan mengingatkan terlebih dahulu untuk siswa/i muslim tidak bermain smartphone/gadget pada saat kegiatan berlangsung. Hal ini juga dikuatkan dengan wawancara peneliti kepada siswi yang kedapatan bermain mobile game pada saat kegiatan berlangsung.

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

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

*“Langkah awalnya yaitu dengan menyita handphone sebagai efek jerah, lalu kita berkomunikasi dengan orang tua, memanggil orang tua dengan anak sebab sekalipun guru melakukan sebuah pembinaan dan pembimbingan tanpa dibantu orang tua maka mustahil bagi anak, yang artinya kita butuh bantuan orang tua untuk memberikan akses informasi tentang bahayannya kecanduan game, nah sebagai efek jerah mungkin diberikan penugasan - penugasan bagi siswa untuk mengurangi waktunya dalam game online.”*

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

#### **d. Pendekatan Guru PAI Sebagai Motivator**

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting sebagai motivator dalam proses pembelajaran. Sebagai motivator, guru PAI bertugas membangkitkan semangat belajar peserta didik, menumbuhkan kesadaran beragama, serta mendorong siswa untuk mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Guru PAI tidak hanya menyampaikan materi ajar, tetapi juga memberikan dorongan psikologis dan spiritual agar peserta didik memiliki motivasi intrinsik untuk belajar dan berakhlak mulia, (Hamalik, O. 2016).

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

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

Berdasarkan dengan pengalaman peneliti ketika beliau menjadi guru Pamong peneliti selama magang, beliau bisa menjadi guru, teman, Ibu yang dapat membaca psikologi seseorang dan beliau bisa mendapatkan solusi dari setiap masalah yang dihadapi oleh siswanya, beliau juga menjadi seorang motivator bagi siswanya itu, yang peneliti lihat dan rasakan selama peneliti mengenal baik ibu Endang, ada tiga cara mendidik siswa pertama dengan tangan, kedua mulut, dan ketiga do’a, yang peneliti dapati maksud dari penjelasan di atas bahwa mendidik siswa dengan tangan yaitu guru bisa bersikap tegas padanya tapi sewajarnya, yang kedua dengan mulut

maksudnya yaitu berikanlah dia nasehat agar bisa menjadi pribadi yang lebih baik, yang ketiga yaitu di do'akan dia mintalah kepada sang pencipta bukakanlah pintu hatinya agar dia bisa bertaubat dan Kembali kejalan yang benar, karena senjata terakhir umat islam yaitu do'a yang dipatkan kepada sang pencipta.

#### **e. Pendekatan Guru PAI Sebagai Evaluator**

Guru memiliki peran penting sebagai evaluator dalam proses pembelajaran. Sebagai evaluator, guru bertugas melakukan penilaian secara sistematis dan berkesinambungan terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui evaluasi, guru dapat mengukur efektivitas metode, media, dan strategi pembelajaran yang telah diterapkan, (Arikunto, S. 2018).

*“Langkah yang di lakukan guru PAI dalam bentuk evaluasi yaitu dengan wawancara bersama guru yang bersangkutan. “Cara yang saya lakukan yaitu mengumpulkan pengurus rohis, pengurus osis, dan seksi agama islam di masing-masing kelas dalam satu ruangan, setelah itu dilanjutkan dengan melakukan sharing sejauh mana perkembangan siswa, masalah apa yang dihadapi pada masa lampau, setelah itu dicarikan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.”*

Ungkapan di atas menunjukkan bahwa peran guru Pendidikan Agama Islam sebagai motivator adalah guru PAI dapat mengevaluasi dirinya sendiri dan juga siswanya, cara guru PAI untuk menemukan informasi dari siswa yang bermasalah dibantu oleh pegurus rohis, seksi agama Islam, dan osis, dengan tujuan dapat mencarikan solusi yang tepat untuk menghadapi siswa/i yang bermasalah salah satunya siswa yang kecanduan mobile game, selain mencarikan solusi dapat membantu juga guru PAI dalam pelaksanaan solusi yang telah disepekati bersama.

## **2. Faktor Penyebab Terjadinya Kecanduan Mobile Game**

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa yang kecanduan mobile game, ada beberapa faktor yang menyebabkan kecanduan game pada siswa, diantaranya:

*“Awalnya saya bermain game hanya untuk melepaskan rasa sepi saya Ketika ada di rumah, karena itu saya menginstal aplikasi game mobile legends semata-mata untuk menghilangkan rasa bosan saya, Saya suka dengan game ini karena di dalam game tersebut saya bisa on mic dan chat dengan orang lain, saya jadi menemukan banyak teman dari berbagai daerah, selain daripada itu saya juga bisa mabar dengan teman sekelas saya, oleh sebab itu saat mata pelajaran berlangsung kami bermain game untuk meningkatkan nilai squad kami”*

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa penyebab dari kecanduan game pada siswa adalah karena adanya faktor psikologis dan faktor lingkungan yang menyebabkan kecanduan *game* pada siswa.

### **3. Faktor Penghambat dalam Mendidik Siswa yang Kecanduan *Mobile Game***

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat Guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game, berikut ini adalah hasil yang di lakukan wawancara penelliti dalam mewawancara guru Pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia.

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

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di simpulkan bahwa siswa yang sudah kecanduan game memiliki tingkat kesulitan dalam mendidik siswa tersebut. Dengan adanya kerjasama antar guru dan orang tua akan dapat mengurangi bahkan menghilangkan kecanduan game pada diri siswa.

## **C. Pembahasan**

### **1. Pendekatan Guru PAI dalam Mendidik Siswa yang Kecanduan Bermain *Mobile Game***

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pendekatan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendidik siswa muslim yang kecanduan Mobile Game di SMK PAB 2 Helvetia. Berikut ada beberapa peran yang dilakukan dari Guru PAI dalam menjalankan perannya di SMK PAB 2 Helvetia diantaranya:

### **a. Pendekatan Guru PAI Sebagai Fasilitator**

Sebagai fasilitator Guru tidak hanya guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berfungsi sebagai pendamping yang membantu peserta didik mengembangkan potensi, pemahaman, dan keterampilan belajar secara mandiri. Guru memfasilitasi siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, media pembelajaran yang sesuai, serta metode dan strategi pembelajaran yang variatif agar siswa dapat belajar secara optimal, (Mulyasa, E. 2017).

Guru sebagai fasilitator berperan dalam membimbing siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, eksperimen, dan pemecahan masalah. Guru juga memberikan arahan, motivasi, serta umpan balik yang konstruktif agar siswa mampu berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator mendorong terwujudnya pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik, (Uno, H. B. 2018).

Setelah proses KBM guru PAI di SMK PAB 2 Helvetia melangsungkan kegiatan belajar bersama al Qur'an dan kajian keislaman dengan menampilkan siswa untuk menyampaikan materi ceramah singkat dengan tujuan siswa bisa perlahan-lahan melatih dirinya untuk berani tampil di depan orang lain selain itu siswa/i dapat mengurangi aktivitas dengan handphone/gadget dan memperbanyak belajar al-Qur'an.

Berdasarkan uraian diatas bahwa peran guru sebagai fasilitator, yaitu membantu siswa dengan cara memfasilitasi kebutuhan dari peserta didik, dan mencari tahu terlebih dahulu kebutuhan apa saja yang dibutuhkan peserta didik untuk menyelesaikan kesulitan peserta didik ketika dalam proses pembelajaran, agar terjadinya kegiatan belajar yang lebih efektif kedepannya.

### **b. Pendekatan Guru Sebagai Pengajar dan Pendidik**

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan

mengevaluasi peserta didik. Dalam konteks ini, guru sebagai pengajar bertanggung jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran, merancang kegiatan belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, (Djamarah, S. B. 2011).

Pengajar adalah menyampaikan, memberikan, mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa/murid. Pengajaran hanya menekankan pada aspek pengetahuan, sehingga ketika siswa telah mengerti dan memahami materi pelajaran yang diajarkan maka pengajaran bisa dikatakan berhasil. Sehingga bagi seorang pengajar tidak begitu risau dengan sikap dan perilaku siswa-siswanya, karena hal tersebut bukanlah tanggung jawabnya. seorang pengajar tidak mempersoalkan tentang tingkah lakunya, apakah tingkah laku mereka patut ditiru oleh siswa atau tidak. Mereka bisa melakukan hal-hal yang tidak sepatutnya dilakukan sebagai seorang panutan, (Famdi, A. T. 2016).

Pendidik adalah setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi. Aktifitas mendidik melakukan pembinaan sikap dan tingkah laku para siswa agar mereka menjadi manusia yang baik dan berguna bagi orang tua, masyarakat, nusa, bangsa, dan Agama, (Famdi, A. T. 2016).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa peran guru tidak hanya mengajar tetapi peran guru juga yaitu mendidik siswa menjadi pribadi yang lebih baik dan berguna bagi orang tua, masyarakat, nusa, bangsa, dan agama. Guru adalah teman terbaik, sosok terhormat memberikan jalan untuk siswanya, melangkah menjadi orang yang lebih baik, penuntun dikala lengah, pembimbing dikala salah, guru diibaratkan sebagai cahaya didalam kegelapan, menuntun siswanya untuk melangkah meraih masa depan.

Kemudian, Guru mendidik peserta didik dalam proses pembelajaran baik itu kegiatan dalam kelas maupun kegiatan diluar kelas. Hal ini ditunjukan agar guru PAI dapat mengawasi setiap perkembangan akhlak peserta didik serta mengarahkan peserta didik agar dapat menggunakan game online dengan baik dan mebantengi diri dari dampak negatif, mengingat bahwa *game online* ini memiliki pengaruh yang sangat besar, ( Wahyudin, 2021 ).

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa seorang guru PAI dapat mengatasi perkembangan dari peserta didik di dalam kelas maupun di luar, Selanjutnya guru PAI memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang bahayanya bermain *mobile game* secara terus-menerus dalam kondisi dan situasi yang tidak tepat dapat membuat seseorang itu menjadi kecanduan. Guru PAI juga mampu mengarahkan siswa untuk dapat mengurangi kecanduan game pada dirinya. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam mendidik siswa muslim yang kecanduan *mobile game* di SMK PAB 2 Helvetia.

## **1. KBM Berlangsung**

### **a. Teknik Pembelajaran yang kreatif dan inovatif**

Seorang guru di minta untuk kreatif dan inovatif tujuannya agar siswa tidak merasa bosan ketika menerima pembelajaran dari gurunya. Adapun beberapa teknik pembelajaran pada saat KBM berlangsung dari guru Pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia :

#### **1. *Brainstroming***

Metode pembelajaran *brainstorming* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyatakan pendapat ataupun gagasan mereka mengenai materi pembelajaran. Metode pembelajaran *brainstorming* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis oleh peserta didik karena peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka tanpa adanya rasa takut akan kritikan, (Dzaalika Aldeirre, 2018).

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

## 2. Teknik penghafalan Ayat

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

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka dengan menggunakan Teknik penghafalan ayat tersebut dapat mengurangi kecanduan peserta didik terhadap kecanduan *mobile game*, di karenakan dapat mengalihkan fokus peserta didik, dan faktor membuat siswa itu bermain *mobile game* dikarenakan adanya kejenuhan. Ketika belajar, tetapi jika guru dapat mengalihkan *handphone/gadget* dari siswa pada saat pembelajaran berlangsung makan kecanduan *game* berkurang.

## 3. Ceramah

Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran yang menempatkan guru sebagai penyampaian informasi secara lisan kepada peserta didik, (Djamarah, 2014). Meskipun sering di anggap metode konvensional, ceramah tetap relevan digunakan oleh guru profesional apabila di terapkan secara tepat dan proporsional, (Sanjaya, 2016). Proporsional guru tidak hanya di ukur dari modern atau tidaknya metode yang di gunakan, melainkan dari kemampuan guru dalam memilih strategi yang sesuai dengan tujuan, materi, serta karakteristik peserta didik, (Mulyasa, E. (2017).

Berdasarkan uraian di atas, Secanggih apapun perkembangan zaman, metode ceramah tidak akan dapat di hilangkan/digantikan disetiap metode mengajar yang di gunakan oleh guru. Sama halnya seperti guru Pendidikan Agama Islam di sekolah SMK PAB 2 Helvetia, dimana saat guru PAI menggunakan metode ceramah intonasi, ekspresi, dan pembawaannya selalu menyesuaikan alur cerita yang beliau sampaikan, sehingga siswa bisa fokus. Ketika mendengarkan ceramah dari guru tersebut dan mengalihkan pandangan siswa dari *Handphone/gadget* pada saat jam

KBM berlangsung.

### **b. Tehnik Penghapalan Ayat**

Ketika siswa kedatangan login game saat jam pelajaran berlangsung Tindakan yang di ambil oleh guru PAI (Pendidikan Agama Islam) di SMK PAB 2 Helvetia adalah dengan menaban Handphone sampai jam pelajaran berakhir dan mnghapus game dari *Handphone/gadget* dengan tujuan memberikan ketegasan pada siswa tersebut, selain itu juga Ketika penghapusan game di lakukan maka data game bisa terhapus juga, meskipun bisa di install Kembali tetap membutuhkan waktu yang cukup lama utuk menginstal data game tersebut. Tetapi meskipun begitu, ada beberapa siswa yang sudah mem-*back-up* data game nya, sehingga ada Langkah kedua yang guru PAI bisa pakai dalam mendisplinkan siswa tersebut.

Jika cara pertama tidak berhasil bagi siswa yang kecanduan *mobile game* yaitu langkah selanjutnya dengan menyita Handphone/gadget nya selama tiga hari dan memanggil orang tua dari siswa yang kecanduan bermain *game mobile* tersebut. Hal ini di lakukan agar siswa belajar bertanggung jawab dan mendapat efek jera atas pelanggaran yag lakukan sendiri, maka dari itu guru PAI juga membutuhkan bantuan dari orang tua untuk mendidik siswa yang kecanduan *mobile game* tersebut.

## **2) Di Luar KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)**

### **a) Mempersiapkan Wadah/Lembaga**

Strategi dari Guru Pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia dalam mendidik siswa yang kecanduan kecanduan *mobile game* pada saat di luar jam KBM (Kegiatan Belajar Megajar) yaitu dengan mempersiapkan wadah dalam bentuk Lembaga untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan siswa di luar jam pelajaran. Termasuk dengan siswa yang bermasalah, berikut adalah wadah atau Lembaga yang ada di SMK PAB 2 Helvetia :

#### **1) Rohis (Rohani Islam)**

Rohani Islam (Rohis) merupakan salah satu dari kegiatan ekstrakurikuler yang menjadi kegiatan berbasiskan agama. Dalam kegiatan ekstrakurikuler ini terdapat program-program yang di usahakan dapat menciptakan dan membangun sikap keberagaman siswa di antaranya adalah pengajian, bakti sosial, pesantren

kilat, peringatan hari besar islam (PHBI), seni baca Al-Qur'an, praktik pengalaman ibadah, dan kreasi remaja muslim. Kegiatan keagamaan pun berjalan dengan didasari sikap toleransi antar umat beragama.

Rohani Islam (ROHIS) di SMK PAB 2 Helvetia ini bertujuan untuk meningkatkan iman dan takwa, serta menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah kepada peserta didik. Selama kegiatan para siswa mendapatkan berbagai materi keislaman seperti pembinaan akhlak, Tausiyah Ramadhan, Tadarus Al-Qur'an, Shalat berjamaah, serta kegiatan keagamaan lainnya yang mendukung pembentukan karakter positif lainnya, (SMK PAB 2 Helvetia).

## **2) Grup Band Musik**

Ekstrakurikuler Grup Band SMK PAB 2 Helvetia berperan penting dalam mengembangkan bakat, karakter, dan kreatifitas siswa. Selain menjadi wadah berprestasi di bidang musik, menumbuhkan kerja sama, disiplin, serta kepercayaan diri melalui pengalaman tampil di depan publik. Grup Band juga membantu siswa memahami dunia musik dan menemukan identitas musical mereka, menjadikannya sarana pembentukan pribadi yang berbakat dan berkarakter, (SMK PAB 2 Helvetia).

## **3) Sanggar Tari**

Sanggar Tari SMK PAB 2 Helvetia bukan sekadar tempat mengasah keterampilan seni, tetapi juga wadah tempat pembentukan karakter siswa. Melalui disiplin, kerja sama, dan kreatifitas, siswa mengembangkan potensi diri sekaligus melestarikan budaya. Kegiatan ini menumbuhkan rasa percaya diri dan membuka peluang di dunia seni dan Pendidikan, (SMK PAB 2 Helvetia).

## **4) Matematika club**

Matematika Club SMK PAB 2 Helvetia menjadi wadah bagi siswa untuk mengasah kemampuan logika, berfikir kritis dan berkolaborasi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga membangun kreatifitas, kepercayaan diri, serta keterampilan berfikir analitis. Melalui pembelajaran kelompok dan kegiatan kompetitif, siswa belajar menerapkan matematika dalam kehidupan nyata dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan, (SMK PAB 2 Helvetia).

### **5) English Debate Club**

*English debat club* SMK PAB 2 Helvetia menjadi wadah bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris dan berfikir kritis. Melalui kegiatan debat, siswa belajar meneliti, Menyusun argument, dan menyampaikan pendapat dengan percaya diri serta sportif. Selain memperkuat keterampilan akademik, klub ini juga menumbuhkan kerja sama, wawasan global, dan rasa percaya diri dalam berkompetisi secara profesional, (SMK PAB 2 Helvetia).

### **6) Pramuka**

Kegiatan pramuka di SMK PAB 2 Helvetia merupakan singkatan dari Praja Muda Karana yang berarti “Orang Muda yang Suka Berkarya”. Kegiatan pramuka di sekolah berfungsi sebagai salah satu ekstrakurikuler Pendidikan Non-formal untuk mengembangkan karakter, keterampilan, dan soft-skill siswa. Tujuannya untuk membentuk kepribadian yang disiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, serta keterampilan sosial dan fisik siswa, (SMK PAB 2 Helvetia).

### **3) Program Kerja Kegiatan Keagamaan**

Dalam kegiatan ekstrakurikuler ini terdapat program-program yang di usahakan dapat menciptakan dan membangun sikap keberagaman siswa di antaranya adalah pengajian, bakti sosial, pesantren kilat, peringatan hari besar Islam (PHBI), seni baca Al-Qur’an, praktik pengalaman ibadah, dan kreasi remaja muslim, Adapun program-program ROHIS SMK PAB 2 Helvetia adalah sebagai berikut:

#### **a) Pesantren kilat**

SMK PAB 2 Helvetia menunjukkan komitmennya dalam membina karakter religius siswa dengan mengadakan *pesantren kilat* yang dilaksanakan di *Livi Vila Sibolangit*, kabupaten Deli Serdang. Kegiatan ini berlangsung dengan penuh khikmat dan di ikuti oleh siswa-siswi SMK PAB 2 Helvetia dengan antusias.

Pesantren kilat ini bertujuan untuk meningkatkan iman dan takwa, serta menanamkan nilai-nilai akhlakul kharimah kepada peserta didik. Selama kegiatan, siswa mendapatkan berbagai materi keislaman seperti pembinaan akhlak, tausiyah Ramadhan, tadarus Al-Qur’an, Shalat berjamaah, serta kegiatan keagamaan lainnya yang mendukung pembentukan karakter positif.

Pihak sekolah berharap melalui pesantren kilat ini, para siswa SMK PAB 2 Helvetia tidak hanya memperoleh ilmu agama, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat, (SMK PAB 2 Helvetia, 2025).

Dengan banyaknya agenda kegiatan yang di laksanakan pada kegiatan pesantren kilat ini, maka akan dapat mengurangi kecanduan *mobile game* peserta didik SMK PAB 2 Helvetia.

#### **b) Jumat Modis**

Jumat modis merupakan kegiatan mingguan dari SMK PAB 2 Helvetia yang di laksanakan setiap hari jumat sebelum masuk jam KBM. Di kegiatan ini siswa/siswi Muslim tidak di ijinan untuk memegang Handphone/gadget sehingga dengan demikian dapat mengurangi kecanduan peserta didik terhadap *mobile game*.

#### **c. Pendekatan Guru Sebagai fasilitator**

Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan internal yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Menurut, (Sardiman, A. M. 2018), Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang di kehendaki tercapai. Setiap awal dan akhir pembelajaran saya memberikan nasihat kepada siswa/siswi saya, nasihat dilakukan setiap waktu, seperti kegiatan jumat modis, tadzir, dan dalam proses KBM.

Guru selalu berusaha memberikan teladan dalam memberikan praktik-praktik keagamaan dengan nilai-nilai islam. Selanjutnya adanya keterlibatan guru untuk melaksanakan dan memberikan contoh amalan yang nyata, anak akan merespon, menerima, dan mengamalkan nilai-nilai islam yang telah dijelaskan dan di praktikkan, (Niken. R, 2020).

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk menghasilkan belajar yang optimal, guru di tuntutan kreatif membangkitkan belajar siswa, sehingga terbentuk prilaku belajar siswa yang efektif, (Arianti, 2018).

Metode keteladanan adalah cara yang paling efektif dan berhasil dalam penanaman nilai-nilai islam yang akan di internalisasi anak menjadi kepribadian. Metode ini menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap baik buruknya individu, anak cenderung mengidentifikasikan dirinya dengan pendidik. Ketika pendidik berbicara jujur dan dapat di percaya, maka anak akan tumbuh dalam kejujuran dan Amanah, dan begitu pula sebaliknya, (Niken. R, 2020).

Metode perhatian atau pengawasan adalah metode dengan mengikuti perkembangan individu dan mengawasinya dalam segala bentuk, baik aqidah, akhlak, mental, dan sosialnya. Artinya perhatian yang di berikan dapat di mulai dari gerak-gerik, perkataan, perbuatan, sampai pada orientasi dan kecenderungan. Jika yang di lakukan perbuatan baik, maka guru dapat memotivasinya, dan kebalikannya Apabila yang di lakukan adalah perbuatan buruk maka guru dapat melarang dan memperingatkannya serta menjelaskan akibat buruk dari perbuatan yang di lakukan, (Niken, R. 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa peran guru tidak hanya memberikan materi, tetapi salah satu peran guru adalah sebagai motivator atau memberikan motivasi kepada peserta didik, dengan demikian guru akan memperoleh hasil belajar yang optimal, guru yang membangkitkan motivasi semangat belajar siswa akan dapat membentuk perilaku belajar yang lebih efektif.

#### **d. Pendekatan Guru Sebagai Evaluator**

Dalam dunia Pendidikan, setiap jenis Pendidikan atau bentuk Pendidikan pada waktu- waktu tertentu selama satu periode akan di adakan evaluasi, artinya pada waktu-waktu tertentu selama satu periode Pendidikan, akan selalu mengadakan penilain terhadap hasil yang telah di capai, baik oleh pihak terdidik maupun oleh pendidik. Penilaian perlu di lakukan, karena dengan penilain guru dapat mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan, penguasaan siswa terhadap pelajaran, serta ketetapan atau keefektifan metode mengajar, (Arianti, 2018).

Pendekatan klarifikasi nilai memberikan penekanan pada usaha unuk membantu anak dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri, tujuan dari pendekatan ini yaitu, membantu anak untuk menyadari dan mengidentifikasi nilai-

nilai sendiri serta nilai-nilai orang lain, membantu anak supaya mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain yang berhubungan dengan nilai-nilai mereka sendiri, dan membantu anak agar mampu menggunakan kemampuan berfikir rasional dan kesadaran emosional untuk memahami perasaan, nilai-nilai, dan pola tingkah laku mereka sendiri, (Niken, R. 2020). Cara yang dilakukan guru PAI untuk menemukan informasi dari siswa yang bermasalah di bantu oleh pengurus, seksi Agama islam, dan para pengurus kelas serta pengurus osis, dengan tujuan dapat mencarikan solusi yang tepat untuk menghadapi siswa/siswi yang bermasalah, salah satunya yaitu *kecanduan game*, selain mencarikan solusi dapat juga membantu guru PAI dalam pelaksanaan solusi yang telah di sepakati bersama.

Metode nasihat juga merupakan salah satu metode efektif dalam membantuk keimanan, akhlak, mental, dan sosial. Nasihat memiliki pengaruh yang sangat besar untuk membuat individu mengerti tentang hakikat dan memberikan kesadaran tentang prinsip-prinsip islam, (Niken, R. 2020). Metode ini di lakukan dengan cara menyampaikan nilai-nilai yang ingin di sosialisasikan pada anak dalam suatu komunikasi yang bersifat searah. Nasihat yang di berikan hendaknya juga di sesuaikan dengan kondisi masing-masing individu. Nasihat yang di sampaikan harus bersifat persuasive yang di sertai dengan pengambilan hati, kalimat yang di gunakanpun harus baik di dasarkan pada hal-hal islami, sehingga nasihat tersebut akan di pahami dan dapat terinternalisasikan dalam diri pribadi, (Niken, R. 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas tentang peran guru sebagai evaluator, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa seorang guru berperan penting untuk mengevaluasi perkembangan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun di luar pembelajaran. Dengan demikian adanya evaluasi, guru dapat memetakan langkah tersebut untuk mengatasi peserta didik kedepannya dalam proses perkembangan peserta didik.

## **2. Faktor Penyebab Kecanduan *Mobile Game* Pada Siswa**

Adapun beberapa faktor penyebab siswa/i SMK PAB 2 Helvetia mengalami kecanduan bermain *mobile game* diantaranya adalah:

1. Faktor psikologis (Internal), siswa yang merasa kesepian atau stress akibat

sesuatu , maka akan butuh pelarian seperti *Mobile game* semata-mata hanya untuk menghilangkan rasa sepi tersebut. Namun tanpa adanya pengawasan dari orang tua maupun guru, permainan tersebut akan terus berlanjut hingga lupa waktu dan berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama. Maka peran guru PAI di SMK PAB 2 Helevtia dalam kasus ini yaitu dengan mengajak siswa tersebut untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut, dengan adanya kegiatan tersebut, siswa akan sibuk dan melupakan kesedihan ataupun stress yang di alaminya, dari kegiatan ekstrakurikuler tersebut siswa perlahan mengurangi bermain *mobile game* dan membentuk pribadi yang menjadi positif.

2. Faktor Lingkungan, siswa yang mengalami kecanduan game berawal dari lingkungan, melihat banyaknya teman sekitar yang bermain game dapat mempengaruhi siswa tersebut untuk menginstall game yang sama, di karenakan di dalam game tersebut mereka bisa mabar (main bareng) dan menyelesaikan misi bersama. Karena asiknya mereka bermain *mobile game*, tidak peduli apakah jam pelajaran berlangsung ataupun tidak, mereka akan tetap melangsungkan permainan sampai target mereka di *mobile game* berhasil. Maka pada saat inilah peran guru PAI dimainkan, guru PAI di SMK PAB 2 Helvetia dengan tegas menyita *handphone/gadget* mereka dan memberitahukan kepada murid betapa bahayanya bermain game tidak mengenal waktu dan tempat.
3. Faktor Medsos, Banyak siswa di SMK PAB 2 Helvetia mengakui bahwa mereka mengenal game tersebut dari iklan, selain daripada itu *mobile game* tersebut sering muncul di berada tiktok mereka, maka dari situlah mereka menginstal game tersebut. Nah, disini guru PAI tidak bisa turun langsung untuk mencegah mereka agar tidak menginstall game tersebut. Tetapi, guru PAI bisa memberitahu batas waktu yang bisa di mainkan oleh anak sekolah dan apa dampak buruk jika dimainkan secara berlebihan, hal ini lakukan untuk mencegah terjadinya kecanduan game pada siswa SMK PAB 2 Helvetia.

### **3. Faktor Penghambat dalam Mendidik Siswa yang Kecanduan *Mobile Game***

Ada beberapa yang menjadi penghambat guru PAI dalam mendidik siswa di SMK PAB 2 Helvetia yang kecanduan bermain *mobile game*, di antaranya adalah:

1. Pengaruh pertemanan antar pemain game sangat kuat, adalah salah satu faktor penghambat dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*, karena sudah di pengaruhi pertemanan antar pemain game yang sangat kuat, sehingga membentuk kelompok-kelompok untuk bermain game bersama atau di kenal dengan mabar (main bareng).
2. Waktu tatap muka yang sangat terbatas, hal ini juga nejadi salah satu fakor penghambat guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan bermain *mobile game*, karena dengan keterbatasan waktu sulit untuk mengontrol siswaapalagi Ketika prang tua tidak bekerja sama dengan guru.
3. Kurangnya kerjasama dari guru mata pelajaran lain, juga merupakan faktor penghambat guru PAI dalam mendidik siswa yang kecanduan *game*. karena jika dari pihak sekolah kurang keterlibatan dalam kegiatan keagamaan, ini juga termasuk dengan perizinan kegiatan keagamaan maka guru PAI tidak dapat melaksanakan program keagamaan di sekolah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka yang di lakukan dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game* di SMK PAB 2 Helvetia sebagai berikut:

1. Pendekatan Guru Pendidikan Agama Islam di SMK PAB 2 Helvetia sangat penting dalam mendidik dan mengatasi siswa yang mengalami kecanduan *game mobile* melalui berbagai peran, seperti fasilitator, pengajar, motivator, dan evaluator, serta menerapkan strategi yang berbasis kegiatan keagamaan dan penguatan moral.
2. Faktor penyebab kecanduan game pada siswa meliputi faktor psikologis, lingkungan sekitar, dan pengaruh media sosial serta iklan, sehingga penanganan yang komprehensif dan melibatkan peran aktif guru dan orang tua sangat diperlukan untuk membentuk karakter siswa yang lebih positif dan mengendalikan penggunaan teknologi.
3. Faktor penghambat dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game meliputi pengaruh pertemanan yang kuat antar pemain game, keterbatasan waktu tatap muka, dan kurangnya kerjasama dari guru mata pelajaran lain serta peran orang tua yang kurang maksimal.

#### **B. Saran**

Pada bagian akhir skripsi ini, perkenankanlah penulis memberikan saran atau usulan sebagai masukan, semoga Pemecahan masalah tentang Pendekatan Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi kecanduan game di SMK PAB 2 Helvetia dapat teratasi agar lebih baik kedepannya.

1. Diharapkan untuk mendalami pemahaman pendekatan dari seorang guru dalam mendidik siswa yang kecanduan *mobile game*, setelah itu memahami karakteristik siswa agar bisa memecahkan masalah yang ada pada diri siswa, dan juga bisa mencari akar permasalahan atau penyebab dari masalah siswa, contohnya kecanduan *mobile game* serta dapat mencari solusi untuk siswa agar bisa menjadi pribadi yang memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya.

2. Diharapkan untuk melakukan pendekatan pada siswa, agar lebih mudah untuk mengetahui penyebab terjadinya kecanduan *game* pada siswa.
3. Sebagai guru PAI juga harus memikirkan bagaimana cara mengajak orang tua untuk bekerjasama dan membantu guru untuk mendidik siswa yang bermasalah agar guru bisa terbantuan dengan adanya peran orang tua di dalam rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*. Pearson Education.American psychiatric association.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772.
- Arianti, “Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Kependidikan*, vol 12, no.2, Desember 2018, h 120.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*.
- Azwar, S. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Diamond, A. (2013). “Executive Functions.” *Annual Review of Psychology*, 64, 135–168.
- Djamarah, S. B. (2011). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, & Zain, Aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dzaalika Aldeirre, “Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming terhadap Kemampuan Berpikir kritis Materi Vertebrata Pada Siswa SMA”, *Jurnal Biologi dalam Pembelajarannya*, vol 5,no.2, Oktober 2018, h 111.
- Fambi Alda Triansyah, “Guru Sebagai Pengajar dan Prinsip Dasar Mengajar”, <https://fambieanaksmk.blogspot.com/2016/10/guru-sebagai-pengajar-prinsip-dasar//> diakses pada bulan oktober 2016.

- Gunarsa, S. D. (2017). Psikologi untuk Keluarga. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Gunawan, H., & Hermansyah, W. (2022). Etnografi Komunikasi Wasiat Renungan Masa Pengalaman Baru Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3173–3178.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2016). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayadi, N. B. (2021). *PERILAKU MENYIMPANG REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI RT 49*. 9(1), 30–41.
- Kurniawan, A. (2020). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri di Surabaya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2), 45–56.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2015). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Niken Ristianah, “Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020, h. 8.
- Niken Ristianah, “Internalisasi Nilai - Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 3, no.1, Maret 2020,

h. 9.

- Pasaribu, M. (2022). Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Pencegahan Pelecehan Seksual Online di Kalangan Mahasiswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 869-888.
- Qodri, M. Q. I., & Wirian, O. (2024). Pemberdayaan UMKM Melalui Pelatihan Manajemen dan Keuangan Syariah di Tanjung Gusta: Pemberdayaan UMKM Melalui Pelatihan Manajemen dan Keuangan Syariah di Tanjung Gusta. *NIKAMABI: Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 3(2), 40–49.
- Radandi, M. N. P., Salsabila, S., Dalina, D., & Desrina, T. I. (2023). *Universitas Islam Negeri Raden Fatah, 5-6 Universitas Islam Negeri Raden Intan Corresponding email: ARTICLE INFO*. 1(2), 74–80.
- Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam penelitian kualitatif*.
- Rahmah, R. N., & Wirian, O. (2025). Menanamkan Nilai-nilai Akhlak Islami Melalui Pembelajaran PAI di SMK Swasta PAB 12 Saentis. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 866–873.
- Ramayulis. (2020). Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12.
- Sanjaya, Wina. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, A. M. (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiyannah, S. (2020). Pendekatan Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(2), 115–124. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i2.196>
- Sari, N. I. I. (2022). *Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Autis di SLB Nurul Ikhsan* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Setiawan, H. R. (2024). *Monograf Strategi Pembelajaran Langsung (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Siswa)*. umsu press.
- SMK PAB 2 Helvetia. (2024). Sejarah Sekolah SMK PAB 2 Helvetia. Diakses

dari <https://www.smkspab2helvetia.sch.id/sejarah-sekolah/>

SMKS PAB 2 Helvetia. Ekstrakurikuler: *Pramuka PAB Wilayah VI Helvetia* 04.021/04.022. Diakses dari <https://www.smkspab2helvetia.sch.id/ekstrakurikuler/> pada 13 Februari 2026.

Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (2015). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 13–32.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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

Uno, H. B. (2018). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

Wanojaleni, K. (2015). *Strategi Guru PAI untuk Mengembangkan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Era Milenial*. Hal.

Wirian, O., & Zuliana, Z. (2023). PENDIDIKAN AGAMA ISLAM dan PRILAKU KENAKALAN REMAJA. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 107–121.

Yusuf, M. (2021). “Pandangan Islam terhadap Fenomena Game Online pada Remaja.” *Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 9(2), 120–133.

Z Zuliana, M Qorib, O Wirian, Q. B. (2024). Edukasi Moderasi Beragama Sejak Dini Pada Anak Di Tadika Al-Fikh Orchard-Malaysia. *Berajah Jurnal*, 4(2), 415. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/325%0Ah>  
<https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/download/325/264>



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Ela nerjeseb surat ini agar disebarkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pj/PT/II/2024  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fal.umsu.ac.id> [fal@umsu.ac.id](mailto:fal@umsu.ac.id) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 38/II.3/UMSU-01/F/2026  
Lamp : -  
Hal : Izin Riset

26 Rajab 1447 H  
15 Januari 2026 M

Kepada Yth :  
Kepala Sekolah SMK PAB 2 Helvetia  
di-

Tempat.

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Tiara Lisa Br. Tarigan  
NPM : 2201020067  
Semester : VII  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pendekatan Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game Di SMK PAB 2 Helvetia

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

A.n Dekan,

Wakil Dekan I



*Pertinggal*





**PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB)  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
SMK SWASTA PAB. 2 HELVETIA**

**Akreditasi : A (Amat Baik)**

N.P.S.N. : 10214052      N.D.S. : 5307012301      SIOP NO. : 421.5/952/DIS PM PPTSP/6/VII/2019 Tgl.15 Juli 2019  
N.S.S. : 344070102005      N.I.S. : 400380      N.P.W.P : 02.363.529.5-125.026

Jl. Veteran Psr. IV Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kab Deli Serdang, Telp./ Fax : (061) 8462720, Medan : 20373  
Home Page : <https://www.smkspab2helvetia.sch.id>      E-Mail : [smkpab2helvetia@rocketmail.com](mailto:smkpab2helvetia@rocketmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

**No : K02/775.1 / PAB / II. PPL / 2026**

Kepala SMK Swasta Perkumpulan Amal Bakti ( PAB ) 2 Helvetia. Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, berdasarkan Surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 38/II.3/UMSU-01/F/2026 tanggal 15 Januari 2026 , dengan ini menerangkan bahwa

Nama : TIARA LISA BR. TARIGAN  
NIM : 2201020067  
Prog. Studi : Pendidikan Agama Islam

telah melaksanakan Riset / Penelitian guna Penyelesaian Skripsi dengan judul :

**“ Pendekatan Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game di SMKS  
PAB 2 Helvetia .”**

dari tanggal 27 Januari s.d 2 Februari 2026 di SMK Swasta PAB 2 Helvetia.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Deli Serdang, 2 Februari 2026  
Kepala Sekolah,



**AHMAD WIJAYA, SE**

**DAFTAR INFORMAN**

No	Nama	Status/Jabatan
1.	Sri Endang Damayanti, S.Pd	Guru PAI
2.	Ummi Saidah, SE, S.Pd, M.M	Guru BK
3.	Maisarah Amay	Orang Tua Siswa
4.	Panggah Atma Wijaya	Siswa
5.	Lili Puspa Kencana	Siswi
6.	Najwan	Siswa
7.	Muhammad Rey	Siswa

## PEDOMAN INFORMASI

1. Kondisi geografis SMK PAB 2 Helvetia.
2. Sarana dan Prasarana SMK PAB 2 Helvetia.
3. Kondisi Ruang Agama Islam.
4. Proses Pembelajaran PAI.
5. Proses didikan guru PAI terhadap siswa/i muslim yang kecanduan *mobile game*.
6. Sikap pelajar yang kecanduan *mobile game* terhadap didikan guru PAI.
7. Faktor internal yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di sekekolah.
8. Faktor eksternal yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di sekolah.
9. Faktor internal yang menghambat dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di sekolah.
10. Faktor eksternal yang menghambat dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di sekolah.

### CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

No	Waktu Pelaksanaan	Aspek yang Diminati	Deskripsi
1.	Selasa, 27 Januari 2026	Kondisi geografis SMK PAB 2 Helvetia.	Sekolah SMK PAB 2 Helvetia, yang terletak di Jl. Veteran Ps.4, Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kabupaten Serdang, Provinsi Sumatera Utara. SMK PAB 2 Helvetia juga satu lapangan dengan SMA PAB 2 Helvetia, Madrasah Aliyah PAB 2 Helvetia, SMP PAB 2 Helvetia, dan SD PAB 2 Helvetia, serta di depan sekolah tersebut tersedia Indomart.
2.	Rabu, 28 Januari 2026	Sarana dan Prasarana SMK PAB 2 Helvetia	Sarana dan prasarana yang terdapat di SMK PAB 2 Helvetia diantaranya adalah, (a) Ruang kelas sebagai tempat ruang belajar siswa, (b) Ruang guru dan ruang kepek, (c) Ruang Lap komputer, (d) Musik, (e) Ruang Tari, (f) Ruang Teknik Mesin, (g) Perpustakaan, (h) Ruang tata usaha, (i) Ruang olahraga, (j) Ruang UKS, (k) Ruang BK, (L) Kamar mandi, (m) Kantin
3.	Kamis, 28 Januari 2026	Proses Pendidikan guru PAI	Untuk pembelajaran PAI dilaksanakan di kelas, pada saat proses pembelajaran siswa dan

			guru duduk di kursi dengan senyaman mereka dengan rapi.
4.	Jumat, 29 januari 2026	Proses didikan guru PAI terhadap siswa/i muslim yang terdapat kecanduan <i>mobile game</i>	Guru PAI di SMK PAB 2 Helvetia Ketika mendidik siswanya yang bermasalah, di berikan pembinaan terlebih dahulu, setelah itu terbuka antara siswa dan guru, maksudnya disini adalah di mana siswa bercerita tentang permasalahannya dengan guru secara terbuka, kemudian guru akan memberikan solusi atas permasalahan siswa tersebut, dan guru tidak akan melepaskan siswanya dengn begitu saja, guru PAI selalu memperkenankan siswa untuk menghubunginya kapan saja jika siswa butuh solusi ataupun pertolongan.
5.	Sabtu, 30 januari 2026	Sikap pelajar yang kecanduan mobile terhadap guru PAI	Sikap siswa yang di tunjukkan terhadap didikan guru PAI ditanggapi dengan senang dan bahagia, meskipun ada beberapa siswa yang sulit di atur permasalahan ini akan tetap di selesaikan dengan baik oleh guru PAI, karena guru PAI mampu merangkul dan

			menyesuai diri dengan zaman gen z sekarang ini.
6.	Senin, 1 Februari 2026	Faktor internal dan eksternal yang mendukung dalam kegiatan keagamaan di sekolah	Faktor internal dan eksternal yang mendukung yaitu pihak sekolah, dan orang tua, selain daripada itu, hal ini juga didukung dengan antusias siswa dalam berkegiatan.
7.	Selasa, 2 Februari 2026	Faktor internal dan eksternal yang menjadi penghambat dalam melakukan kegiatan keagamaan di sekolah.	Faktor internal dan eksternal yang menjadi penghambat yaitu, kurangnya dukungan dari beberapa orang tua sedangkan siswa sangat berantusias untuk mengikuti kegiatan,

### **PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

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

### **PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA/I MUSLIM**

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

### **PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU BK**

1. Apakah ibu pernah menanggulangi masalah siswa/i yang kecanduan *mobile game*?
2. Apakah ada Kerjasama antara guru BK dengan guru PAI dalam menanggulangi siswa yang bermasalah di sekolah?
3. Apakah pernah ibu sebagai guru BK pergi ke rumah siswa untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang terjadi di sekolah?
4. Bagaimana pendapat ibu mengenai siswa yang bermain *game* pada saat jam mata pelajaran berlangsung ?

### **PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANG TUA SISWA YANG KECANDUAN *MOBILE GAME***

1. Apakah akhir-akhir ini ada perubahan dari (anak yang bersangkutan) dari seringnya bermain *mobile game* ?
2. Bagaimana pendapat ibu mengenai kegiatan di sekolah, Apakah ibu mendukung anak ibu untuk ikut serta dalam kegiatan di sekolah?
3. Bagaimana dampak yang bapak/ibu lihat dan rasakan terkait perubahan dari anaknya yang sudah keseringan bermain *mobile game*?

## CATATAN LAPANNGAN WAWANCARA

Peneliti melakukan wawancara beberapa kali kepada para narasumber dengan waktu yang berbeda, wawancara di lakukan pertama kali kepada guru Pendidikan Agama Islam, kemudian di susul untuk wawancara kedua dengan siswa muslim di SMK PAB 2 Helvetia yaitu Panggah Atma Wijaya, Lili Puspa Kencana, Najwan, Dan yang terakhir yaitu Muhammad Rey.

Pelaksanaan wawancara di mulai pada hari jumat, 29 januari 2026, Peneliti pertama kali turun lapangan untuk wawancara dan tiba di lokasi penelitian pukul 09:00 WIB, sebelumnya peneliti sudah membuat janji terlebih dahulu dengan guru Pendidikan Agama Islam untuk wawancara sekaligus melihat kondisi ruang agama islam, Namun ternyata ada siswa kelas lain di dalamnya, dan Ketika mau wawancara penulis tiba di Ruang guru yang ada guru lainnya juga, Pada saat wawancara akan dimulai saya meminta teman satu kampus semester 2 yang sedang menjalankan PLP dan meminta bantuan mereka utnuk merekam video pelaksanaan wawancara, Alhamdulillah wawancara pertama selesai.

Selanjutnya yaitu wawancara kedua dengan siswa yang kecanduan bermain *mobile game* secara bergantian dengan kelas yang berbeda di ruang perpustakaan tepatnya pada hari sabtu, 30 januari 2026 pukul 09:00 WIB. Ada salah satu point dari siswa yang berbeda namun dengan jawaban yang sama, yaitu kurangnya bermain game setelah kegiatan pesantren kilat yang dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2025 dan mengikuti kegiatan organisasi di sekolah.

Kemudian di lanjutkan wawancara ketiga tepatnya hari senin 01 Februari 2026 pukul 09:00 WIB dengan guru BK yaitu ibu Ummi Saidah, SE, S.Pd, M.M di ruangan BK. Peneiliti mewawancarai guru BK terkait Kerjasama antara guru PAI dengan guru BK dalam menandai siswa yang bermasalah di sekolah SMK PAB 2 Helvetia. Selanjutnya pada jam 15:00 WIB, peneliti melanjutkan wawancaranya dengan orang tua siswa dari Nazwan di temani oleh seorang teman saya Nurul Faiza terkait peubahan peserta didik dalam kecanduan *mobile game* dengan kegiatan islami di sekolah seperti pesantren kilat kajian mingguan dan kegiatan organisasi lainnya.

## TRANSKIP WAWANCARA

“Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam”

Nama : Sri Endang Damayanti, S.Pd

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

	<p><i>game online</i> tetapi juga siswa yang bermasalah di luar <i>game online</i>. Selanjutnya kita membuat strategi kegiatan, kegiatan yang sifatnya di sekolah secara internal yaitu kegiatan jumat modis, jumat modis ini berfungsi untuk memberikan motivasi, dedikasi, dan informatif, baik informasi umum informasi khusus. Yang bersifat informasi inilah yang di Kelola oleh pengurus rohis dan Pembina (Guru Agama islam) lalu menginventarisir siswa-siswa yang bermasalah secara umum, berarti siswa-siswa yang kecanduan bermain <i>game online</i> setiap memasuki kegiatan memang tidak di benarkan untuk memegang <i>smartphone/gadget</i>, kalau mau menghilangkan atau mengantisipasi bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i> maka <i>smartphone/gadget</i> memang tidak bisa di pegang, karena <i>smartphone/gadget</i> sebagai alat komunikasi yang sifatnya umum dan di <i>smartphone/gadget</i> juga ada game, maka yang perlu di antisipasi alatnya itu mobile game yang harus di hindari. Selanjutnya karena adanya kegiatan itu berarti ada waktu yang tersisa bagi siswa-siswa yang kecanduan <i>game online</i>, contoh Ketika kegiatan jumat modis dia dilaksanakan jam 11:15 WIB, berarti setelah KBM biasanya siswa pasti memegang <i>smartphone/gadget</i> sampai di waktu shalat jumat, setelah shalat</p>
--	---

	<p>jumat dirangkaikan dengan kegiatan-kegiatan penutup sampai jam 13 atau jam 14:00 WIB, di waktu itulah biasanya siswa-siswa bisa memberikan alokasi waktunya, bisa mengurangi kecanduan game online itu di hari jumat, belum lagi masuk di dalam kelas 3 kali 45 menit di larang memegang <i>smartphone/gadget</i> kecuali adanya tugas yang bersifat global atau sifatnya informatif yang harus di ambil dari <i>smartphone/gadget</i> maka di perbolehkan, tetapi jika tidak ada hubungannya maka saya sebagai guru agama tidak memperkenankan untuk memegang <i>smartphone/gadget</i>, karena salah satu untuk mengantisipasi atau mengurangi kecanduan <i>game online</i> baiknya di berikan jarak antara pelaku <i>game online</i> dengan <i>smartphone/gadget</i>. Tapi kebiasaan ini butuh waktu lama untuk mengubah seseorang dari kecanduan <i>game online</i>, maka dari itu kita harus memberikan pemahaman secara bertahap dan kesibukan dengan program-program yang ada di sekolah, Nah..setelah tujuan kita berhasil dan sesuai dengan yang kita inginkan baik itu dikurangi atau memang dihilangkan sama sekali, Namun untuk menghilangkan kecanduan <i>game online</i> dari seorang siswa mungkin itu akan sedikit sulit, kita harus butuh orang ahli seperti psikologi tetapi kalau secara internal</p>
--	--

		sekolah kita harus mempersiapkan padatnya program supaya mereka sibuk dengan organisasi yang ada sehingga melupakan waktu sejenak untuk <i>game online</i> , selain daripada itu kami juga membutuhkan bantuan dari orang tua siswa untuk memperhatikan waktu anaknya dalam bermain <i>smartphoe/gadget</i> di dalam rumah khususnya siswa yang <i>kecanduan game</i> .
3.	Bagaimana solusi dari guru PAI jika kedepan siswa login saat jam KBM berlangsung?	Untuk kelas agama Alhamduillah saat ini sudah berkurang bermain game, meskipun masih ada yang bandal, langkah awal yang saya lakukan sebagai guru PAI adalah dengan memberikan dua kali teguran sebagai peringatan agar berhentinya bermain game, dan jika hal tersebut masih terus berlanjut, maka Langkah kedua yang saya lakukan adalah dengan menyita Handphone siswa dan memanggil orang tua siswa sebagai efek jera agar kejadian tersebut tidak terulang Kembali.
4.	Apa saja faktor penghambat dalam mendidik siswa yang kecanduan mobile game?	“ada beberapa faktor penghambat ketika mendidik siswa yang kecanduan mobile game”, yaitu : pengaruh pertemanan antar pemain game sangat kuat, waktu tatap muka sangat terbatas, kurangnya Kerjasama dengan orang tua siswa muslim yang kecanduan mobile game, kurang keterlibatan dari pihak sekolah dalam hal

		<p>seperti perizinan kegiatan keagamaan di sekolah.</p> <p>“ada beberapa faktor penghambat ketika mendidik siswa yang kecanduan mobile game”, yaitu : pengaruh pertemanan antar pemain game sangat kuat, waktu tatap muka sangat terbatas, kurangnya Kerjasama dengan orang tua siswa muslim yang kecanduan mobile game, kurang keterlibatan dari pihak sekolah dalam hal seperti perizinan kegiatan keagamaan di sekolah.</p>
5.	Apa yang dimaksud dengan mobile game menurut guru PAI?	Yang saya ketahui bahwa mobile game yaitu, produk - produk game untuk memberikan pengaruh terhadap lingkungan belajar siswa
6.	Apakah bapak masuk dalam kategori mendidik siswa 3 jam atau mendidik siswa selama 24 jam?	Saya masuk dalam kategori mendidik 24 jam yang pemantauan semua situasi dan kondisi mner masuk 24 jam, dari baju yang diluar, dari kaos kaki, dari rambut sampai dengan bermain game sampai bahkan dirumah tetap melakukan pengontrolan terhadap tugas dan terhadap aktivitas-aktivitasnya dan terhadap siswa siswa yang bermasalah patut di control.
7.	Menurut bapak apakah game ini membangun atau merusak?	Menurut mner pribadi bangunnya sedikit, merusaknya banyak, yang pertama dia merusak komunikasi orang tua, guru dan teman – temannya yang kedua mengubah emosionalnya peserta didik karena semua

	<p>orang pemain game hampir mengubah emosionalnya maksudnya terkadang dia pemarah , acuh tak acuh, biasanya dia punya sensitifitas yang bagus terhadap sosialnya ternyata sudah tidak bagus sosialnya kenapa? Karena mengubah. Yang ketiga komunikas dengan teman sekelasnya terganggu karena dia lebih fokus memikirkan game daripada keadaan sosialnya , tugas-tugas lebih terhambat kenapa? Karena focus terhadap game dan banyak yang menyebabkan kecelakaan ketika dia berjalan, sebab terkadang dia sedang berjalan asik bermain game, menjelang tidur masih bermain game, artinya merusak lebih banyak dari pada membangun. Membangunnya mungkin bisa menghasilkan uang, tetapi tidak seimbang pemasukan uang terhadap kesehatan dan sosialnya itu tidak sebanding.</p>
--	--

### TRANSKIP WAWANCARA

“Wawancara dengan siswa muslim yang kecanduan *Mobile game* di SMK PAB 2 Helvetia”

Nama : Najwan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada teman - temanmu yang siswa muslim di SMA Negeri 2 Bitung cenderung keseringan main game?	Iya kak, ada Namanya Rey
2.	Apa yang dimaksud dengan mobile game menurut anda?	Menurut saya, permainan yang ada di handphone/gadget
3.	Berikan contohnya yang masuk dalam kategori mobile game?	Contohnya itu : Roblox, Mobile Legend (ML), PUBG, FF,
4.	Dari game yang disebutkan tadi, game manakah yang lebih menarik dan sering dimainkan?	Mobile legends, karena grafis yang menarik membuat kita tidak bosan bermain, selain daripada itu mobile legends juga bisa chat dan berbicara dengan orang lain.
5.	Jadi yang lebih tertarik untuk dimainkan dan keseringan bermain yaitu game Mobile Legend, Apakah game Free Fire kurang menarik untuk dimainkan?	Menurut saya, game Free Fire berada di urutan ke dua untuk dkategorikan menarik ketika dimainkan. Karena kalau permainan Free Fire merupakan, permainan penyerangan secara sembunyi dan map yang luas membuat game serasa bosan dan jenuh Ketika tidak melihat musuh, tetapi kalau Mobile legends itu langsung berhadapan dengan musuh membuat game lebih menantang dan tidak bosan.
6.	Apa faktor penyebab untuk	Faktor pertama yaitu : karena asik,

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

	di kelas secara berkelompok - kelompok?	adanya event, bermain pada saat jam istirahat dan juga ada jam pelajaran di kelas
11.	Ada berapa game yang di instal di handphone/gadget milikmu?	Ada 4 game yaitu : game Mobile legend, Free Fire, PUBG dan Roblox
12.	Apa yang dimaksud dengan kecanduan menurut pendapatmu?	Kecanduan adalah hal dilakukan secara yang terus-menerus karena keasikan.
13.	Apakah dirimu masuk dalam kategori kecanduan?	Iya, masuk karena keseringan main game di perangkat mobile.

### TRANSKIP WAWANCARA

“Wawancara dengan siswa muslim yang kecanduan mobile game di SMK PAB 2 Helvetia”

Nama : Muhammad Rey

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang dimaksud dengan mobile game menurut anda?	Menurut saya, mobile game yang dikhususkan untuk satu platform yaitu platform mobile contohnya seperti smartphone/gadget.
2.	Berikan contohnya mobile game yang sering dimainkan?	Game : Mobile legends, Clash of clans, dan Free Fire
3.	Apa faktor penyebab untuk bermain game keseringan?	Faktor pertama yaitu : karena game asik, setelah itu iklan game yang menarik, karakter dalam permainan dapat saya mendalami ketika bermain game, faktor lain juga saya keseringan main game dari masih kecil awal main game dari SD kelas 3 sehingga sekarang terbawa sampai saya SMA.
4.	Ada berapa game yang di instal di handphone/gadget milikmu?	Sekarang ada tiga game yaitu : Mobile Legends, Free Fire, Block Crush
5.	Kapan waktu bermain game?	perkiraan waktu dirumah keseringan main game pada malam waktu bermain 2-5 jam/harinya , kalau libur sekolah dan waktu luang, Bahkan juga kalau waktu sekolah main game 30 menit - 1 jam, kalau waktu dirumah keseringan main game pada malam hari dari jam 8 malam - jam 1 pagi, bahkan pernah sampai jam 2 pagi.

6.	Apa yang dimaksud dengan kecanduan menurut pendapatmu?	Menurut saya, kecanduan adalah seseorang yang terikat pada sesuatu yang sampai mengorbankan sepenuhnya, untuk hal yang tertarik.
7.	Apakah dirimu masuk dalam kategori kecanduan?	game di perangkat mobile, saya pernah bermain game satu hari full bermain game yang sama, karena game yng saya mainkan dari segi cerita menarik.
8.	Apakah pernah bermain game disekolah secara berkelompok - kelompok?	Iya pernah, waktu itu kami bermain game <i>Mobile legend</i> di Handphone saya.
9.	Dampak apa saja yang dialami pemain karena keseringan main mobile game?	Dampak yang saya rasakan salah satunya kurang tidur, dan karena kurang tidur pola tidur saya terganggu dapat menyebabkan insomnia, selanjutnya yang saya rasakan pusing pada saat bangun tidur dan itu dapat menyebabkan kurang darah, tingkat kefokusannya sudah kurang.
10.	Apakah sebelum saya melakukan wawancara ini kamu sempat bermain game?	Iya ka, game yang saya mainkan barusan adalah game mobile legends.
11.	Apakah selama proses kegiatan keagamaan yaitu pesantren kilat 3 hari 2 malam di sibolangit bulan Desember 2025 kemaren dapat mengurangi kecanduan <i>mobile game</i> pada diri anda?	Kalau dari game memang ada perubahan soalnya disini jadwal diatur semua jadi kesempatan untuk memegang handphone/gadget itu memang sangat sedikit jadi kalau untuk login game itu sangat jarang, pada saat pesantren kilat selama 3 hari 2 malam, saya hanya login game satu kali itupun pada saat break

		makan dan login gamepun tujuan hanya mengklaim rewards dalam game untuk rasa ketergantungan login <i>game</i> pun sudah tidak lagi dikarenakan sudah fokus sama kegiatan keagamaan yaitu pesantren kilat ini.
--	--	---

## TRANSKIP WAWANCARA

“Wawancara dengan Guru BK SMK PAB 2 Heletia”

Nama: Ummi Saidah, SE, S.Pd, M.M

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu pernah menanggulangi masalah siswa/i yang kecanduan <i>mobile game</i> ?	Pernah, cara saya menanggulangi masalah ini dengan melakukan sharing bersama siswa video mobile legend apa pengaruh positif dan pengaruh negatif.
2.	Apakah ada kerjasama antara guru bk dan guru PAI dalam hal menanggulangi siswa yang ber- masalah disekolah?	Ada, apalagi kalau bersangkutan dengan siswa/i yang beragama Islam, jadi bisa dikaitkan dengan akhlak mereka sehingga siswa/i yang bermasalah latar belakang masalah apapun, saya akan kerjasama dengan walikelas dan guru agama Islam.
3.	Apakah pernah ibu sebagai guru bk pergi kerumah siswa untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang terjadi di sekolah?	Pernah, masalah tentang kehadiran yang tidak mencapai 75%, di sekolah. sudah buat surat panggilan orang tua dan tidak datang, ya alterative terakhir melakukan kunjungan dirumah. Tapi di latarbelakangi masalah yang lain juga kenapa siswa itu kehadirannya tidak mencapai 75% biasanya di latarbelakangi dengan masalah keluarga, ekonomi. Selain daripada itu, satu minggu yang lalu saya baru mendatangi rumah siswa yang bermasalah akibat berkelahi, dan itu dari siswa kelas XII RPL 1 kalau saya tidak salah.
4.	Begini bu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa yang kecanduan mobile game, bahwa di dalam kelasnya pada saat jam pelajaran mereka bermain game secara kelompok	Saya tidak membenarkan hal tersebut, apalagi itu masih jam pelajaran berlangsung, kami sudah memberi peringatan kepada siswa “jika ada siswa yang kedapatan bermain game saat mata pelajaran berlangsung tanpa ada pelajaran yang

	kelompok, bagaimana pendapat ibu mengenai masalah ini?	menyangkut untuk membuka medsos kami akan menyita Handphone tersebut, dan jika ada yang keberatan dengan peraturan di atas silahkan panggil orang Tua kalian kesini”.
--	--	---

### TRANSKIP WAWANCARA

“Wawancara dengan orang tua siswa dari saudara Nazwan”

Nama : Maysarah Amay

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah saudara Nazwan aktivitas bermain game dirumah sudah berkurang setelah kegiatan pesantren kilat?	Waktu sebelum kegiatan pesantren kilat anak saya kebanyakan main game sampai berjam-jam, tetapi setelah mengikuti kegiatan itu sudah berkurang bermain game-nya.
2.	Apakah ibu ini typical orang tua yang mendukung anaknya untuk mengikuti kegiatan – kegiatan di sekolah atau tidak?	Kalau anak saya, karena anak saya orangnya aktif dan sangat senang mengikuti kegiatan, sehingga pada saat mau ikut kegiatan anak saya tidak menanyakan terlebih dahulu apakah boleh mengikuti kegiatan ini atau tidak, tetapi anak saya langsung mengatakan ibu saya ikut kegiatan ini, contohnya kegiatan perkemahan dari kami sebagai orang tuanya belum mengetahui kalau Nazwan itu akan ikut kegiatan perkemahan, tetapi kami mengetahui nanti h-1 kegiatan tersebut baru anak saya mengatakan ”mak, pak aku kegiatan perkemahan”
3.	Bagaimana dampak yang ibu lihat dan rasakan terkait perubahan sikap dari anak ibu yang sudah keseringan bermain game?	Yang kami lihat dan rasakan dari sudut pandang orang tua, bahwa pengaruh game ini sangat kuat dan dapat merubah tingkah laku anak kami contohnya ketika kami menyuruhnya makan atau melakukan aktivitas lain bisa tertunda dia laksanakan dikarenakan masih bermain game, bahkan sudah waktu tidur anak kami belum juga tidur dikarenakan masih bermain game, jadi kami sangat terbantuan dengan adanya kegiatan diluar sehingga bisa membuat anak kami itu memiliki kegiatan selain bermain game.

## TRANSKIP WAWANCARA

“Wawancara dengan siswa muslim yang kecanduan Mobile game di SMK PAB 2 Helvetia”

Nama : Lili Puspa Kencana

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah berapa lama kamu bermain <i>mobile game</i> ?	Saya bermain game sudah lima tahun kak, semenjak SMP kelas 2.
2.	Permainan apa yang sering kamu mainkan?	Saya sering bermain <i>Roblox</i> kak.
3.	Kapan waktu kamu bermain <i>game Roblox</i> tersebut?	Biasanya setiap ada waktu luang kak, misalnya pada waktu jam istirahat di sekolah, pada siang hari, dan malam hari kak.
4.	Apakah kamu pernah bermain <i>game</i> pada waktu jam KBM berlangsung?	Pernah kak, saya bermain game waktu jam pelajaran berlangsung karena saya baru mendapatkan skin baru setelah top up, jadi saya tidak bisa mengendalikan diri untuk tidak bermain game Roblox.
5.	Dari beberapa teman kamu yang saya wawancarai, mereka bermain <i>mobile legends</i> , apakah kamu tidak tertarik pada game tersebut?	Sebelumnya saya sempat tertarik kak karna tampilan animasinya yang bagus, setelah 2 hari saya install akhirnya saya hapus kembali karena tidak tau cara memainkannya hahah..
6.	Jadi, Apa yang membuat kamu tertarik pada <i>game roblox</i> ?	Karena animasinya yang lucu kak, selain daripada itu saya suka bermain <i>game roblox</i> karena saya mempunyai banyak teman di game tersebut.
7.	Nah,, jadi selama kamu mengikuti organisasi tari dan pesantren kilat di sekolah,	Tentunya ada kak, saya jadi jarang membuka <i>handphone</i> karena fokus pada kegiatan tersebut, selain daripada itu kami

	Apakah ada perubahan yang kau rasakan?	selalu di beri nasihat oleh guru-guru di sekolah tentang dampak bahayanya dari bermain <i>game online</i> cara berlebihan.
--	--	--

### TRANSKIP WAWANCARA

“Wawancara dengan siswa muslim yang kecanduan Mobile game di SMK PAB 2 Helvetia”

Nama : Panggah Atma Wijaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kamu apa yang di maksud dengan <i>Mobile legend</i> ?	Menurut saya, <i>mobile game</i> adalah suatu <i>platform</i> yang dirancang khusus untuk bermain <i>game online</i> yang dapat dimainkan di berbagai <i>smartphone</i> .
2.	Game apa yang sering kamu mainkan?	Saya sering bermain game <i>Mobile legends</i> .
3.	Kapan waktu kamu bermain <i>mobile game</i> ?	Untuk sekarang, biasanya saya bermain game di waktu malam saja kak, karena saya sudah kelas XII jadi saya lebih fokus mengikuti belajar terlebih saya adalah anggota osis, jadi banyak kegiatan lain yang harus di kerjakan kak.
4.	Menurut kamu, Apakah kamu termasuk dalam kategori kecanduan game?	Dulu ia kak, saya bermain game setiap waktu, baik di sekolah, dirumah, maupun saat kegiatan sekolah berlangsung, karena menurut saya game adalah hal yang paling menarik dan membuat saya merasa terhibur, tapi untuk saat ini sudah tidak kak, karena saya lebih fokus belajar dan mengikuti banyak organisasi yang ada di sekolah.

Gambar 1 Dokumentasi wawancara bersama guru PAI  
Ibu Sri Endang Damayanti, S, P.d



Gambar 2 Dokumentasi wawancara bersama siswa 1  
Muhammad Rey



Gambar 3 Dokumentasi wawancara dengan siswa 2  
Najwan



Gambar 4 Dokumentasi wawancara dengan siswa 3  
Lili Puspa Kencana



Gambar 5 Dokumentasi wawancara dengan siswa  
Pangah Atma Wijaya



Gambar 6 Dokumentasi wawancara dengan guru BK  
Umami Saidah, SE, S.Pd, M.M



Gambar 7 Dokumentasi kajian mingguan bersama siswa kelas XII RPL I



Gambar 8 Dokumentasi bersama orag tua siswa



**Data Pribadi**

Nama : Tiara Lisa Br Tarigan  
Tempat/Tanggal lahir : Singgamnik, 06 April 2004  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Singgamanik  
Nomor Hp : 085765163829  
E-mail : tarigantiaralisa@gmail.com

**Data Orang Tua**

Nama Ayah : Rinaldi Tarigan  
Nama Ibu : Nurtiani Maha

**Riwayat Pendidikan Formal**

1. TK : -
2. SD : SD Negeri 043954 Singgamanik
3. SMP : SMP Negeri 2 Munte
4. SMA : SMA Negeri 1 Munte
5. Sarjana (S1) : Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara