STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBINA AKHLAKUL KARIMAH SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

HASNAN ANTOVA NASUTION
NPM 2201020099

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

T.A 2025/2026

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa	:	**Hasnan Antova Nasution**
NPM	:	**2201020099**
Program Studi	:	**Pendidikan Agama Islam**
Semester	:	**VIII**
Tanggal Sidang	:	**02/09/2026**
Waktu	:	**09.00 s.d selesai**

TIM PENGUJI

PEMBIMBING	:	**Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A**
PENGUJI I	:	**Dr. Rizka Harfiani, M.Psi**
PENGUJI II	:	**Dr. Nurzannah, M.Ag**

PANITIA PENGUJI

Ketua,		**Sekretaris,**
Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA		**Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

PERSEMBAHAN

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

Karya ilmiah saya persembahkan dengan penuh cinta

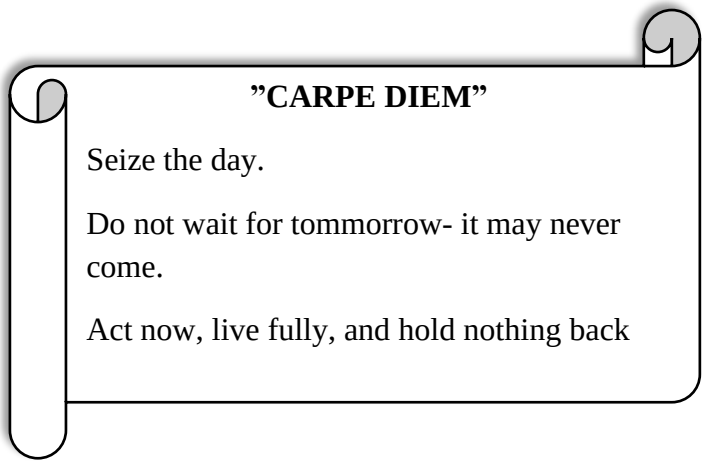
Kepada keluarga tercinta:

Ayahanda Koprawi Nasution, S.H., M.Pd.

Ibunda Farida, S.E.

Abang dan kakak tercinta saya

Yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, serta harapan terbaik untuk keberhasilan dan kesuksesan saya. Semoga setiap langkah yang saya tempuh menjadi kebanggan kalian



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Hasnan Antova Nasution
NPM	: 2201020099
Jenjang Pendidikan	: S1 (Sasta Satu)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online Di SMA Muhammadiyah 01 Medan** merupakan karya asli saya, Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plahiriarim, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 22 Agustus 2026



nyatakan

Hasnan Antova Nasution

2201020099

STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBINA AKHLAKUL KARIMAH SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN

SKRIPSI

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

Oleh:

HASNAN ANTOVA NASUTION
NPM 2201020099

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing

Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN

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

Medan, 22 Agustus 2026

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Hasnan Antova Nasution** yang berjudul **"Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan"**. 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. Selamat Pohan, S.Ag., M.A

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
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. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Nama Mahasiswa : Hasnan Antova Nasution
NPM : 2201020099
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 1 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
4/12 2026	Konsultasi judul dan masalah		
18/12	Revisi lengkapi pertanyaan utk wawancara		
4/1 2026	1) perbaiki hasil wawancara dan pembahasan dan pembahasan 2) Cari prodem dan masalah		
11/1 2026	1) perbaiki di bab 4 - 5 2) kesimpulan sesuai dgn rumusan		

Medan, Januari 2026

Diketahui/Disetujui
Dekan

Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I, M.A

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

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

Pembimbing Skripsi

Dr. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

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/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
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. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Nama Mahasiswa : Hasnan Antova Nasution
NPM : 2201020099
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 1 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
14/8 2026	Acc utk Sidang munaqosah 14/8 2026		Selesai

Medan, Januari 2026

Diketahui/Disetujui
Dekan

Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I, M.A

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

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

Pembimbing Skripsi

Dr. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ 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	:	**Hasnan Antova Nasution**
NPM	:	**2201020099**
PROGRAM STUDI	:	**Pendidikan Agama Islam**
JUDUL SKRIPSI	:	**Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan**

Medan, 24 Agustus 2026

Pembimbing

Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI

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

Dekan,

Assoc. Prof. Dr. Zailani M.A

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/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa	: **Hasnan Antova Nasution**
NPM	: **2201020081**
Program Studi	: **Pendidikan Agama Islam**
Judul Skripsi	: **Strategi Guru Penndidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammmadiyah 01 Medan**

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 22 Agustus 2026

Pembimbing

Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A

DISETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI

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

Dekan

Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A

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.

A. Konsonan

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambnagkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara Bersama-sama.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ة	Ba	B	Be
د	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ز	Ra	r	er
ش	Zai	z	zet

ض	Sin	s	es
غ	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ه	Lam	l	el
◌ّ	Mim	m	em
	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ھ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	„	apostrof
	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal dalam Bahasa Indonesia , terdiri dari Tunggal dan monoflong dan vokal rangkap atau diflog.

1. Vokal Tunggal

Vokal Tunggal dalam Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	I

ا	Dhammah	U	U

2. Vokal Rangkap

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

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
و	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 :

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi Maddah

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا -	Fathah dan alif atau ya	Ă	A dan garis di atas
ى-	Kasrah dan ya	Ĭ	I dan garis di atas
و-	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

D. Ta Marbutah

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: **المدينة المنورة**: Almadinah Almunawwarah

E. Syaddah (tasyid)

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 :

rabbanā : **نا رب** nazzala : **ز ن ل** al-birr : **بز ال**

al-hajj : **حخ ال**

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ال 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 diikuti oleh

huruf qamariah ditransliterasikan 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: زج لال

as-sayyidatu: سد ةال asy-syamsu: شمس ال al-qalamu: لم ق ال

al-jalalu: لا ج لال

G. Hamzah

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: خذون ا ت an-nau′: وء اان

syai‘un: شيء inna: ان

umirtu: امزت akala: ل اک

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi‘il (kata kerja), isim (kata benda), maupun hurf, 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 permulaam kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

Wa mamuhammadunillarasul

Inna awwalabaitinwudi‟alinnasilallazibibakkatamubarakan Syahru Ramadan al-lazunzilafihi al-Qur;anu

Syahru Ramadanal-laziunzilafihil-Qur‟anu Walaqadra‟ahubilufuq al-mubin

Alhamdulillahirabbil-alamin

J. Tajwid

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

ABSTRAK

Hasnan Antova Nasution, 2201020099. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memicu fenomena kecanduan game online pada remaja, yang berpotensi menurunkan kualitas akhlak dan prestasi akademik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan akhlakul karimah, mengatasi kecanduan game online, serta mendeskripsikan dampak positif dari strategi tersebut pada siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara semi-terstruktur dengan guru PAI, kepala sekolah, wali kelas, dan siswa, serta studi dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, dan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru PAI dalam meningkatkan akhlakul karimah dilakukan melalui perencanaan terstruktur, pendekatan personal dan bimbingan individual, pembiasaan kegiatan keagamaan (shalat berjamaah dan tadarus Al-Qur'an), keteladanan guru, penguatan nilai akhlak dalam pembelajaran, serta program ekstrakurikuler keagamaan. Sementara itu, strategi untuk mengatasi kecanduan game online meliputi identifikasi dini siswa bermasalah, konseling personal, kolaborasi intensif dengan orang tua dan wali kelas, penerapan manajemen diri (self-management), pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan, dan penyediaan kegiatan alternatif yang positif. Dampak positif yang teridentifikasi antara lain peningkatan kesadaran spiritual dan ibadah, peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab, perbaikan perilaku dan sikap sosial, pengurangan durasi bermain game, peningkatan prestasi akademik, serta membaiknya hubungan siswa dengan orang tua dan guru. Keberhasilan strategi ini didukung oleh kesadaran siswa, dukungan sekolah, dan kerjasama orang tua, meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan waktu bimbingan dan pengaruh lingkungan pergaulan.

Kata Kunci: Strategi Guru PAI, Akhlakul Karimah, Kecanduan Game Online.

ABSTRACT

Hasnan Antova Nasution, 2201020099. Strategies of Islamic Religious Education Teachers in Fostering Akhlakul Karimah of Students Addicted to Online Games at SMA Muhammadiyah 01 Medan.

The rapid development of digital technology has triggered the phenomenon of online game addiction among adolescents, which has the potential to reduce students' moral quality and academic achievement. This study aims to analyze the strategies employed by Islamic Religious Education (PAI) teachers to improve students' akhlakul karimah, overcome online game addiction, and describe the positive impacts of these strategies on students at SMA Muhammadiyah 01 Medan. This research employed a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through participant observation, semi-structured interviews with PAI teachers, the principal, homeroom teachers, and students, as well as documentation studies. Data analysis used the interactive model of Miles and Huberman, and data validity was tested through source, technique, and time triangulation. The results showed that the strategies employed by PAI teachers to improve akhlakul karimah were implemented through structured planning, personal approaches and individual guidance, habituation of religious activities (congregational prayers and Qur'an recitation), teacher role modeling, reinforcement of moral values in learning, and religious-based extracurricular programs. Meanwhile, the strategies to overcome online game addiction included early identification of students experiencing problems, personal counseling, intensive collaboration with parents and homeroom teachers, self-management implementation, providing understanding of the dangers of addiction, and providing positive alternative activities. The positive impacts identified included increased spiritual awareness and religious practices, improved discipline and responsibility, improved behavior and social attitudes, reduced gaming duration, improved academic achievement, and better relationships between students, parents, and teachers. The success of these strategies was supported by students' awareness, school support, and parental cooperation, although several obstacles remained, including limited guidance time and the influence of students' social environment.

Keywords: *PAI Teacher Strategies, Akhlakul Karimah, Online Game Addiction*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal penelitian dengan judul "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan" dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu awal dalam melanjutkan pembuatan artikel karya ilmiah berupa skripsi untuk menyelesaikan Pendidikan Strata-1 (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Tidak lupa pula shalawat berangkaikan salam dihadiahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, semoga penulis serta pembaca selalu berada di dalam naungan syafa'atnya hingga akhir zaman nanti. Amin ya Rabbal'alamin.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan yang penulis miliki sehingga proposal ini masih banyak ditemui kekurangan. Penyelesaian proposal ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan teristimewa penulis persembahkan untuk kedua orang tua penulis. Kepada Ayahanda Koprawi Nasution Ibunda Farida dan keluarga saya yang memberikan dukungan baik berupa moril maupun materil yang bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Akrim, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Rizka Harfiani, 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.
7. Bapak Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A., selaku Dosen Pembimbing yang yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi dan dukungan kepada penulis.
8. Seluruh staf dan pegawai Biro Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu penulis dalam menyiapkan berkas dan administrasi selama masa perkuliahan.
9. Rekan seperjuangan kelas PAI B1 Pagi yang senantiasa membersamai penulis dari awal hingga akhir perkuliahan, menjadikan masa studi penuh warna dan berkesan.

Akhirnya melalui Kata Pengantar ini dan dengan sepuluh jari-jari dan satu kepala, proposal ini saya persembahkan kepada Dosen Pembimbing untuk diperiksa, diarahkan dan dibimbing sehingga layak menjadi proposal untuk dilanjutkan menjadi skripsi karya ilmiah

Medan, November 2025

Penulis

Hasnan Antova Nasution
2201020099

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **ii**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **ivii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang **1**

B. Identifikasi Masalah **5**

C. Rumusan Masalah **5**

D. Tujuan **6**

E. Manfaat **6**

BAB II LANDASAN TEORI **8**

A. Kajian Teori **8**

1. Pengertian Strategi 8
2. Tugas dan Fungsi Guru PAI 9
3. Agama Islam 13
4. Pengertian Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) 15
5. Pembinaan Akhlakul Karimah di Sekolah 17
6. Siswa yang Kecanduan Game 24
7. Pengertian Game Online 28

B. Penelitian Terdahulu **29**

C. Kerangka Pemikiran **32**

BAB III METODE PENELITIAN **33**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian **33**

B. Lokasi dan Waktu Penelitian **33**

C. Subjek dan Objek Penelitian **35**

D. Teknik Pengumpulan Data **35**

1. Observasi 35
2. Wawancara 36
3. Dokumentasi 36

E. Teknik Analisis Data **37**
F. Teknik Keabsahan Data..... **37**
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 39
A. Deskripsi Lokasi Penelitian..... **39**
1. Latar Belakang SMA Muhammadiyah 01 Medan..... 39
2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Medan 41
B. Hasil Penelitian..... **42**
1. Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah di SMA Muhammadiyah 01 Medan 42
2. Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan 59
3. Dampak Positif Strategi Guru PAI dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Siswa yang kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan .. 76
C. Pembahasan **89**
BAB V PENUTUP..... 96
A. Kesimpulan..... **96**
B. Saran **98**
DAFTAR PUSTAKA..... 102
LAMPIRAN..... 105

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Wawancara wakil kepala sekolah 105

Lampiran 2. Wawancara guru pendidikan agama Islam 105

Lampiran 3. Wawancara guru bimbingan konseling (BK)..... 106

Lampiran 4. Wawancara siswa/siswi..... 106

Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (1). 107

Lampiran 6. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (2). 107

Lampiran 7. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (3). 108

Lampiran 8. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (4). 108

Lampiran 9. Dokumentasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang berperan penting dalam membentuk karakter dan peradaban bangsa. Dalam konteks Indonesia, pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai mata pelajaran inti di sekolah memiliki peran sentral dalam mewujudkan tujuan tersebut, khususnya dalam pembentukan akhlakul karimah siswa (Kemendikbud, 2020).

Sebagaimana diketahui bahwa jumlah penduduk beragama Islam di Indonesia saat ini, berdasarkan data demografis, mencapai 229,62 juta jiwa atau sekitar 87,2% dari total populasi Indonesia yang berjumlah 269,6 juta jiwa. Kalau diproyeksikan ke populasi muslim dunia yang diperkirakan mencapai 2,2 milyar pada tahun 2030 (23% populasi dunia), penduduk muslim Indonesia itu menyumbang sekitar 13,1% dari seluruh umat muslim di dunia (Humaida, 2024).

Data ini bersumber dari statistik kependudukan, termasuk Dataloka.id dan Databoks yang diperbarui secara berkala, memastikan angka ini mencerminkan kondisi terkini.

Perkembangan pesat teknologi digital, khususnya permainan atau game online telah memengaruhi pola hidup remaja dan siswa di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Game online sebagai salah satu bentuk hiburan digital menawarkan pengalaman interaktif yang menarik perhatian siswa sehingga banyak yang terjebak dalam kecanduan. Fenomena kecanduan game online menimbulkan beragam dampak negatif, mulai dari penurunan prestasi akademik hingga perubahan perilaku yang mengarah pada penurunan kualitas akhlak siswa sebagai generasi penerus bangsa (Saiful & Zainuddin, 2025). Kondisi tersebut menjadi perhatian penting

karena kecanduan game online tidak hanya berkaitan dengan lamanya waktu yang digunakan siswa untuk bermain, tetapi juga dapat memengaruhi kebiasaan, kedisiplinan, pengendalian diri, serta perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, fenomena tersebut perlu mendapatkan perhatian, khususnya dalam lingkungan pendidikan yang memiliki tanggung jawab dalam membentuk karakter dan akhlakul karimah peserta didik.

Ketertarikan peneliti terhadap permasalahan tersebut juga berawal dari pengalaman yang peneliti temui dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti beberapa kali mengikuti abang peneliti untuk berkumpul bersama teman-teman sekolahnya yang merupakan siswa dan alumni SMA Muhammadiyah 01 Medan. Melalui interaksi tersebut, peneliti menemukan adanya salah seorang teman abang yang memiliki kebiasaan bermain game online secara berlebihan. Dari pengamatan awal peneliti, kebiasaan bermain game online tersebut terlihat tidak hanya menghabiskan waktu, tetapi juga berkaitan dengan beberapa perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan kata-kata yang kurang baik atau berkata kotor ketika berinteraksi, kurang mampu mengatur waktu, tetap bermain game ketika telah memasuki waktu shalat, serta kebiasaan pulang hingga larut malam.

Pengalaman tersebut menjadi perhatian bagi peneliti karena menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berpotensi memengaruhi kedisiplinan, tanggung jawab, pengendalian diri, serta pengamalan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Pengamatan awal tersebut kemudian menumbuhkan ketertarikan peneliti untuk mengkaji lebih lanjut mengenai fenomena kecanduan game online dan kaitannya dengan akhlakul karimah siswa, khususnya dalam lingkungan SMA Muhammadiyah 01 Medan.

Berdasarkan pengalaman awal tersebut, peneliti memandang bahwa permasalahan kecanduan game online tidak cukup hanya dilihat dari sisi penggunaan teknologi, tetapi juga perlu dikaji dari sisi pendidikan agama dan pembentukan akhlak siswa. Dalam hal ini, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan dan

pembinaan kepada siswa agar mampu mengendalikan diri, mengatur waktu, melaksanakan kewajiban keagamaan, serta menerapkan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Guru PAI tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran agama, tetapi juga menjadi salah satu pihak yang berperan dalam membentuk karakter dan perilaku peserta didik.

Ketertarikan peneliti terhadap permasalahan ini juga semakin kuat karena peneliti merupakan calon guru Pendidikan Agama Islam. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu memahami strategi yang dapat dilakukan oleh guru PAI dalam menghadapi siswa yang mengalami kecanduan game online, khususnya dalam membina akhlakul karimah mereka. Dengan mengetahui strategi yang diterapkan guru PAI, diharapkan dapat ditemukan upaya yang tepat untuk membantu siswa mengurangi perilaku bermain game online secara berlebihan sekaligus meningkatkan perilaku dan akhlak mereka sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Akhlakul karimah menjadi fokus utama pendidikan agama islam karena berkaitan dengan pembentukan karakter mulia yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam. Kecanduan game online menyebabkan siswa cenderung mengabaikan kewajiban agama dan sosial, sehingga perilaku mereka sering bertentangan dengan prinsip-prinsip moral dan etika islam. Dampak ini dapat dilihat dari munculnya perilaku tidak disiplin, kurang hormat kepada guru, serta menurunnya perhatian pada ibadah dan tanggung jawab sosial (Krisna, 2023).

Sejalan dengan realitas kehidupan pendidikan saat ini, khususnya di era digital, game online telah menjadi bagian dari keseharian peserta didik. Banyak siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Kondisi ini menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya disiplin belajar dan tanggung jawab siswa, berkurangnya kepedulian sosial dan interaksi yang sehat, munculnya perilaku emosional, agresif, dan individualis di kalangan siswa serta menurunnya kualitas ibadah serta pengamalan nilai-nilai keislaman

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi berbagai tantangan dalam menentukan strategi yang tepat untuk membina akhlakul karimah siswa yang mengalami kecanduan game online. Upaya pembinaan sering kali masih bersifat normatif, teoritis, dan kurang menyentuh aspek psikologis serta kebiasaan digital siswa. Akibatnya, pembinaan akhlak belum berjalan secara optimal dan belum sepenuhnya mampu mengimbangi pengaruh negatif game online terhadap perilaku siswa.

Pendidikan Agama Islam semestinya mampu membentuk peserta didik yang memiliki akhlakul karimah dengan keseimbangan antara kecerdasan intelektual, spiritual, dan sosial. Guru PAI diharapkan harus memiliki strategi pembinaan akhlak yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tantangan era digital, mampu mengarahkan siswa agar menggunakan teknologi secara bijak dan proporsional Selain itu, mereka (guru PAI) harus mampu menanamkan nilai-nilai Islam seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan pengendalian diri serta mampu mengintegrasikan pendekatan keteladanan, pembiasaan, bimbingan personal, dan kerja sama dengan orang tua

Penulis berkeyakinan bahwa dengan strategi yang tepat, guru PAI diharapkan mampu membina siswa yang kecanduan game online agar tetap memiliki perilaku terpuji, mampu mengendalikan diri, serta menjadikan ajaran Islam sebagai pedoman dalam menghadapi perkembangan teknologi modern. Selanjutnya dari perspektif Pendidikan Islam, masalah kecanduan game online tidak hanya dipandang sebagai masalah psikologis semata, tetapi juga sebagai masalah spiritual. Dalam hal ini, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam membina dan membentuk akhlakul karimah siswa. Guru PAI bukan hanya bertugas mengajarkan ilmu secara teoritis, tetapi juga menjadi pembimbing moral dan karakter agar siswa memiliki perilaku yang mulia sekaligus mampu mengendalikan diri menghadapi pengaruh negatif dari kecanduan game online (Cici, 2022). Akhlak yang baik merupakan cerminan dari kondisi jiwa yang sehat dan hubungan yang harmonis dengan Allah SWT (Al-Ghazali, 2019). Kecanduan

game online dipandang dapat mengganggu keseimbangan spiritual ini, sehingga diperlukan pendekatan yang komprehensif untuk mengatasinya.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online, menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya, serta mengembangkan model pembinaan akhlak yang relevan dengan tantangan era digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan karakter di sekolah, khususnya dalam mengatasi masalah degradasi akhlak akibat pengaruh negatif game online.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul, yaitu:

1. Strategi guru PAI kurang sesuai
2. Kurangnya pembinaan dalam akhlakul karimah
3. Menurunnya Akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online
4. Menurunnya disiplin belajar siswa yang kecanduan game online
5. Kecanduan game online pada siswa menyebabkan rendahnya penerapan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah diatas, peneliti menetapkan Rumusan Masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi guru PAI dalam meningkatkan akhlakul karimah di SMA Muhammadiyah 01 Medan?
2. Bagaimana strategi guru PAI dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan?
3. Bagaimana dampak positif strategi guru PAI dalam pembinaan akhlakul karimah siswa yang mengalami kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan?

D. Tujuan

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Strategi guru PAI dalam meningkatkan akhlakul karimah di SMA Muhammadiyah 01 Medan
2. Strategi guru PAI dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan
3. Dampak positif strategi guru PAI dalam pembinaan akhlakul karimah siswa yang mengalami kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis
    a. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu Pendidikan Agama Islam khususnya dalam konteks pembinaan karakter dan akhlak siswa di era digital, yaitu menghubungkan teori strategi pembinaan akhlak dengan fenomena kecanduan game online.
    b. Menjadi referensi akademik bagi peneliti dan akademisi lain dalam memahami serta mengembangkan teori pembinaan akhlak yang adaptif terhadap tantangan teknologi dan perkembangan zaman.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Guru

       Hasil penelitian menyediakan gambaran konkret dan strategi aplikatif yang dapat digunakan untuk membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online secara efektif dan terstruktur.
    b. Bagi Siswa

       Penelitian ini membantu memberikan pemahaman tentang bahaya kecanduan game online dan pentingnya menjaga akhlak mulia sesuai ajaran islam, sehingga mereka dapat mengontrol diri dan mengembangkan karakter positif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bisa menjadi dasar pengembangan program pembinaan karakter yang terintegrasi dengan teknologi dan pola pembelajaran yang relevan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Strategi

Secara etimologis, kata *strategi* berasal dari bahasa Yunani *strategos* yang berarti seni atau cara dalam memimpin dan mengatur langkah untuk mencapai kemenangan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah strategi digunakan secara luas dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, manajemen, dan sosial, yang merujuk pada perencanaan dan langkah-langkah sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *strategi* diartikan sebagai rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Pengertian ini menekankan bahwa strategi tidak hanya berupa tindakan spontan, melainkan suatu perencanaan yang matang, terarah, dan terukur.

Secara terminologis, strategi dapat dipahami sebagai serangkaian rencana, pendekatan, metode, dan langkah-langkah yang disusun secara sistematis dan terpadu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Strategi mencakup penentuan tujuan, pemilihan cara, pemanfaatan sumber daya, serta evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan.
Dalam konteks pendidikan, strategi merupakan upaya terencana yang dilakukan oleh pendidik dalam mengelola proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Strategi pendidikan meliputi pemilihan metode pembelajaran, pendekatan, media, serta teknik evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajar.

Strategi Pendidikan Agama Islam dimaknai sebagai usaha sistematis guru dalam menyampaikan nilai-nilai ajaran Islam serta membina sikap, perilaku, dan akhlak peserta didik. Strategi ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga menekankan pembentukan keimanan,

ketakwaan, dan akhlakul karimah melalui keteladanan, pembiasaan, nasihat, dan pengawasan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *strategi* adalah suatu rencana dan langkah-langkah terstruktur yang disusun secara sadar dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, khususnya dalam konteks pendidikan dan pembinaan peserta didik.

2. Tugas dan Fungsi Guru PAI

a. Pengertian Guru

Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Orang yang di sebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan (Hamzah, 2024).

Guru memiliki arti yang sangat mendalam dalam kehidupan manusia. Pentingnya pendidikan telah menjadi kesadaran bersama di berbagai lapisan masyarakat. Hampir tidak ada pihak yang menyangkal, apalagi menolak, peran krusial pendidikan bagi perkembangan individu maupun masyarakat. Kemajuan atau kemunduran suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Negara akan berkembang pesat di berbagai sektor apabila ditunjang oleh guru yang baik. Sebaliknya, guru yang yang tidak baik akan berdampak pada ketidakstabilan dan kemunduran kondisi negara secara keseluruhan (As'aril, 2011).

b. Tugas Guru

Secara umum, guru memiliki tiga tugas sebagai profesi, yaitu mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti melanjutkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, dan melatih berarti mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk kehidupannya. Guru yang dapat melaksanakan tugas dan tanggung

jawab diatas harus memiliki kemampuan tertentu yang merupakan bagian dari profesionalisme guru (Muhammad, 2018). Guru pendidikan agama islam adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi afektif, kognitif, dan psikomotorik (Akmal, 2014).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, tugas guru PAI tidak terbatas pada penyampaian materi keagamaan di dalam kelas. Guru PAI bertugas mendidik peserta didik agar memahami ajaran Islam, mengajarkan pengetahuan serta keterampilan beribadah, dan melatih peserta didik membiasakan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

c. Fungsi Guru

Fungsi guru dalam proses belajar mengajar, yaitu (Jayadi, 2025) :

a) Pemimpin belajar, dapat dikatakan sebagai yang mengorganisasi, merencanakan, melaksanakan atau mengontrol peserta didik dalam belajar. Mengorganisasikan kegiatan belajar dan mendorong motivasi belajar siswa.

b) Fasilitator belajar, yaitu guru memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Kemudahan yang dimaksud dapat diupayakan seperti ; menyiapkan sumber-sumber belajar dan alat-alat belajar yang dibutuhkan, menuntun jalan keluar dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi peserta didik, menengahi perbedaan pendapat antar peserta didik, dan sebagai pemberi petunjuk saat masalah tidak dapat dipecahkan oleh peserta didik.

c) Moderator belajar, yaitu sebagai pengatur jalannya kegiatan belajar peserta didik.

d) Evaluator, yaitu berperan sebagai penilai yang objektif dan komprehensif. Sebagai evaluator guru berkewajiban mengawasi, memantau proses belajar peserta didik, dan hasil-hasil dari belajar

yang telah dicapai. Aspek yang paling penting untuk dinilai adalah proses kegiatan belajar peserta didik, baik masing-masing peserta didik maupun kelompok Abudin Nata (Abudin, 2001) :mengemukakan, bahwa tiga peran guru Pendidikan Agama Islam yaitu a). Seorang guru harus memiliki tingkat kecerdasan intelektual yang tinggi, sehingga mampu menangkap pesan-pesan ajaran, hikmah, petunjuk, dan rahmat dari segala ciptaan Tuhan, serta memiliki potensi batiniah yang kuat agar dapat mengarahkan hasil kerja kecerdasannya untuk diabadikan kepada Tuhan. b). Seorang guru harus dapat mempergunakan intelektual dan emosional spiritualnya untuk memberikan peringatan pada manusia lainnya (peserta didik) sehingga dapat beribadah kepada Allah SWT. c) Seorang guru harus berfungsi sebagai pemelihara, pembina pengasuh, dan pembimbing serta pemberi bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada orang-orang yang membutuhkannya secara umum, dan peserta didik secara khusus.

Dalam Pendidikan Agama Islam, fungsi-fungsi tersebut dijalankan oleh guru PAI sekaligus sebagai pembimbing keagamaan dan teladan akhlak bagi peserta didik. Guru PAI berfungsi menanamkan keimanan dan ketakwaan, membimbing peserta didik dalam menjalankan ibadah, serta mengarahkan perilaku peserta didik agar sejalan dengan ajaran Islam, termasuk ketika peserta didik menghadapi pengaruh negatif dari perkembangan teknologi digital seperti game online.

d. Strategi Guru PAI dalam Membina Akhlak

Sebagaimana diketahui bahwa kecanduan game online pada siswa berdampak negatif terhadap pembentukan akhlakul karimah, seperti munculnya perilaku yang kurang disiplin, berkurangnya sensitivitas sosial, dan penurunn kualitas interaksi sosial. Siswa cenderung menghabiskan waktu secara berlebihan pada permainan digital sehingga kerap melalaikan kewajiban serta nilai-nilai agama yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. akibatnya,

mereka bisa mengembangkan akhlak tercela, seperti perilaku kasar dan perilaku tidak sopan yang bertentangan dengan nilai islami (Muhammad, 2021).

Guru pendidikan agama islam memiliki peran strategis dalam membina akhlak siswa yang kecanduan game online melalui beberapa pendekatan berikut:

a. Pendekatan edukatif dan pengajaran materi keagamaan

   Guru memberikan pendidikan yang menekankan bahaya kecanduan game online dan pentingnya menyeimbangkan waktu antara aktivitas dunia digital dan spiritual. Materi berupa nilai-nilai islam tentang disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri disisipkan secara sistematis dalam proses pembelajaran (Abim, 2024).

b. Pendekatan personal dan persuasive

   Guru melakukan pendekatan secara individual dengan memberikan nasihat lemah lembut, motivasi, dan teladan perilaku yang baik. Pendekatan personal ini penting untuk menyentuh hati siswa sehingga siswa merasa diperhatikan dan termotivasi meninggalkan kecanduan (Romi et al., 2024a).

c. Pembentukan kebiasaan positif dan spiritual

   Guru turut mengajak siswa aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang bernuansa religius dan sosial, seperti pengajian, kegiatan amal, serta pembiasaan doa dan dzikir guna memperkuat kesadaran spiritual dan karakter positif (Krisna, 2023).

d. Kolaborasi dengan orang tua dan sekolah

   Guru bekerja sama dengan orang tua untuk pengawasan dan pembatasan waktu bermain game di rumah serta memfasilitasi lingkungan sekolah yang kondusif agar siswa lebih fokus pada kegiatan positif dan pembinaan karakter islami (Abim, 2024).

Strategi pembinaan akhlakul karimah harus memadukan pendekatan kognitif, afektif, dan konatif agar perubahan perilaku kecanduan game online tidak hanya bersifat sementara. Penguatan nilai-nilai islam sebagai landasan karakter memerlukan keterlibatan aktif guru sebagai model sekaligus fasilitator dalam pengembangan spiritual siswa. Dengan demikian, guru pendidikan agama islam perlu berperan secara optimal dan holistic dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online.

3. Agama Islam

a. Pengertian Agama Islam

Agama Islam adalah agama yang diturunkan Allah Swt. kepada Nabi Muhammad saw. sebagai pedoman hidup bagi seluruh umat manusia. Kata *Islam* secara etimologis berasal dari bahasa Arab *salima–yuslimu–islāman* yang bermakna selamat, damai, dan berserah diri. Secara terminologis, Islam berarti sikap berserah diri sepenuhnya kepada Allah Swt. dengan menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya demi memperoleh keselamatan dan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Islam merupakan agama yang bersifat *rahmatan lil 'alamin*, yaitu membawa rahmat bagi seluruh alam semesta. Ajaran Islam tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Allah (hablum minallah), tetapi juga hubungan manusia dengan sesama manusia (hablum minannas) serta hubungan manusia dengan lingkungan.

1). Sumber Ajaran Islam

Sumber ajaran Islam terdiri dari tiga hal utama, yaitu:

a) Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam yang menjadi sumber hukum dan pedoman utama dalam kehidupan. Al-Qur'an memuat ajaran tentang akidah, ibadah, akhlak, hukum, serta kisah-kisah umat terdahulu sebagai pelajaran bagi manusia.

b) As-Sunnah (Hadis)

As-Sunnah adalah segala perkataan, perbuatan, dan ketetapan Nabi Muhammad saw. yang berfungsi sebagai penjelas dan penguat ajaran yang terdapat dalam Al-Qur'an.

c) Ijtihad

Ijtihad merupakan upaya sungguh-sungguh para ulama dalam menetapkan hukum Islam terhadap permasalahan yang tidak dijelaskan secara rinci dalam Al-Qur'an dan Hadis, dengan tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip syariat Islam.

2). Ruang Lingkup Ajaran Islam

Ajaran Islam mencakup tiga aspek pokok, yaitu:

a) Akidah

Akidah adalah keyakinan dasar dalam Islam yang meliputi keimanan kepada Allah Swt., malaikat, kitab-kitab, rasul, hari akhir, dan qada serta qadar. Akidah menjadi fondasi utama yang menentukan keimanan dan perilaku seorang Muslim.

b) Syariah

Syariah adalah aturan dan hukum Islam yang mengatur hubungan manusia dengan Allah dan sesama manusia. Syariah mencakup ibadah mahdhah seperti shalat, puasa, zakat, dan haji, serta ibadah ghairu mahdhah seperti muamalah, munakahat, jinayat, dan siyasah.

c) Akhlak

Akhlak adalah perilaku dan sikap hidup seorang Muslim yang tercermin dalam perbuatan sehari-hari. Akhlak bertujuan membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, jujur, amanah, bertanggung jawab, serta berakhlakul karimah.

3). Tujuan Agama Islam

Tujuan utama agama Islam adalah membimbing manusia menuju kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Secara khusus, tujuan Islam antara lain:

a) Menjaga dan memelihara agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta manusia.
b) Membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt.
c) Mewujudkan kehidupan masyarakat yang adil, damai, dan sejahtera.
d) Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan individu dan sosial.

4). Islam sebagai Pedoman Kehidupan

Islam tidak hanya dipahami sebagai agama ritual semata, tetapi juga sebagai sistem kehidupan (*way of life*). Nilai-nilai Islam menjadi dasar dalam bidang pendidikan, sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Dalam konteks pendidikan, Islam berperan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual.

Dengan demikian, agama Islam merupakan ajaran yang komprehensif dan integral, yang bertujuan menciptakan manusia yang berakhlak mulia serta mampu menjalani kehidupan secara harmonis sesuai dengan tuntunan Allah Swt.

4. Pengertian Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Sebagaimana dikemukakan diatas bahwa Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Orang yang di sebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan (Hamzah, 2024).

Pendidikan memiliki arti yang sangat mendalam dalam kehidupan manusia. Pentingnya pendidikan telah menjadi kesadaran bersama di berbagai lapisan masyarakat. Hampir tidak ada pihak yang menyangkal,

apalagi menolak, peran krusial pendidikan bagi perkembangan individu maupun masyarakat. Kemajuan atau kemunduran suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Negara akan berkembang pesat di berbagai sektor apabila ditunjang oleh sistem pendidikan yang baik. Sebaliknya, pendidikan yang tidak terkelola dengan baik akan berdampak pada ketidakstabilan dan kemunduran kondisi negara secara keseluruhan (As'aril, 2011).

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman keagamaan sekaligus membentuk sikap dan perilaku peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Pendidikan agama tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan keislaman, tetapi juga pada proses pembiasaan dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Fanreza (2017) menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki peran dalam memberikan pembinaan keagamaan sehingga nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam kehidupan individu dan keluarga (Fanreza, 2017).

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membimbing kearah Pertumbuhan kepribadian anak secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan akhirat (Abdul & Dian, 2004).

Guru pendidikan agama islam adalah siapa saja yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik (Akrim, 2020). Pengaruh yang diperoleh anak didik di sekolah hampir seluruhnya berasal dari guru yang mengajar di kelas. Jadi guru adalah pendidik yang memberikan pelajaran kepada murid, biasanya guru adalah pendidik yang memegang mata pelajaran di sekolah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa **guru Pendidikan Agama Islam (PAI)** merupakan sosok pendidik dewasa yang memikul tanggung jawab sadar dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik

menuju kedewasaan, baik secara intelektual, emosional, maupun spiritual. Sebagai guru, ia dituntut memiliki kemampuan merancang pembelajaran, mengelola kelas, serta menciptakan lingkungan belajar yang efektif agar proses pendidikan berlangsung optimal.

5. Pembinaan Akhlakul Karimah di Sekolah

a. Pengertian Pembinaan

Secara etimologis, kata *membina* berasal dari kata dasar *bina* yang berarti membangun, memperbaiki, mendidik, atau mengembangkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *membina* diartikan sebagai usaha, tindakan, dan kegiatan yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan untuk meningkatkan, menyempurnakan, dan mengarahkan sesuatu agar menjadi lebih baik.

Secara terminologis, *membina* dapat dipahami sebagai suatu proses pembinaan yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan berkelanjutan untuk membentuk, mengembangkan, serta memperbaiki sikap, perilaku, pengetahuan, dan keterampilan seseorang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Proses membina tidak bersifat instan, melainkan memerlukan waktu, kesabaran, keteladanan, dan pendekatan yang tepat.

Pembinaan dalam pendidikan merupakan usaha pendidik atau lembaga pendidikan untuk membimbing peserta didik agar mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembinaan dilakukan melalui berbagai strategi, seperti pemberian nasihat, keteladanan, pembiasaan, pengawasan, serta pemberian sanksi dan penghargaan yang bersifat mendidik.

Pembinaan Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlakul karimah kepada peserta didik agar mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembinaan tersebut merupakan proses pendidikan yang holistik dengan menekankan keseimbangan antara aspek spiritual, moral, dan sosial. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *membina* adalah suatu upaya terencana

dan berkelanjutan untuk membimbing dan mengembangkan individu agar memiliki kepribadian, sikap, dan perilaku yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai dan tujuan pendidikan yang diharapkan.

b. Pengertian Akhlakul Karimah

Akhlakul karimah merupakan salah satu tujuan penting dalam pendidikan Islam karena tidak hanya berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai agama, tetapi juga tercermin melalui perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pembinaan akhlakul karimah perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui pemberian pemahaman keagamaan, pembiasaan perilaku yang baik, serta pendampingan yang dapat membantu peserta didik menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupannya. Fanreza (2019) menjelaskan bahwa pembentukan akhlakul karimah dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai akhlak serta menanamkan nilai moral agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Fanreza, 2019). Akhlak menurut Al-firuzabadi dikutip dari bukunya M Rabbi bahwa akhlak, “Berasal dari bahasa Arab, al-khulqu atau al-khuluq yang berarti watak, dalam kamus “Al-Muhith mengatakan,” Al-khulqu atau al-khuluq berarti watak, tabiat, keberanian, atau agama” (Muhammad, 2006).

Akhlak secara etimologi adalah bentuk masdar dari kata akhlaq, yukhliqu, ikhlaqon yang memiliki arti perangai, kelakuan, tabiat atau watak dasar atau kebiasaan. Kata khuluq juga ada yang menyamakannya dengan kesusilaan, sopan santun serta gambaran sifat batin dan lahiriyah manusia (Uli, 2014).

Istilah akhlak secara sosiologis disamaartikan dengan istilah moral, etika, tata susila, perilaku, sopan satun, tata karma dan andap ashor (bahasa sunda)-nya manusia dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat. Berbagai istilah yang dikenal secara praktis oleh masyarakat pada dasarnya merupakan bukti bahwa tingkah laku manusia merupakan kajian ilmu akhlak, dan ilmu akhlak berkaitan dengan ilmu ilmu yang lain yang sudah

ajeg, misalnya sosiologi, antropologi, psikologi, dan rumpun-rumpun ilmu lainnya yang dikategorikan merupakan ilmu humaniora (Beni, 2010).

Akhlakul karimah atau akhlak mahmudah adalah segala sesuatu yang mendatangkan kebahagiaan dunia dan akhirat serta menyenangkan semua mausia. Karena akhlak mahmudah sebagai tuntunan Nabi Saw dan kemudian diikuti oleh para sahabat dan ulama saleh sepanjang masa hingga hari ini (Abdurrahman, 2016).

Al Qur‟an Surat Ali-Imran ayat 133-134 memberikan gambaran tentang kesempurnaan iman kepada Allah, yaitu:

وَسَارِعُوْٓا اِلٰى مَغْفِرَةٍ مِّنْ رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا السَّمٰوٰتُ وَالْاَرْضُۙ اُعِدَّتْ لِلْمُتَّقِيْنَۙ

الَّذِيْنَ يُنْفِقُوْنَ فِى السَّرَّاۤءِ وَالضَّرَّاۤءِ وَالْكٰظِمِيْنَ الْغَيْظَ وَالْعَافِيْنَ عَنِ النَّاسِۗ وَاللّٰهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِيْنَ

Q.S Ali Imran ayat 133-134, Allah SWT memerintahkan kaum mukmin untuk bersegera meraih ampunan dari-Nya dan memasuki surga yang luasnya seluas langit dan bumi, yang disediakan bagi orang-orang bertakwa. Ayat ini menjelaskan ciri orang bertakwa yang menafkahkan hartanya baik di waktu lapang maupun sempit, mampu menahan amarah, dan memaafkan kesalahan orang lain, sehingga Allah mencintai mereka yang berbuat kebajikan.

Makna ayat ini sangat relevan dengan tujuan penelitian yang mengkaji strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online, karena menekankan pentingnya pembinaan karakter mulia, pengendalian diri terutama dalam menghadapi godaan dan tantangan zaman, serta membangun sikap sosial yang positif seperti kesabaran dan pemaafan. Strategi guru PAI diharapkan dapat mengimplementasikan nilai-nilai ini dalam membimbing siswa untuk mengatasi dampak negatif kecanduan game online, sehingga siswa tidak hanya memperbaiki perilaku individu tetapi juga menjaga keharmonisan sosial sesuai tuntunan Islam.

Pengertian lain akhlakul karimah ialah segala tingkah laku yang terpuji yang merupakan tanda kesempurnaan iman seseorang kepada Allah, Akhlakul karimah dilahirkan berdasarkan sifat-sifat yang terpuji, Akhlak yang baik (mahmudah) yaitu akhlak yang senantiasa berada dalam control illahiyah yang dapat membawa nilai-nilai positif dan kondusif bagi kemaslahatan umat seperti, sabar, tawadhu (rendah hati), dan segala yang bersifat baik (Atang, 2007).

c. Tujuan Akhlakul Karimah

Tujuan utama akhlakul karimah adalah agar manusia berada dalam kebenaran dan senantiasa berada di jalan yang lurus, jalan yang telah digariskan oleh Allah SWT. Inilah yang akan mengantarkan manusia kepada kebahagiaan dunia dan akhirat. Akhlak mulia merupakan tujuan pokok dalam pendidikan akhlak. Akhlak seseorang akan dianggap mulia jika perbuatannya mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-qur'an (Rahmawati, 2022). Sedangkan tujuan utama dari akhlakul karimah menurut beberapa pakar/ahli afdalah sebagai berikut:

1) Menurut Abuddin Nata. Tujuan akhlakul karimah adalah: Membentuk manusia yang beriman dan bertakwa Menghasilkan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam; Mewujudkan insan kamil (manusia sempurna)
2) Menurut Ahmad Amin. Tujuan akhlakul karimah adalah: Membentuk kepribadian yang luhur; Mewujudkan masyarakat yang tertib dan harmonis Menurut beliau akhlak tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga kehidupan sosial.
3) Menurut Imam Al-Ghazali.Tujuan akhlakul karimah adalah: Mendekatkan diri kepada Allah (taqarrub ilallah); Mencapai kebahagiaan sejati (sa'adah) di dunia dan akhirat Selanjutnya menurut beliau akhlak yang baik akan

menyucikan jiwa (*tazkiyatun nafs*) sehingga manusia mencapai kesempurnaan spiritual.

4) Menurut Ibnu Miskawaih. Tujuan akhlakul karimah adalah: Mewujudkan keseimbangan jiwa (antara akal, nafsu, dan amarah); Mencapai kebahagiaan (al-sa'adah) beliau menekankan bahwa akhlak mulia membentuk karakter manusia yang harmonis dan rasional.
5) Menurut Muhammad Abdullah Draz. Tujuan akhlakul karimah adalah: Menjaga hubungan baik dengan Allah dan sesama manusia; Menciptakan keteraturan moral dalam kehidupan Beliau melihat akhlak sebagai sistem nilai yang mengatur kehidupan manusia secara menyeluruh.

Tujuan pokok akhlak adalah agar setiap Muslim berbudi pekerti, bertingkah laku, berperangai yang baik sesuia dengan ajaran Islam. Dengan demikian, tujuan akhlak dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umumnya adalah membentuk kepribadian seorang Muslim yang memiliki akhlak mulia, baik secara lahiriah maupun batiniah (Rahmawati, 2022).

Adapun tujuan akhlak secara khusus adalah sebagai berikut: (Rahmawati, 2022)

a) Mengetahui Tujuan Utama Diutusnya Nabi Muhammad SAW. Tujuan dari diutusnya Nabi Muhammad saw segai penutup para nabi tidak lain adalah untuk menyempurnakan akhlak mulia.
b) Menjembatani Kerenggangan Antara Akhlak dan Ibadah Tujuan ini artinya menyatukan antara akhlak dan ibadah, atau dalam ungkapan luas antara agama dan dunia.
c) Mengimplementasikan Pengetahuan tenang Akhlak dalam Kehidupan Tujuan lain dari mempelajari akhlak adalah mendorong kota menjadi orang-orang yang mengimple-mentasikan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pendidikan akhlak bukan hanya mengetahui pandangan atau teori, bahkan setengah dari tujuan itu adalah mempengaruhi dan mendorong kehendak kita supaya membentuk hidup suci dan menghasilkan kebaikan dan kesempurnaan dan memberi faedah kepada sesama manusia (Krida & Anis, 2018). Tujuan dari pendidikan akhlak dalam Islam adalah untuk membentuk manusia yang bermoral baik, keras kemauan, sopan dalam berbicara dan perbuatan, mulia dalam tingkah laku, bersifat bijaksana, sempurna, sopan, dan beradab, ikhlas, jujur dan suci.

Dari uraian diatas sudah jelas bahwa tujuan pendidikan akhlak adalah terciptanya pribadi yang mulia dan ukuran yang pasti untuk menentukan baik dan buruk didasarkan pada al-Qur„an dan as-unnah. Dalam kehidupan sehari-hari untuk tercapainya tujuan pendidikan adalah bergaul dengan sesama manusia dengan baik dan benar serta mengamalkan amar ma‟ruf nahi munkar kepada sesama.

Dari uraian diatas, akhlakul karimah dapat diartikan sebagai tingkahlaku yang terpuji atau perilaku yang baik yang menjadi tanda kesempurnaan dan sebagai kontrol yang membawa nilai positif bagi kita sendiri maupun bagi orang disekitar kita.

d. Dasar-Dasar Akhlak dalam Al-Qur’an dan Hadis

1). Dasar Akhlak dalam Al-Qur’an

Akhlak dalam Islam menurut Al Qur’an memiliki fondasi yang kuat dan jelas dalam Al-Qur’an sebagai petunjuk hidup manusia untuk menjalankan kehidupan yang harmonis dan bermoral. Al-Qur’an mengajarkan konsep akhlak yang berorientasi pada ketakwaan kepada Allah dan kewajiban berbuat baik kepada sesama manusia. Salah satu ayat yang sangat populer sebagai landasan akhlak mulia adalah QS Al-Qalam ayat 4: "Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang luhur." (QS Al-Qalam: 4). Ayat ini secara eksplisit menegaskan bahwa Nabi Muhammad SAW memiliki akhlak yang sangat mulia sebagai contoh teladan bagi umat Islam (Romi et al., 2024b).

Selain itu, Al-Qur’an juga menekankan pentingnya sifat-sifat akhlak seperti kejujuran (QS Al-Maidah: 8), kesabaran (QS Al-Baqarah: 153), kasih sayang (QS Ar-Rum: 21), rendah hati (QS Al-Furqan: 63), dan keadilan (QS An-Nisa: 58). Konsep akhlak ini adalah cerminan hubungan manusia dengan Allah (hablum minallah) dan hubungan manusia dengan sesama (hablum minannas), seperti yang dijelaskan dalam QS Al-Hujurat ayat 13 tentang pembentukan masyarakat yang berakhlak dan bermartabat (Mochamad, 2022).

2). Dasar-Dasar Akhlak dalam Hadis

Hadis merupakan sumber primer kedua setelah Al-Qur’an yang berperan penting dalam pembentukan dan penjelasan lebih rinci tentang akhlak mulia dalam Islam. Rasulullah SAW adalah contoh konkret pengamalan akhlak yang diperintahkan Al-Qur’an. Dalam sebuah hadis, Rasulullah bersabda: “Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia.” (H.R Ahmad) (Melsa Adila, 2024). Sabda Nabi ini menunjukkan bahwa salah satu misi utama kenabian adalah membina dan menyempurnakan akhlak umatnya.

Hadis-hadis lain juga mengandung sejumlah nilai akhlak penting seperti kejujuran, kesabaran, rendah hati, dan kasih sayang. Contohnya, hadis riwayat Bukhari dan Muslim menyatakan bahwa orang mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya. Hal ini membuktikan bahwa akhlak tidak bisa dipisahkan dari kualitas keimanan seseorang (Diati, 2021).

e. Pembinaan Akhlakul Karimah di Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang memiliki peran strategis dalam membina akhlakul karimah peserta didik setelah lingkungan keluarga. Di sekolah, pembinaan akhlak tidak hanya berlangsung melalui kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, tetapi juga melalui budaya sekolah, tata tertib, pergaulan antarwarga sekolah, dan keteladanan yang ditunjukkan oleh seluruh pendidik dan tenaga kependidikan.

Pembinaan akhlakul karimah di sekolah umumnya dilakukan melalui beberapa cara, yaitu: 1) keteladanan, yaitu guru memberikan contoh sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari; 2) pembiasaan, yaitu membiasakan peserta didik melaksanakan kegiatan keagamaan seperti shalat berjamaah, membaca Al-Qur'an, berdoa, serta menjaga adab terhadap guru dan teman; 3) nasihat dan bimbingan, yaitu guru memberikan arahan secara personal maupun klasikal; 4) penegakan tata tertib, yaitu pemberian penghargaan atas perilaku yang baik dan teguran yang mendidik atas pelanggaran; dan 5) kegiatan keagamaan serta ekstrakurikuler yang bernuansa religius.

Pembinaan tersebut akan lebih efektif apabila dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan dengan melibatkan guru PAI, wali kelas, guru bimbingan konseling, kepala sekolah, serta orang tua peserta didik. Kerja sama antara sekolah dan keluarga diperlukan agar nilai-nilai akhlakul karimah yang ditanamkan di sekolah juga diterapkan dan diawasi di rumah, termasuk dalam hal pembatasan waktu bermain game online.

6. Siswa yang Kecanduan Game

a. Pengertian Siswa

Secara etimologis, kata *siswa* merujuk pada individu yang sedang mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan formal. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *siswa* diartikan sebagai murid, yaitu orang (anak atau remaja) yang sedang belajar di sekolah.

Secara terminologis, *siswa* adalah peserta didik yang secara aktif mengikuti proses pembelajaran di bawah bimbingan pendidik guna mengembangkan potensi dirinya, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai moral dan spiritual. Siswa bukan hanya sebagai objek pendidikan, tetapi juga sebagai subjek yang memiliki peran aktif dalam proses belajar mengajar.

Siswa dalam lingkungan pendidikan dipandang sebagai individu yang memiliki potensi unik dan beragam yang perlu dibina dan dikembangkan secara optimal. Proses pendidikan bertujuan membantu siswa mencapai perkembangan yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, keberadaan siswa menjadi pusat (*student centered*) dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, siswa merupakan amanah yang harus dibimbing agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembinaan siswa dalam Pendidikan Agama Islam diarahkan pada pembentukan keimanan, ketakwaan, serta akhlakul karimah, sehingga siswa tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan moral.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *siswa* adalah peserta didik yang sedang menjalani proses pendidikan secara sadar dan terencana dengan tujuan mengembangkan seluruh potensi dirinya agar menjadi manusia yang berilmu, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

b. Pengertian Kecanduan

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain game) (Fani, 2024).

1) Jenis-Jenis Kecanduan Game Online

Jenis Kecanduan Game online merupakan termasuk dalam golongan kecanduan psikologis. Terdapat empat jenis kecanduan game online yaitu (Krista, 2017) :

a) Compulson (Dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan dari dalam diri sendiri untuk bermain game online secara terus menerus.

b) Withdrawal (Penarikan Diri) merupakan seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali game online.
c) Tolerence (Toleransi) merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Toleransi disini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau yang dihabiskan untuk bermain game online.
d) Interpersonal and Health-related problems (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi manusia dan masalah kesehatan. Pecandu game online lebih cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena pecandu akan lebih terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka kurang memeperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang dan pola makan.

2) Dampak Kecanduan Game Online

Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif game online adalah sebagai berikut (Fani, 2024) :

a) Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa game online dapat membuat anak mahir menggunakan komputer.
b) Meningkatkan konsentrasi.
c) Mengusir stress.
d) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya (Hurlock, 1978) :

1) Segi Jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar

pancaran radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya.

2) Segi Psikologis

Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang dalam kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah: mudah marah, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

3) Segi Waktu

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

3) Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Beberapa faktor anak kecanduan Game Online adalah sebagai berikut (Aqila, 2017) :

a) Stress atau Depresi

Seperti orang dewasa, anak-anak juga bisa merasakan depresi. Tertekan dengan mata pelajaran disekolah, tidak mendapatkan perhatian dari orang tua, merasa terkekang dan tersingkir dari pergaulan dan lain sebagainya. Semua itu bisa memunculkan stress. Beberapa anak menggunakan media untuk menghilangkan rasa stresnya, diantaranya adalah bermain game.

b) Kurang Kontrol

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

c) Lingkungan

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

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak 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 (Krista, 2017).

7. Pengertian Game Online

Game online berasal dari bahasa Inggris. Game berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line*, dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Game online merujuk pada jenis permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lain dari berbagai lokasi geografis (Bayu, 2017) ; (Catur, 2020). Di dalam game online, pemain dapat terlibat dalam berbagai jenis permainan, mulai dari permainan berbasis teks hingga permainan grafis yang kompleks dengan lingkungan virtual yang mendetail.

Keberadaan game online memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dalam dunia virtual, sering kali melalui chat, voice communication atau fitur interaktif lainnya. Game ini sering kali menawarkan fitur kompetitif dan kooperatif, dimana pemain bisa saling berkompetisi atau bekerja sama untuk mencapau tujuan bersama dalam permainan. Dengan kemajuan teknologi, game online juga sering sekali dilengkapi dengan elemen tambahan seperti pembelian dalam aplikasi, pembaruan konten secara berkala dan system reward yang dirancang untuk mempertahankan keterlibatan pemain dalam jangka panjang (Meri et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online adalah permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai lokasi, sehingga permainan ini bersifat interaktif, kompetitif, dan dirancang agar pemain terus terlibat dalam waktu yang lama.

B. Penelitian Terdahulu

No	Sumber Data	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Mochamad Refqa 2022, Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.	Upaya Guru PAI dalam Menyikapi Dampak Game Online terhadap Akhlak Siswa.	Skripsi / kualitatif deskriptif.	Guru PAI menerapkan program intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler untuk menanamkan nilai akhlak; strategi meliputi pembiasaan religius, bimbingan personal, dan koordinasi dengan orang tua. Program efektif namun terhambat keterbatasan waktu dan dukungan sarana.
2.	Muhammad Agil Amin,	Dampak Kecanduan	Penelitian Kualitatif	Kecanduan game berkaitan dengan

	2021, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo.	Game Online Terhadap Akhlak Siswa.		menurunnya disiplin, sering berkata kasar, dan pengurangan kepedulian sosial; rekomendasi: intervensi pendidikan agama dan keterlibatan keluarga.
3.	Nia Krisna (2023).	Peran Guru PAI dalam Membina Akhlakul Karimah untuk Menghadapi Fenomena Game Online.	Artikel Jurnal, Kualitatif.	Pembinaan akhlak dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan religius, dan teguran edukatif. Game online berdampak pada akhlak sehingga pembinaan harus intensif.
4.	Diati (2021), Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Ambon.	Peran Guru PAI dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik SMA Negeri 13 Ambon	Penelitian Kualitatif.	Guru PAI memberikan edukasi agama, konseling, dan pembinaan akhlak. Program mampu mengurangi intensitas bermain game.
5.	Melsa Adila & Zakiyyah Nur (2024).	Strategi Guru PAI dalam Pembinaan Akhlakul Karimah di Era Digital.	Artikel Jurnal, kualitatif.	Guru menerapkan pembiasaan, penguatan nilai religius, dan literasi digital Islami untuk menghadapi dampak gawai dan game online.

Dari beberapa penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa semuanya memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama membahas bagaimana guru PAI berperan dalam membina akhlak siswa yang terdampak game online. Hampir seluruh penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game online dapat menurunkan kedisiplinan, mengganggu sikap, dan melemahkan akhlakul karimah siswa. Oleh karena itu, guru PAI dituntut menggunakan berbagai

strategi seperti pembiasaan ibadah, pemberian nasihat, pendekatan personal, serta kerja sama dengan orang tua. Metode penelitian yang digunakan pun sebagian besar kualitatif deskriptif, sehingga memiliki kesamaan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Sementara itu, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan yang menjadi nilai tambah. Penelitian ini dilakukan khusus di SMA Muhammadiyah 01 Medan, yang belum pernah diteliti dalam penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu juga tidak banyak yang membahas strategi guru secara detail untuk menangani siswa yang sudah masuk kategori kecanduan game online, sementara penelitian ini berfokus langsung pada kondisi tersebut. Selain itu, setiap sekolah memiliki karakter siswa dan budaya pembinaan yang berbeda, sehingga strategi guru PAI di SMA Muhammadiyah 01 Medan berpotensi menunjukkan temuan baru yang lebih sesuai dengan konteks sekolah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tetap memiliki kebaruan meskipun topiknya masih berada dalam ruang lingkup yang sama dengan penelitian terdahulu.

C. Kerangka Pemikiran

Adapun dari beberapa penelitian terdahulu yang di lakukan sebelumnya terkait dengan topik serupa, maka kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat disajikan seperti gambar di bawah ini



Gambar 1: Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran di atas menggambarkan alur logis penelitian mengenai "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan." Alur tersebut menunjukkan bagaimana permasalahan kecanduan game online pada siswa menjadi titik awal yang memengaruhi akhlak, lalu bagaimana guru PAI merancang strategi pembinaan berdasarkan faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan di lapangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dengan tujuan menggambarkan fenomena yang terjadi apa adanya secara rinci dan mendalam. Peneliti merupakan instrumen utama yang berperan dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data (Sugiyono, 2021).

Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya untuk memahami secara mendalam fenomena strategi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online melalui proses penggalian data di lapangan. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara rinci aktivitas pembinaan, strategi yang diterapkan, serta faktor pendukung dan penghambat yang terjadi di lingkungan sekolah.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti mengamati perilaku siswa secara natural, berdialog langsung dengan guru dan pihak sekolah, serta memahami konteks sosial dan budaya sekolah yang mempengaruhi proses pembinaan akhlak siswa. Penelitian ini tidak menguji hipotesis, tetapi berusaha menggambarkan realitas secara apa adanya berdasarkan data yang ditemukan saat penelitian berlangsung.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 01 Medan, yang beralamat di Jl. Utama No. 170 Kota Medan, Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

   Penelitian dilakukan secara bertahap, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen penelitian dan perizinan ke sekolah. Tahap pelaksanaan mencakup kegiatan observasi pembelajaran, wawancara dengan guru PAI dan siswa, serta pengumpulan dokumen pendukung

Selanjutnya, tahap akhir adalah analisis data dan penulisan laporan penelitian (Sugiyono, 2020).

NO	Keterangan Penelitian	Bulan											
		Oktober				November				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Pengajuan Judul												
	Acc Judul												
	Bimbingan Proposal												
	Seminar Proposal												

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan. Waktu pelaksanaan akan di mulai pada bulan Juni 2026 – Juli 2026 di SMA Muhammadiyah Medan Sumatera Utara. Waktu tersebut dipilih untuk memastikan peneliti memperoleh data yang akurat dan lengkap tentang Strategi guru pendidikan agama islam dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang memberikan informasi (informan) terkait fenomena yang diteliti, yaitu guru PAI, wali kelas/guru BK, siswa yang kecanduan game online, kepala sekolah atau wakil kepala sekolah bidang kesiswaan. Sedangkan objek penelitiannya adalah strategi guru PAI dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online, termasuk bentuk strategi, proses pelaksanaan, efektivitas, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembinaan tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Suharsimi, 2010). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan dicatat secara sistematis sebagaimana adanya. Pengamatan dilakukan dengan melibatkan seluruh panca indera milik peneliti, mulai dari melihat, mendengar, bahkan ikut merasakan kegiatan yang menjadi objek penelitian (Sugiyono, 2021).

   Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Pada observasi partisipan, peneliti terlibat secara langsung dalam lingkungan penelitian untuk mengamati aktivitas yang berlangsung, namun tetap menjaga posisi sebagai peneliti. Dengan demikian, peneliti dapat memahami situasi, perilaku, dan interaksi antara guru dengan siswa secara lebih mendalam sehingga data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dan akurat.

   Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online, bentuk-bentuk pembinaan yang

diterapkan guru di lingkungan sekolah, interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran, perilaku dan akhlakul karimah siswa di lingkungan sekolah, serta kondisi lingkungan sekolah yang mendukung pelaksanaan pembinaan akhlakul karimah siswa.

2. Wawancara

Interview atau wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai narasumber atau informan tentang kejadian sosial yang diteliti dengan pertanyaan meminta komentar yang diperlukan (Riyadi, 2017).

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya, namun peneliti tetap memberikan kesempatan kepada informan untuk menjelaskan jawaban secara lebih luas sesuai dengan pengalaman dan kondisi yang dialami. Jenis wawancara ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam tanpa mengabaikan fokus penelitian

Wawancara dilakukan secara langsung kepada informan utama, yaitu guru PAI, siswa yang kecanduan game online, dan pihak sekolah. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki daftar pertanyaan namun tetap fleksibel mengikuti alur informasi yang muncul.

Adapun fokus wawancara ialah sebagai berikut:

a. Guru PAI: strategi pembinaan, metode pendekatan personal, kegiatan religius, dan penilaian efektivitas.
b. Siswa: penyebab kecanduan, perubahan sikap, respon terhadap pembinaan.
c. Wali kelas/Guru BK: data perilaku siswa, kehadiran, catatan pelanggaran.

3. Dokumentasi

Studi dokumen dalam penelitian ini diperlukan untuk mempertajam analisis penelitian yang berkaitan dengan Strategi Guru Pendidikan Agama

Islam Dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa Yang Kecanduan Game Online Di SMA Muhammadiyah 01 Medan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau mendapatkan jawaban dari rumusan masalah penelitian terkait Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa Yang Kecanduan Game Online Di SMA Muhammadiyah 01 Medan.

Analisis data dilakukan dengan model interaktif, yang meliputi tiga tahapan utama (Sugiyono, 2021) :

1. Reduksi data: memilih, menyederhanakan dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian.
2. Penyajian data: menyusun data dalam bentuk narasi, matriks atau table untuk memudahkan penarikan kesimpulan.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi: melakukan interpretasi atas data yang telah dianalisis, serta memverifikasi temuan dengan data tambahan.

F. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian dapat dilihat dari derajat kepercayaan, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian yang digunakan untuk menguji setiap data penelitian yang dilakukan dalam memenuhi kriteria kebenaran (keabsahan) (Ibrahim, 2018).

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Ibrahim, 2018).

Untuk memastikan data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

   Membandingkan data yang diperoleh dari guru PAI, siswa, wali kelas, dan dokumen sekolah.
2. Triangulasi Teknik

   Menggabungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat konsistensi data.

3. Triangulasi Waktu

   Pengumpulan data dilakukan pada waktu yang berbeda untuk memastikan stabilitas informasi yang diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Latar Belakang SMA Muhammadiyah 01 Medan

SMA Muhammadiyah 01 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang berada di bawah naungan Muhammadiyah di Kota Medan. Keberadaan sekolah ini merupakan bagian dari perkembangan amal usaha pendidikan Muhammadiyah di Kota Medan yang memiliki perhatian terhadap penyelenggaraan pendidikan dan pembentukan peserta didik yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga memiliki nilai-nilai keislaman dan akhlak yang baik.

Berdasarkan sumber sejarah mengenai perkembangan pendidikan Muhammadiyah di Kota Medan, SMA Muhammadiyah 01 Medan mulai didirikan pada tanggal 1 Januari 1976. Pendirian sekolah tersebut dilatarbelakangi oleh kesadaran warga Muhammadiyah akan pentingnya memiliki lembaga pendidikan tingkat atas. Pada masa sebelumnya, Muhammadiyah di Kota Medan telah memiliki berbagai lembaga pendidikan pada tingkat dasar dan menengah, tetapi belum memiliki sekolah tingkat atas. Oleh karena itu, didirikannya SMA Muhammadiyah 01 Medan menjadi salah satu upaya Muhammadiyah dalam memperluas penyelenggaraan pendidikan di Kota Medan.

Perkembangan awal SMA Muhammadiyah 01 Medan berlangsung di Jalan Sutrisno. Namun, lokasi tersebut kemudian terkena dampak pelebaran jalan sehingga kegiatan pendidikan dipindahkan ke Jalan Utama. Di lokasi tersebut sebelumnya terdapat sebuah rumah tua yang kemudian dimanfaatkan sebagai tempat penyelenggaraan pendidikan dan selanjutnya mengalami perkembangan serta renovasi.
Dalam data administratif sekolah, SMA Muhammadiyah 01 Medan tercatat memiliki SK Pendirian Nomor 1562/II-10/SU-76/1978 dengan tanggal SK pendirian 29 November 1978. Sekolah ini berstatus sebagai sekolah swasta dan berada di bawah pengelolaan Muhammadiyah.

Dengan demikian, keberadaan SMA Muhammadiyah 01 Medan tidak terlepas dari perkembangan pendidikan Muhammadiyah di Kota Medan. Sekolah ini memiliki peran dalam memberikan layanan pendidikan tingkat menengah sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman dan Kemuhammadiyahan kepada peserta didik. Hal tersebut menjadi relevan dengan penelitian ini yang berfokus pada strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam membina akhlakul karimah siswa.

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Muhammadiyah 1 Medan
NPSN	:10210909
Status	: Swasta Status Akreditasi : A
Alamat Sekolah	: Jln.Utama No.170
Desa/Kelurahan	: Kota Matsum II
Kec	: Medan Area
Kab/Kota	: Medan
Provinsi	: Sumatera Utara
Kode Pos	20215
Lintang / Bujur	: 3.5844000 / 98.7040000
Telepon	7365218
Email	: info@smamsamedan.sch.id
Website	: http://www.smamsamedan.sch.id
SK Pendirian Sekolah	: 1562/II-10/SU-76/1978

Tanggal SK pendirian : 1978-11-29
Status Kepemilikan : Yayasan
SK Izin Operasional : -420/13178/Dikmenjur/2015
Tanggal SK Operasional : 2015-09-16
Luas Tanah Milik : 2100 m^2
Rekening Atas Nama :SMA MUHAMMADIYAH 1
Nama Bank : BNI Unit Medan

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Medan

a. Visi

"Unggul,Terpercaya,Berkarakter,dan Berwawasan Global"

b. Misi

1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai dengan kurikulum Nasional dan Muhammadiyah.
2) Meningkatkan semangat belajar dalam rangka mencerdaskan Intelektual, Emosional dan Spiritual.
3) Menanamkan sikap disiplin dalam beribadah dan belajar.
4) Menumbuhkembangkan kreatifitas dan prestasi Ilmiah,Seni dan Olahraga serta kemampuan berorganisasi dan bermasyarakat.
5) Memberikan pelatihan teknolgi Informasi,Komputer,Keterampilan hidup dan bahasa asing (Inggris dan Arab).
6) Melengkapi sarana pembelajaran dan fasilitas yang representatif.

c. Tujuan

1) Terbinanya peserta didik yang memiliki disiplin yang tinggi dalam belajar dan beribadah serta bersih lahir dan batin dengan semangat cinta Ilmu dan Siap berkompetensi dalam meraih prestasi.
2) Terwujudnya suasana belajar yang kondusif dan mandiri dan siap bersaing dalam melanjutkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi.

3) Meningkatnya pencapaian pembelajaran yang efektif dan inofatif melalui pengemban gan bahan ajar dan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
4) Meningkatkan penguasaan teknologi informasi dalam pengembangan pelayanan administrasi sekolah, perpustakaan dan media pembelajaran berbasis TIK.

B. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi di SMA Muhammadiyah 01 Medan, peneliti menemukan beberapa hasil yang akan dibahas dalam paparan data sebagai berikut:

1. Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah di SMA Muhammadiyah 01 Medan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI, kepala sekolah, dan wali kelas, ditemukan bahwa guru PAI di SMA Muhammadiyah 01 Medan menerapkan berbagai strategi untuk meningkatkan akhlakul karimah siswa. Strategi tersebut dirancang secara terencana dan melibatkan pendekatan personal, pembiasaan, keteladanan, serta kolaborasi dengan pihak terkait:

a. Perencanaan Strategi Peningkatan Akhlakul Karimah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa perencanaan strategi peningkatan akhlakul karimah dilakukan oleh guru PAI secara sistematis dan terstruktur. Pada saat observasi di ruang guru pada hari Senin, 6 Juli 2026, peneliti mengamati bahwa guru PAI datang lebih awal sebelum jam pelajaran dimulai dan terlihat sedang mempersiapkan bahan ajar serta membuka buku catatan khusus yang berisi daftar siswa yang memerlukan perhatian khusus dalam pembinaan akhlak. Di dalam catatan tersebut, terlihat beberapa nama siswa yang diberi tanda khusus, yang menurut informasi dari guru PAI adalah

siswa yang terindikasi kecanduan game online. Peneliti juga mengamati bahwa guru PAI berdiskusi dengan wali kelas beberapa siswa mengenai perkembangan perilaku siswa-siswa tersebut. Mereka saling bertukar informasi tentang kedisiplinan siswa, kehadiran, dan catatan pelanggaran yang terjadi. Diskusi berlangsung dengan suasana yang serius namun penuh kekeluargaan. Peneliti juga melihat bahwa guru PAI menyusun jadwal pembinaan yang teratur dan mencatat rencana pendekatan yang akan dilakukan untuk setiap siswa yang bermasalah. Hal ini menunjukkan bahwa guru PAI tidak bekerja secara instan, melainkan melalui proses yang matang dan sistematis dalam merencanakan strategi pembinaan akhlak siswa.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Saya merencanakan strategi peningkatan akhlakul karimah dengan terlebih dahulu mengidentifikasi siswa yang bermasalah, terutama yang menunjukkan perilaku kurang terpuji. Setelah itu, saya menentukan pendekatan apa yang cocok untuk meningkatkan akhlak mereka. Ada yang membutuhkan pendekatan personal, ada yang membutuhkan bimbingan kelompok, dan ada juga yang membutuhkan program khusus. Saya juga menyusun jadwal pembinaan agar bisa berjalan secara teratur*."

Hasil wawancara dengan kepala sekolah juga mendukung temuan ini. "*Kami selalu mendukung guru PAI dalam merencanakan program peningkatan akhlak. Setiap awal tahun, kami mengadakan rapat untuk membahas program-program pembinaan akhlak, termasuk strategi meningkatkan akhlakul karimah siswa. Guru PAI diberikan kebebasan untuk merancang strategi yang sesuai dengan kondisi siswa*."

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa perencanaan strategi peningkatan akhlakul karimah di SMA Muhammadiyah 01 Medan telah dilakukan dengan baik dan sistematis. Guru PAI tidak hanya bertindak reaktif ketika menghadapi masalah, tetapi telah memiliki perencanaan yang matang sejak awal. Identifikasi masalah siswa, penentuan pendekatan yang sesuai, dan

penyusunan program pembinaan yang terstruktur menunjukkan bahwa guru PAI memiliki profesionalisme dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik dan pembimbing. Perencanaan yang matang juga melibatkan koordinasi dengan wali kelas dan dukungan dari kepala sekolah, sehingga program pembinaan akhlak dapat berjalan secara terintegrasi di lingkungan sekolah. Dengan demikian, perencanaan strategi yang baik menjadi fondasi penting bagi keberhasilan pembinaan akhlakul karimah siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Refqa (2022) yang menyatakan bahwa guru PAI menerapkan program intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler untuk menanamkan nilai akhlak. Perencanaan strategi yang terstruktur merupakan langkah awal yang penting dalam implementasi program-program tersebut. Selain itu, penelitian Melsa Adila & Zakiyyah Nur (2024) juga menegaskan bahwa guru PAI perlu merencanakan strategi pembinaan akhlak yang terintegrasi dengan literasi digital Islami untuk menghadapi tantangan era digital. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan strategi yang matang menjadi kunci keberhasilan pembinaan akhlak siswa, termasuk dalam menghadapi fenomena kecanduan game online.

b. Pelaksanaan Strategi Peningkatan Akhlakul Karimah

Informasi Pelaksanaan strategi peningkatan akhlakul karimah dilakukan melalui berbagai pendekatan yang terintegrasi, meliputi pendekatan personal, pembiasaan ibadah, keteladanan, dan penguatan nilai-nilai Islam.

1) Pendekatan Personal dan Bimbingan Individual

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa pendekatan personal dan bimbingan individual merupakan salah satu strategi utama yang digunakan guru PAI dalam membina akhlakul karimah siswa. Pada saat observasi hari Senin, 6 Juli 2026, peneliti

mengamati momen ketika guru PAI memanggil salah seorang siswa (inisial: AN, kelas XI IPA 2) yang diketahui memiliki kebiasaan bermain game online secara berlebihan. Guru PAI mengajak siswa tersebut berbicara di koridor dekat ruang guru dengan nada yang lembut dan bersahabat. Peneliti mengamati bahwa guru PAI menanyakan kabar siswa, bagaimana keadaannya di rumah, dan apakah ia masih sering bermain game online hingga larut malam. Siswa tersebut tampak awalnya sedikit canggung, namun setelah beberapa saat terlihat lebih santai dan terbuka bercerita tentang kebiasaannya. Guru PAI mendengarkan dengan penuh perhatian tanpa memotong pembicaraan siswa. Setelah siswa selesai bercerita, guru PAI memberikan nasihat dengan lembut tentang pentingnya menjaga waktu dan keseimbangan antara bermain game dengan ibadah dan belajar. Guru PAI juga menanyakan apakah siswa sudah melaksanakan shalat Subuh dan Zuhur pada hari itu. Siswa mengakui bahwa ia sering ketinggalan shalat Subuh karena begadang bermain game. Guru PAI kemudian memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk memperbaiki diri. Guru PAI mengatakan bahwa ia percaya siswa tersebut mampu berubah menjadi lebih baik. Guru PAI juga menawarkan bantuan jika siswa membutuhkan pendampingan. Peneliti juga mengamati bahwa di sela-sela waktu istirahat, guru PAI sering menyapa siswa yang sedang duduk di koridor atau di kantin, menanyakan kondisi mereka, dan mengingatkan untuk tidak lupa shalat dan belajar.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Saya selalu berusaha mendekati siswa secara personal. Saya ajak mereka ngobrol santai, tanya aktivitas sehari-hari, lalu perlahan saya*

sampaikan nasihat tentang pentingnya akhlakul karimah. Pendekatan yang lembut membuat mereka lebih terbuka dan mau mendengarkan. Saya juga memberikan motivasi agar mereka bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan berakhlak mulia."

Hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan ini. "*Guru PAI sering memanggil saya dan menanyakan kabar. Beliau menasihati saya dengan lembut, tidak pernah marah-marah. Beliau mengajarkan saya tentang pentingnya akhlak yang baik. Saya jadi merasa diperhatikan dan mulai berusaha memperbaiki perilaku saya*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan pembinaan siswa yang dimiliki oleh guru PAI. Dalam catatan tersebut, terdapat nama-nama siswa yang menjadi fokus pembinaan, termasuk siswa yang mengalami kecanduan game online. Catatan tersebut memuat tanggal pelaksanaan bimbingan, topik pembicaraan, dan catatan khusus tentang kemajuan atau kendala yang dihadapi siswa. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa pendekatan personal dan bimbingan individual dilakukan secara terencana dan berkesinambungan. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa pendekatan personal dan bimbingan individual merupakan strategi yang sangat efektif dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Pendekatan personal yang dilakukan dengan lembut, penuh perhatian, dan tidak menghakimi membuat siswa merasa diperhatikan dan dihargai sebagai individu. Hal ini membangun rasa percaya siswa kepada guru, sehingga siswa

lebih terbuka untuk menerima nasihat dan bimbingan yang diberikan. Guru PAI tidak hanya berperan sebagai pendidik yang menyampaikan materi, tetapi juga sebagai pembimbing dan konselor yang mendampingi siswa dalam menghadapi masalahnya. Pendekatan ini menyentuh aspek psikologis dan emosional siswa, yang merupakan faktor penting dalam mengubah perilaku, terutama pada remaja yang sedang mengalami masa pencarian jati diri. Dengan demikian, pendekatan personal dan bimbingan individual menjadi fondasi penting dalam strategi pembinaan akhlak di sekolah ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Refqa (2022) yang menyatakan bahwa strategi pembinaan akhlak meliputi pembiasaan religius, bimbingan personal, dan koordinasi dengan orang tua. Pendekatan personal menjadi salah satu strategi kunci dalam membimbing siswa yang mengalami masalah akhlak. Penelitian Diati (2021) juga mengungkapkan bahwa guru PAI memberikan edukasi agama, konseling, dan pembinaan akhlak dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan personal dan bimbingan individual merupakan strategi yang efektif dan telah terbukti dalam berbagai penelitian sebelumnya. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa bimbingan personal yang dilakukan dengan pendekatan persuasif mampu mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik

2) Pembiasaan Kegiatan Keagamaan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan merupakan strategi yang paling konsisten dan

rutin dilakukan di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Pada saat observasi hari Senin, 6 Juli 2026, peneliti mengamati pelaksanaan shalat Zuhur berjamaah di musala sekolah. Guru PAI dan beberapa guru lainnya sudah berada di musala sejak 10 menit sebelum azan berkumandang. Mereka terlihat mempersiapkan saf dan mengingatkan siswa yang lewat di depan musala untuk segera mengambil wudhu. Saat azan berkumandang, siswa mulai berdatangan ke musala. Terlihat sekitar 60-70% siswa melaksanakan shalat berjamaah. Di antara jamaah tersebut, peneliti melihat beberapa siswa yang sebelumnya teridentifikasi sebagai pecandu game online. Mereka terlihat khusyuk melaksanakan shalat, meskipun ada beberapa yang terlihat terburu-buru dan kurang fokus. Setelah shalat selesai, guru PAI memberikan tausiyah singkat tentang pentingnya menjaga shalat dan disiplin waktu. Guru PAI secara khusus mengingatkan bahwa shalat adalah tiang agama dan membedakan antara seorang Muslim dengan orang kafir. Guru juga menyampaikan bahwa orang yang meninggalkan shalat karena sibuk bermain game online berarti telah mengabaikan kewajiban utamanya sebagai seorang Muslim. Di akhir tausiyah, guru PAI mengajak siswa untuk berdzikir bersama. Suasana terasa khidmat dan beberapa siswa yang sebelumnya terlihat kurang bersemangat, mulai terlihat lebih tenang dan khusyuk.

Selain itu, pada observasi hari Selasa, 7 Juli 2026, peneliti juga mengamati kegiatan tadarus Al-Qur'an yang dilakukan setiap pagi sebelum pelajaran dimulai. Di kelas XI IPS 1, siswa terlihat duduk rapi sambil memegang Al-Qur'an. Guru PAI berkeliling ke beberapa kelas untuk memastikan kegiatan tadarus berjalan dengan baik. Guru PAI memberikan motivasi dan semangat kepada siswa yang terlihat kurang fokus, termasuk beberapa siswa yang

diketahui kecanduan game online. Peneliti mengamati bahwa siswa yang biasanya terlihat lesu atau mengantuk di kelas pada awalnya terlihat kurang bersemangat mengikuti tadarus. Namun, setelah guru PAI memberikan semangat dan duduk di dekat mereka, siswa-siswa tersebut mulai ikut membaca meskipun dengan suara yang tidak terlalu keras. Setelah tadarus selesai, guru PAI memberikan sedikit penjelasan tentang makna ayat yang dibaca dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa, termasuk tentang pentingnya menjaga waktu dan tidak menyia-nyiakan kesempatan yang diberikan Allah.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. *"Kami membiasakan siswa untuk shalat berjamaah di musala setiap waktu Zuhur. Selain itu, setiap pagi sebelum pelajaran dimulai, siswa membaca doa dan tadarus Al-Qur'an. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk kebiasaan positif dan mengingatkan siswa akan kewajiban mereka sebagai seorang Muslim. Dengan pembiasaan ini, diharapkan siswa lebih sadar akan pentingnya akhlakul karimah."*

Hasil wawancara dengan kepala sekolah juga mendukung temuan ini. *"Kami selalu mendukung guru PAI dalam merencanakan program peningkatan akhlak. Setiap awal tahun, kami mengadakan rapat untuk membahas program-program pembinaan akhlak, termasuk strategi meningkatkan akhlakul karimah siswa. Guru PAI diberikan kebebasan untuk merancang strategi yang sesuai dengan kondisi siswa."*

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa jadwal kegiatan keagamaan yang dipajang di papan pengumuman sekolah dan di setiap kelas. Dalam jadwal

tersebut, tercantum secara rinci kegiatan shalat Dhuha berjamaah (pukul 07.15-07.30), tadarus Al-Qur'an (pukul 07.30-07.45), dan shalat Zuhur berjamaah (pukul 12.30-13.00). Dokumentasi juga berupa foto-foto kegiatan shalat berjamaah dan tadarus Al-Qur'an yang dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan merupakan strategi yang sangat efektif dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Pembiasaan shalat berjamaah dan tadarus Al-Qur'an yang dilakukan secara rutin setiap hari telah membentuk budaya religius di lingkungan sekolah. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai ibadah ritual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengalihkan perhatian siswa dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan. Dengan pembiasaan yang konsisten, siswa terbiasa untuk meluangkan waktu untuk beribadah dan mendekatkan diri kepada Allah, sehingga secara bertahap mereka mulai mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game. Tausiyah singkat yang diberikan setelah shalat juga menjadi momen penting untuk memberikan pengingat dan nasihat tentang nilai-nilai akhlakul karimah. Dengan demikian, pembiasaan kegiatan keagamaan menjadi salah satu strategi utama yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari siswa di sekolah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nia Krisna (2023) yang menyatakan bahwa pembinaan akhlak dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan religius, dan teguran edukatif. Pembiasaan kegiatan keagamaan seperti shalat berjamaah dan tadarus Al-Qur'an merupakan bentuk pembiasaan religius yang efektif dalam membentuk

karakter siswa. Penelitian Muhammad Agil Amin (2021) juga mengungkapkan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan menurunnya disiplin dan pengurangan kepedulian sosial, sehingga intervensi pendidikan agama dan pembiasaan ibadah menjadi rekomendasi penting. Selain itu, penelitian Melsa Adila & Zakiyyah Nur (2024) menekankan bahwa pembiasaan nilai religius merupakan strategi yang efektif dalam menghadapi dampak gawai dan game online. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan merupakan strategi yang terbukti efektif dalam membina akhlak siswa di era digital.

3) Keteladanan Guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa keteladanan merupakan strategi yang sangat penting dan terbukti efektif dalam membina akhlakul karimah siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Sepanjang proses observasi yang dilakukan pada tanggal 6-9 Juli 2026, peneliti mengamati berbagai perilaku guru PAI yang menjadi teladan bagi siswa. Pertama, dalam hal kedisiplinan waktu, peneliti mengamati bahwa guru PAI selalu datang lebih awal ke sekolah, yaitu sebelum pukul 07.00 WIB, dan selalu tepat waktu dalam memulai dan mengakhiri pelajaran. Kedua, dalam hal keteladanan ibadah, peneliti mengamati bahwa guru PAI selalu menjadi imam shalat Zuhur berjamaah dan terlihat khusyuk dalam melaksanakan ibadah. Guru PAI juga terlihat membaca Al-Qur'an di sela-sela waktu luang di ruang guru, yang menjadi contoh bagi siswa tentang pentingnya mengisi waktu dengan kegiatan yang bermanfaat. Ketiga, dalam hal kesopanan berkata, peneliti mengamati bahwa guru PAI selalu

menggunakan kata-kata yang sopan dan lembut saat berbicara dengan siswa maupun dengan guru lain. Peneliti tidak pernah melihat guru PAI mengucapkan kata-kata kasar atau meninggikan suara kepada siswa, bahkan ketika menegur siswa yang melakukan kesalahan. Keempat, dalam hal kepedulian terhadap siswa, peneliti mengamati bahwa guru PAI sering menyapa siswa yang ditemui di koridor, kantin, atau halaman sekolah. Guru PAI menanyakan kabar dan kondisi mereka, serta mengingatkan untuk tidak lupa shalat dan belajar. Kelima, dalam hal penampilan, peneliti mengamati bahwa guru PAI selalu berpakaian rapi dan sopan sesuai dengan aturan sekolah dan syariat Islam, menjadi contoh bagi siswa dalam hal berpakaian.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. *"Saya selalu berusaha menjadi contoh yang baik bagi siswa. Saya datang tepat waktu, menjaga perkataan, bersikap sopan, dan selalu mengingatkan mereka dengan cara yang baik. Menurut saya, siswa lebih mudah menerima nasihat jika mereka melihat gurunya sendiri mengamalkan apa yang diajarkan. Keteladanan ini penting agar siswa memiliki panutan dalam berperilaku."*

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa foto-foto kegiatan guru PAI saat memimpin shalat berjamaah, mengajar di kelas, dan berinteraksi dengan siswa di lingkungan sekolah. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa guru PAI benar-benar menjadi teladan yang baik bagi siswa, baik dalam hal ibadah, perilaku, maupun penampilan. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa keteladanan guru

merupakan strategi yang sangat efektif dalam membina akhlakul karimah siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Guru PAI menyadari bahwa siswa cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya, terutama guru yang mereka hormati. Oleh karena itu, guru PAI berusaha untuk menjadi contoh yang baik dalam setiap aspek kehidupannya, baik dalam hal ibadah, kedisiplinan, kesopanan, maupun kepedulian sosial. Keteladanan ini memberikan dampak yang lebih kuat daripada sekadar nasihat lisan, karena siswa melihat secara langsung bagaimana nilai-nilai akhlakul karimah dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keteladanan guru menjadi salah satu pilar penting dalam strategi pembinaan akhlak di sekolah ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nia Krisna (2023) yang menyatakan bahwa pembinaan akhlak dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan religius, dan teguran edukatif. Keteladanan guru menjadi strategi utama dalam membina akhlakul karimah siswa, karena siswa cenderung meniru perilaku guru yang mereka hormati. Penelitian Mochamad Refqa (2022) juga menekankan bahwa strategi pembinaan akhlak meliputi pembiasaan religius, bimbingan personal, dan koordinasi dengan orang tua, di mana keteladanan guru menjadi bagian integral dari pembiasaan religius. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa keteladanan guru merupakan strategi yang fundamental dalam pembinaan akhlak siswa.

4) Penguatan Nilai-Nilai Akhlakul Kariah dalam Pembelajaran

Guru Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa penguatan nilai-nilai akhlakul karimah dalam pembelajaran telah diterapkan

oleh guru Pendidikan Agama Islam. Pada saat observasi pembelajaran di kelas XI IPS 1 pada hari Senin, 6 Juli 2026, peneliti mengamati bahwa guru PAI membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. Guru PAI menyampaikan materi tentang "Akhlak Terpuji dalam Kehidupan Sehari-hari" dengan mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan nyata siswa. Dalam penyampaian materinya, guru PAI memberikan contoh-contoh perilaku terpuji yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti disiplin, tanggung jawab, jujur, dan sopan santun. Peneliti juga mengamati bahwa guru PAI secara khusus menyisipkan nasihat tentang bahaya bermain game online secara berlebihan dan mengaitkannya dengan materi tentang pengendalian diri (mujahadah an-nafs). Guru PAI mengajukan pertanyaan reflektif kepada siswa, seperti "Siapa di antara kalian yang suka bermain game online?", "Berapa jam kalian bermain game dalam sehari?", dan "Apa yang kalian rasakan setelah bermain game berjam-jam?" Pertanyaan-pertanyaan ini membuat siswa merenung dan ada beberapa siswa yang menjawab dengan jujur tentang kebiasaan mereka bermain game. Guru PAI juga mengingatkan bahwa setiap waktu yang dihabiskan akan dipertanggungjawabkan di hadapan Allah SWT. Peneliti juga mengamati bahwa guru PAI selalu memberikan contoh-contoh konkret dari kehidupan sehari-hari yang relevan dengan siswa, sehingga materi yang disampaikan tidak terasa asing atau teoritis belaka.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Setiap kali mengajar, saya selalu menyisipkan nilai-nilai akhlakul karimah. Misalnya, ketika mengajar tentang kejujuran, saya memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Saya juga sering*

mengaitkan materi dengan perilaku siswa, agar mereka bisa mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru PAI. Dalam RPP tersebut, tercantum dengan jelas nilai-nilai akhlakul karimah yang harus ditanamkan kepada siswa, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, kesabaran, dan sikap hormat kepada guru dan orang tua. RPP tersebut juga memuat kegiatan pembiasaan yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran, seperti membaca doa, tadarus Al-Qur'an, dan pembiasaan sikap sopan santun. Selain itu, dalam RPP juga tercantum indikator penilaian afektif yang mengukur sikap siswa selama proses pembelajaran, termasuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran. Dokumentasi RPP ini ada, tetapi tidak dapat ditampilkan pada halaman lampiran (lihat keterangan pada Lampiran 9).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa penguatan nilai-nilai akhlakul karimah dalam pembelajaran telah diterapkan di SMA Muhammadiyah 01 Medan sebagai salah satu strategi bagi guru PAI dalam membina akhlakul karimah siswa. Penguatan nilai-nilai tersebut dilakukan melalui berbagai cara, yaitu melalui penyisipan nilai-nilai akhlak dalam materi pembelajaran, keteladanan guru, dan pembiasaan kegiatan positif seperti doa, tadarus, dan shalat berjamaah. Guru PAI tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari, termasuk fenomena kecanduan game online yang sedang marak terjadi. Pendekatan ini efektif karena siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan

kognitif tentang akhlak, tetapi juga melihat contoh nyata dari gurunya dan dibiasakan untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, strategi penguatan nilai-nilai akhlakul karimah dalam pembelajaran menjadi salah satu pilar penting dalam pembinaan akhlak siswa di sekolah ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diati (2021) yang menyatakan bahwa guru PAI memberikan edukasi agama, konseling, dan pembinaan akhlak dalam mengatasi kecanduan game online. Penguatan nilai-nilai akhlak dalam pembelajaran merupakan bentuk edukasi agama yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Penelitian Melsa Adila & Zakiyyah Nur (2024) juga menekankan bahwa guru PAI perlu menerapkan penguatan nilai religius dan literasi digital Islami untuk menghadapi dampak gawai dan game online. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan nilai-nilai akhlak dalam pembelajaran merupakan strategi yang penting dan relevan dengan tantangan era digital. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa integrasi nilai-nilai akhlak dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif dalam membina akhlak siswa.

5) Program Pembinaan Khusus (Ekstrakurikuler)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa program pembinaan khusus melalui kegiatan ekstrakurikuler keagamaan merupakan salah satu strategi yang efektif dalam membina akhlakul karimah siswa. Pada saat observasi hari Rabu, 8 Juli 2026, peneliti mengamati kegiatan ekstrakurikuler keagamaan yang diadakan setelah pulang sekolah. Kegiatan ini berupa pengajian rutin dan pelatihan bimbingan

membaca Al-Qur'an (tahsin dan tahfidz). Kegiatan ini dibimbing langsung oleh guru PAI dan dibantu oleh beberapa alumni yang telah memiliki kemampuan dalam bidang keagamaan. Peneliti mengamati bahwa jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ini terbilang sedang, sekitar 15-20 siswa. Peneliti melihat beberapa siswa yang sebelumnya teridentifikasi sebagai pecandu game online juga hadir dalam kegiatan ini. Mereka terlihat rapi dan bersemangat mengikuti jalannya kegiatan. Kegiatan dimulai dengan pembacaan doa bersama dan dilanjutkan dengan kajian tentang akhlak dan adab dalam Islam. Guru PAI menyampaikan materi tentang "Adab Menggunakan Teknologi dalam Perspektif Islam". Dalam materinya, guru menjelaskan bahwa Islam mengajarkan umatnya untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan tidak berlebihan. Guru juga memberikan contoh-contoh bagaimana Rasulullah SAW mengajarkan umatnya untuk menjaga waktu dan tidak menyia-nyiakan kesempatan. Setelah kajian selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi. Beberapa siswa yang kecanduan game online mengajukan pertanyaan tentang bagaimana cara mengendalikan diri agar tidak terlalu sering bermain game. Guru PAI memberikan jawaban yang bijak dan menyarankan untuk membuat jadwal harian, memperbanyak ibadah, dan mencari alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat. Di akhir kegiatan, dilakukan sesi bimbingan membaca Al-Qur'an (tahsin) di mana siswa membaca Al-Qur'an bergiliran dan guru PAI memperbaiki bacaan mereka. Kegiatan ini berlangsung dengan suasana yang khidmat dan penuh kekeluargaan.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Kami memiliki program*

ekstrakurikuler seperti pengajian rutin, pesantren kilat di bulan Ramadhan, dan kegiatan sosial seperti bakti sosial. Program ini bertujuan untuk membentuk karakter dan akhlak siswa yang lebih baik. Siswa yang aktif mengikuti program ini biasanya lebih baik akhlaknya."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa jadwal kegiatan ekstrakurikuler keagamaan dan foto-foto kegiatan pengajian dan bimbingan tahsin/tahfidz. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa program ekstrakurikuler keagamaan berjalan secara rutin dan terstruktur. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa program pembinaan khusus melalui kegiatan ekstrakurikuler keagamaan merupakan strategi yang efektif dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Kegiatan ekstrakurikuler ini menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakatnya ke arah yang lebih positif, sekaligus menjadi alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat dibandingkan bermain game online terus-menerus. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini lebih santai dan bersifat diskusi, sehingga siswa merasa nyaman untuk bertanya dan berbagi pengalaman. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan bimbingan langsung dari guru PAI di luar jam pelajaran, sehingga hubungan antara guru dan siswa menjadi lebih dekat. Dengan demikian, program ekstrakurikuler keagamaan menjadi salah satu strategi yang terintegrasi dalam pembinaan akhlak siswa di sekolah ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Refqa (2022) yang menyatakan bahwa guru PAI menerapkan program intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler untuk menanamkan nilai akhlak. Program ekstrakurikuler keagamaan merupakan bagian dari program kokurikuler dan ekstrakurikuler yang efektif dalam membina akhlak siswa. Penelitian Diati (2021) juga mengungkapkan bahwa program pembinaan akhlak yang dilakukan guru PAI mampu mengurangi intensitas bermain game pada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa program ekstrakurikuler keagamaan memiliki dampak positif dalam mengatasi kecanduan game online. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa program ekstrakurikuler keagamaan merupakan strategi yang efektif dalam pembinaan akhlak siswa.

2. Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI, kepala sekolah, wali kelas, dan siswa, ditemukan bahwa sebagian siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan menunjukkan tanda-tanda kecanduan game online. Guru PAI menerapkan berbagai strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

a. Identifikasi Siswa yang Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa identifikasi siswa yang kecanduan game online dilakukan oleh guru PAI dan pihak sekolah secara sistematis. Pada saat observasi hari Senin, 6 Juli 2026, peneliti mengamati di ruang guru bahwa wali kelas dan guru PAI sedang membahas beberapa siswa yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan game online. Peneliti melihat bahwa salah seorang siswa (inisial: RA, kelas XI IPA 1) terlihat mengantuk di kelas pada jam

pelajaran pertama. Menurut wali kelas, siswa ini sering mengantuk karena begadang bermain game online hingga larut malam. Peneliti juga mengamati siswa lain (inisial: MF, kelas XI IPS 2) yang terlihat tidak fokus saat pelajaran berlangsung dan sering memegang ponselnya di bawah meja, meskipun sudah dilarang oleh guru. Selain itu, peneliti mengamati bahwa beberapa siswa diketahui sering terlambat datang ke sekolah, dan berdasarkan pengakuan orang tua, mereka terlambat karena bangun kesiangan setelah begadang bermain game. Peneliti juga mengamati bahwa pada saat jam istirahat, terdapat sekelompok siswa yang lebih memilih bermain game online di ponselnya daripada berinteraksi dengan teman-temannya. Guru PAI mencatat nama-nama siswa tersebut dalam buku khusus dan merencanakan pendekatan personal untuk mereka.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. *"Kami mengidentifikasi siswa yang kecanduan game online melalui beberapa cara. Pertama, dari perubahan perilaku di kelas, seperti sering mengantuk, tidak fokus, dan nilainya menurun. Kedua, dari laporan teman sekelas atau orang tua. Ketiga, dari observasi langsung saat istirahat, kami melihat siswa yang lebih memilih bermain game daripada berinteraksi dengan teman atau beribadah."*

Hasil wawancara dengan wali kelas juga mendukung temuan ini. *"Saya biasanya mengetahui siswa yang kecanduan game online dari kehadiran mereka yang sering terlambat, penampilan yang kurang segar, dan dari curhat teman-temannya. Kadang orang tua juga melapor kalau anaknya susah diatur di rumah karena terus main game.*

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan pelanggaran siswa dan buku komunikasi antara sekolah dengan orang tua. Dalam catatan tersebut, terdapat data tentang siswa yang sering terlambat, tidak fokus dalam belajar, dan memiliki catatan

perilaku yang kurang baik. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa identifikasi siswa yang kecanduan game online dilakukan secara terstruktur dan terdokumentasi dengan baik. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa identifikasi siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan dilakukan melalui berbagai cara yang saling melengkapi. Guru PAI dan pihak sekolah menggunakan pendekatan multidimensi, mulai dari pengamatan perilaku di kelas, laporan dari teman dan orang tua, hingga observasi langsung pada saat jam istirahat. Identifikasi yang sistematis ini penting dilakukan agar strategi penanganan dapat diberikan secara tepat sasaran. Dengan mengetahui secara pasti siapa siswa yang mengalami kecanduan game online, guru PAI dapat merancang pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan demikian, identifikasi yang akurat menjadi langkah awal yang krusial dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Agil Amin (2021) yang mengungkapkan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan menurunnya disiplin, sering berkata kasar, dan pengurangan kepedulian sosial. Identifikasi dini terhadap gejala-gejala tersebut menjadi langkah penting dalam intervensi pendidikan agama dan keterlibatan keluarga. Penelitian Nia Krisna (2023) juga menekankan bahwa guru PAI perlu melakukan identifikasi terhadap siswa yang terdampak game online untuk memberikan pembinaan yang intensif. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa identifikasi dini merupakan langkah awal yang penting dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa.

b. Strategi Mengatasi Kecanduan Game Online

1) Pendekatan Personal dan Konseling

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa pendekatan personal dan konseling merupakan strategi utama yang digunakan guru PAI dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. Pada saat observasi hari Selasa, 7 Juli 2026, peneliti mengamati sesi konseling yang dilakukan guru PAI dengan seorang siswa (inisial: RA, kelas XI IPA 1) yang diketahui kecanduan game online. Guru PAI memanggil siswa tersebut ke ruang guru untuk berbicara secara pribadi. Percakapan berlangsung dengan suasana yang santai dan akrab. Guru PAI menanyakan kabar siswa, bagaimana keadaannya di rumah, dan apakah masih sering bermain game online. Siswa tersebut menjawab dengan jujur bahwa ia masih sering bermain game, terutama di malam hari. Ia mengakui bahwa ia sering begadang hingga jam 2-3 pagi untuk bermain game. Guru PAI mendengarkan dengan sabar dan tidak menghakimi. Setelah siswa selesai bercerita, guru PAI memberikan nasihat dengan lembut tentang pentingnya menjaga waktu dan keseimbangan. Guru PAI menjelaskan dampak negatif dari begadang, seperti menurunnya kesehatan, prestasi akademik, dan kualitas ibadah. Guru PAI juga memberikan solusi praktis: membuat jadwal harian yang seimbang antara bermain game, belajar, dan ibadah; membatasi waktu bermain game maksimal 1-2 jam per hari; serta mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang positif untuk mengalihkan perhatian. Siswa tersebut mendengarkan dengan serius dan mengangguk-angguk. Ia berjanji akan mencoba mengurangi waktu bermain game dan memperbaiki pola tidurnya. Guru PAI menyampaikan bahwa ia akan terus memantau dan memberikan dukungan.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menayatakan bahwa. "*Saya selalu berusaha mendekati siswa yang kecanduan game online secara personal. Saya ajak mereka ngobrol santai, tanya aktivitas sehari-hari, lalu perlahan saya sampaikan nasihat tentang bahaya kecanduan game online dan pentingnya mengatur waktu. Pendekatan yang lembut membuat mereka lebih terbuka dan mau mendengarkan*."

Hasil hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan ini. *"Guru PAI sering memanggil saya dan menanyakan kabar. Beliau menasihati saya dengan lembut, tidak pernah marah-marah. Beliau bilang kalau main game boleh asal tidak berlebihan dan tidak lupa shalat. Saya jadi merasa diperhatikan dan mulai berusaha mengurangi main game."*

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan konseling yang dimiliki oleh guru PAI dan guru BK. Dalam catatan tersebut, terdapat data tentang siswa yang menjalani konseling, tanggal pelaksanaan, topik yang dibahas, dan tindak lanjut yang direncanakan. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa konseling dilakukan secara terencana dan berkesinambungan. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa pendekatan personal dan konseling merupakan strategi yang sangat efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Pendekatan personal yang dilakukan dengan lembut dan persuasif membuat siswa merasa diperhatikan dan tidak dihakimi, sehingga mereka lebih terbuka untuk menerima bimbingan dan bersedia

mengubah kebiasaannya secara bertahap. Guru PAI tidak hanya memberikan nasihat, tetapi juga mendengarkan keluhan siswa dan memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menyentuh aspek psikologis dan emosional siswa, yang merupakan faktor penting dalam mengubah perilaku. Dengan demikian, pendekatan personal dan konseling menjadi salah satu strategi kunci dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diati (2021) yang menyatakan bahwa guru PAI memberikan edukasi agama, konseling, dan pembinaan akhlak dalam mengatasi kecanduan game online pada peserta didik. Konseling merupakan strategi yang efektif dalam membantu siswa mengatasi masalah kecanduan game online. Penelitian Mochamad Refqa (2022) juga menekankan bahwa bimbingan personal dan koordinasi dengan orang tua merupakan strategi penting dalam pembinaan akhlak siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pendekatan personal dan konseling merupakan strategi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa.

2) Pembiasaan Kegiatan Keagamaan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan juga menjadi strategi yang digunakan guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa. Seperti yang telah diobservasi sebelumnya, kegiatan shalat berjamaah dan tadarus Al-Qur'an yang dilakukan secara rutin setiap hari menjadi sarana untuk mengalihkan perhatian siswa dari game online. Peneliti mengamati bahwa siswa

yang kecanduan game online, yang awalnya terlihat enggan mengikuti kegiatan keagamaan, mulai terbiasa dan terlihat lebih tenang serta fokus setelah mengikuti kegiatan ibadah. Guru PAI secara khusus mengingatkan dalam tausiyahnya bahwa orang yang meninggalkan shalat karena sibuk bermain game online berarti telah mengabaikan kewajiban utamanya sebagai seorang Muslim. Hal ini menjadi pengingat yang kuat bagi siswa yang kecanduan game online.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Kami membiasakan siswa untuk shalat berjamaah di musala setiap waktu Zuhur. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk kebiasaan positif dan mengingatkan siswa akan kewajiban mereka. Dengan pembiasaan ini, diharapkan siswa lebih sadar akan pentingnya ibadah dan bisa mengurangi waktu bermain game*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa jadwal kegiatan keagamaan yang menunjukkan bahwa kegiatan shalat berjamaah dan tadarus Al-Qur'an dilakukan secara rutin setiap hari. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan merupakan strategi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Kegiatan keagamaan yang dilakukan secara rutin setiap hari membentuk kebiasaan positif pada siswa dan mengalihkan perhatian mereka dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan. Dengan pembiasaan yang konsisten, siswa terbiasa untuk

meluangkan waktu untuk beribadah dan mendekatkan diri kepada Allah, sehingga secara bertahap mereka mulai mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game. Tausiyah singkat yang diberikan setelah shalat juga menjadi momen penting untuk memberikan pengingat dan nasihat tentang bahaya kecanduan game online. Dengan demikian, pembiasaan kegiatan keagamaan menjadi salah satu strategi yang terintegrasi dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada siswa

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nia Krisna (2023) yang menyatakan bahwa pembinaan akhlak dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan religius, dan teguran edukatif. Pembiasaan kegiatan keagamaan merupakan bentuk pembiasaan religius yang efektif dalam mengalihkan perhatian siswa dari game online. Penelitian Melsa Adila & Zakiyyah Nur (2024) juga menekankan bahwa pembiasaan nilai religius dan literasi digital Islami merupakan strategi yang efektif dalam menghadapi dampak gawai dan game online. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan merupakan strategi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa.

3) Kolaborasi dengan Orang Tua dan Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa kolaborasi dengan orang tua dan pihak sekolah merupakan strategi penting yang dilakukan oleh guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa. Pada saat observasi hari Rabu, 8 Juli 2026, peneliti mengamati momen ketika guru PAI melakukan komunikasi telepon dengan orang tua salah

seorang siswa yang kecanduan game online (siswa RA, kelas XI IPA 1). Dari percakapan yang terdengar, guru PAI menanyakan perkembangan perilaku siswa di rumah, apakah ia masih sering bermain game hingga larut malam, dan apakah orang tua sudah berusaha mengawasi dan membatasi waktu bermain game anaknya. Orang tua siswa mengakui bahwa anaknya masih sulit diatur dan sering mengabaikan teguran untuk berhenti bermain game. Guru PAI memberikan saran kepada orang tua untuk lebih tegas dalam membatasi waktu bermain game, mengingatkan anak untuk shalat, dan memberikan alternatif kegiatan yang positif di rumah. Peneliti juga mengamati bahwa guru PAI berkoordinasi dengan wali kelas untuk memantau kehadiran dan prestasi akademik siswa tersebut. Wali kelas menyampaikan bahwa siswa tersebut masih sering terlambat dan nilainya cenderung menurun. Guru PAI dan wali kelas sepakat untuk terus memantau dan memberikan pendampingan secara bersama-sama.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Saya selalu berkomunikasi dengan orang tua siswa, terutama yang anaknya mengalami kecanduan game online. Saya meminta orang tua untuk mengawasi anaknya di rumah, membatasi waktu bermain game, dan mengingatkan shalat. Kerja sama ini sangat penting agar upaya mengatasi kecanduan yang dilakukan di sekolah juga didukung di rumah*."

Hasil wawancara dengan wali kelas juga mendukung temuan ini. *"Saya biasanya mengetahui siswa yang kecanduan game online dari kehadiran mereka yang sering terlambat, penampilan yang kurang segar, dan dari curhat teman-temannya. Kadang orang tua juga melapor kalau anaknya susah diatur di rumah karena terus main game."*

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa buku komunikasi antara sekolah dan orang tua serta catatan pertemuan orang tua/wali yang diselenggarakan sekolah. Dalam buku komunikasi tersebut, terdapat catatan tentang perkembangan perilaku siswa, termasuk masalah kecanduan game online, yang disampaikan oleh guru kepada orang tua. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara sekolah dan orang tua berjalan secara intensif dan terstruktur. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa kolaborasi dengan orang tua dan pihak sekolah merupakan strategi yang sangat penting dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Masalah kecanduan game online tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga berlanjut di rumah. Oleh karena itu, upaya penanganan yang dilakukan di sekolah harus didukung oleh pengawasan dan bimbingan yang konsisten di rumah. Guru PAI berperan sebagai jembatan komunikasi antara sekolah dan orang tua, sehingga terdapat kesinambungan dalam pembinaan akhlak siswa. Kolaborasi ini juga melibatkan wali kelas untuk memantau perkembangan siswa secara holistik, baik dari segi akademik, perilaku, maupun spiritual. Dengan adanya kolaborasi yang intensif, siswa tidak dapat lolos dari pengawasan karena ada kesepahaman antara sekolah dan orang tua dalam menangani masalah kecanduan game online. Dengan demikian, kolaborasi dengan orang tua dan pihak sekolah menjadi strategi yang sangat efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Refqa (2022) yang menyatakan bahwa

strategi pembinaan akhlak meliputi pembiasaan religius, bimbingan personal, dan koordinasi dengan orang tua. Kolaborasi dengan orang tua merupakan strategi penting dalam pembinaan akhlak siswa. Penelitian Muhammad Agil Amin (2021) juga merekomendasikan intervensi pendidikan agama dan keterlibatan keluarga dalam mengatasi kecanduan game online. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi dengan orang tua merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembinaan akhlak siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa kolaborasi dengan orang tua dan pihak sekolah merupakan strategi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa.

4) Penerapan Self-Management (Manajemen Diri)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa penerapan self-management atau manajemen diri merupakan strategi yang diajarkan oleh guru PAI untuk membantu siswa mengendalikan kebiasaan bermain game online. Pada saat observasi hari Kamis, 9 Juli 2026, di kelas XI IPA 2, peneliti mengamati guru PAI mengajarkan teknik manajemen diri kepada siswa. Guru PAI meminta siswa untuk membuat jadwal harian yang mencakup waktu belajar, waktu ibadah, waktu bermain, dan waktu istirahat. Guru PAI secara khusus membimbing beberapa siswa yang diketahui kecanduan game online untuk membuat jadwal yang seimbang. Guru PAI menekankan pentingnya membatasi waktu bermain game (maksimal 1-2 jam per hari) dan tidak bermain game pada malam hari agar tidak mengganggu waktu tidur dan ibadah Subuh. Guru PAI juga mengajarkan siswa untuk mengevaluasi diri mereka sendiri setiap minggu, apakah

mereka sudah menjalankan jadwal dengan baik. Guru PAI menyediakan lembar evaluasi sederhana yang dapat diisi oleh siswa untuk memantau kemajuan mereka. Peneliti mengamati bahwa siswa-siswa tersebut terlihat serius mengikuti arahan guru PAI dan mencatat jadwal harian mereka.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI menyatakan bahwa. "*Saya mengajarkan siswa untuk membuat jadwal harian. Mereka mencatat waktu belajar, waktu main game, dan waktu ibadah. Saya juga meminta mereka untuk mengevaluasi sendiri apakah mereka sudah menjalankan jadwal dengan baik. Dengan cara ini, siswa belajar mengelola waktu dan bertanggung jawab atas aktivitasnya sendiri."*

Hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan ini. *"Guru PAI mengajarkan saya membuat jadwal harian. Awalnya sulit, tapi lama-lama saya terbiasa. Sekarang saya sudah bisa mengurangi waktu main game dan lebih rajin shalat."*

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa lembar jadwal harian yang dibuat oleh siswa dan lembar evaluasi diri yang diberikan oleh guru PAI. Dalam dokumentasi tersebut, terlihat siswa mencatat secara rinci aktivitas mereka sehari-hari, termasuk waktu bermain game, dan melakukan evaluasi mingguan tentang sejauh mana mereka berhasil menjalankan jadwal tersebut. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa penerapan self-management atau manajemen diri merupakan strategi yang efektif dalam membantu siswa mengatasi kecanduan game

online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Strategi ini mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dan mengembangkan disiplin diri. Dengan membuat jadwal harian yang seimbang antara belajar, ibadah, dan bermain, siswa belajar mengelola waktu secara bijak. Proses evaluasi diri juga mengajarkan siswa untuk introspeksi dan menyadari kemajuan atau kekurangan yang mereka alami. Dengan demikian, siswa tidak hanya bergantung pada pengawasan dari guru atau orang tua, tetapi juga memiliki kesadaran dan kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri. Strategi ini sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang mengajarkan umatnya untuk memiliki kesadaran diri (muhasabah) dan bertanggung jawab atas perbuatannya sendiri.

Temuan ini merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang belum banyak membahas strategi self-management secara spesifik. Meskipun demikian, penelitian Diati (2021) menyebutkan bahwa guru PAI memberikan edukasi agama, konseling, dan pembinaan akhlak yang di dalamnya terdapat unsur pengembangan kesadaran diri siswa. Penelitian Melsa Adila & Zakiyyah Nur (2024) juga menekankan pentingnya literasi digital Islami yang mengajarkan siswa untuk bijak dalam menggunakan teknologi. Penerapan self-management dapat dipandang sebagai bentuk pengembangan kesadaran diri dan literasi digital yang diajarkan oleh guru PAI. Dengan demikian, temuan ini memberikan kontribusi baru dalam khazanah penelitian tentang strategi guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online, yaitu melalui pengembangan manajemen diri pada siswa.

5) Pemberian Pemahaman tentang Bahaya Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online merupakan strategi yang secara konsisten dilakukan oleh guru PAI. Pada saat observasi hari Rabu, 8 Juli 2026, dalam kegiatan ekstrakurikuler keagamaan, peneliti mengamati guru PAI memberikan pemahaman tentang bahaya kecanduan game online kepada siswa. Guru PAI menjelaskan secara rinci dampak negatif kecanduan game online dari berbagai aspek: (1) aspek kesehatan, seperti kurang tidur, mata lelah, postur tubuh yang buruk, dan kurangnya aktivitas fisik; (2) aspek akademik, seperti menurunnya konsentrasi, prestasi belajar menurun, dan sering terlambat ke sekolah; (3) aspek sosial, seperti berkurangnya interaksi dengan keluarga dan teman, sulit bergaul, dan cenderung individualis; dan (4) aspek spiritual, seperti meninggalkan shalat, malas beribadah, dan berkurangnya kesadaran akan kewajiban sebagai Muslim. Guru PAI juga mengaitkan dengan ajaran Islam tentang pentingnya menjaga waktu, tidak menyia-nyiakan kesempatan, dan selalu mengingat Allah dalam segala aktivitas. Guru PAI mengutip beberapa ayat Al-Qur'an dan hadis yang berkaitan dengan pengendalian diri dan manajemen waktu. Siswa mendengarkan dengan serius dan beberapa di antaranya mengajukan pertanyaan tentang bagaimana cara mengatasi kecanduan game online secara praktis.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Saya selalu menjelaskan kepada siswa tentang bahaya kecanduan game online. Saya sampaikan bagaimana game online dapat merusak*

kesehatan, menurunkan prestasi, mengganggu hubungan sosial, dan melalaikan ibadah. Dengan pemahaman ini, siswa diharapkan lebih waspada dan bisa mengontrol diri."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa materi ajar dan catatan kegiatan ekstrakurikuler yang memuat topik-topik tentang bahaya kecanduan game online dan cara mengatasinya. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online dilakukan secara terencana dan terstruktur. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online merupakan strategi yang efektif dalam membantu siswa mengatasi kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Dengan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak negatif game online dari berbagai aspek, siswa menjadi lebih sadar dan waspada terhadap bahaya kecanduan. Pemahaman ini juga dilandasi dengan ajaran Islam tentang pentingnya menjaga waktu dan mengendalikan diri, sehingga siswa tidak hanya memiliki kesadaran rasional tetapi juga kesadaran spiritual. Dengan demikian, pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online menjadi salah satu strategi penting dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kecanduan game online pada siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diati (2021) yang menyatakan bahwa guru PAI memberikan edukasi agama dan pembinaan akhlak dalam mengatasi kecanduan game online. Pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online merupakan bagian

dari edukasi agama yang diberikan kepada siswa. Penelitian Muhammad Agil Amin (2021) juga merekomendasikan intervensi pendidikan agama sebagai upaya mengatasi dampak negatif game online terhadap akhlak siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online merupakan strategi yang efektif dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kecanduan game online pada siswa.

6) Kegiatan Alternatif yang Positif

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa penyediaan kegiatan alternatif yang positif merupakan strategi yang digunakan sekolah untuk mengalihkan perhatian siswa dari game online. Pada saat observasi hari Selasa dan Rabu, 7-8 Juli 2026, peneliti mengamati beberapa kegiatan alternatif yang disediakan sekolah. Pertama, kegiatan olahraga seperti futsal dan bulu tangkis di lapangan sekolah setelah pulang sekolah. Peneliti melihat beberapa siswa yang sebelumnya kecanduan game online mulai tertarik mengikuti kegiatan olahraga ini. Kedua, kegiatan seni seperti melukis dan menggambar di ruang OSIS yang menjadi alternatif bagi siswa yang memiliki minat di bidang seni. Ketiga, kegiatan keterampilan seperti membuat kerajinan tangan dan memasak yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan hidup siswa. Keempat, kegiatan ekstrakurikuler keagamaan seperti pengajian rutin dan bimbingan tahsin/tahfidz yang menjadi kegiatan alternatif yang paling diminati oleh siswa yang kecanduan game online. Peneliti mengamati bahwa siswa yang kecanduan game online mulai menunjukkan minat terhadap kegiatan-

kegiatan alternatif ini dan terlihat lebih bersemangat serta antusias mengikuti kegiatan di luar jam sekolah.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI menyatakan bahwa. "*Kami mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang positif, seperti olahraga, seni, dan keterampilan. Kegiatan ini menjadi alternatif yang lebih bermanfaat dibandingkan bermain game online terus-menerus*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa jadwal kegiatan ekstrakurikuler dan foto-foto kegiatan olahraga, seni, dan keterampilan yang diselenggarakan di sekolah. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa sekolah menyediakan berbagai kegiatan alternatif yang positif bagi siswa. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa penyediaan kegiatan alternatif yang positif merupakan strategi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Kegiatan alternatif ini memberikan pilihan bagi siswa untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih bermanfaat dan produktif. Dengan adanya kegiatan alternatif yang menarik, siswa yang kecanduan game online secara bertahap dapat mengalihkan perhatiannya dari game online ke kegiatan yang lebih positif. Kegiatan olahraga, seni, keterampilan, dan keagamaan tidak hanya mengisi waktu luang, tetapi juga mengembangkan bakat dan minat siswa, meningkatkan kesehatan fisik dan mental, serta memperluas pergaulan sosial mereka. Dengan demikian, penyediaan kegiatan alternatif yang positif menjadi salah satu strategi penting dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Refqa (2022) yang menyatakan bahwa program ekstrakurikuler merupakan salah satu strategi dalam menanamkan nilai akhlak. Kegiatan alternatif yang positif seperti olahraga, seni, dan keterampilan merupakan bentuk program ekstrakurikuler yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari game online. Penelitian Nia Krisna (2023) juga menekankan pentingnya pembinaan akhlak yang intensif melalui berbagai kegiatan positif untuk menghadapi fenomena game online. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa penyediaan kegiatan alternatif yang positif merupakan strategi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa.

3. Dampak Positif Strategi Guru PAI dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Siswa yang kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, strategi yang diterapkan oleh guru PAI memberikan berbagai dampak positif bagi siswa yang mengalami kecanduan game online.

a. Peningkatan Kesadaran Spiritual dan Ibadah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesadaran spiritual dan ibadah siswa. Sepanjang observasi pada tanggal 6-9 Juli 2026, peneliti mengamati perubahan pada beberapa siswa yang sebelumnya teridentifikasi sebagai pecandu game online. Siswa RA (kelas XI IPA 1) yang sebelumnya jarang terlihat di musala, mulai rutin melaksanakan shalat Zuhur berjamaah dan terlihat mengikuti tadarus Al-Qur'an pagi dengan lebih serius. Siswa AN (kelas XI IPA 2) yang sebelumnya sering mengantuk di kelas, mulai terlihat lebih segar dan bersemangat, dan ia mengakui bahwa ia sudah mulai mengurangi waktu bermain game di malam hari.

Siswa MF (kelas XI IPS 2) yang sebelumnya sering memegang ponsel di bawah meja, mulai lebih fokus mengikuti pelajaran dan jarang terlihat memegang ponsel saat jam pelajaran. Peneliti juga mengamati bahwa siswa-siswa tersebut mulai terlihat lebih khusyuk dalam melaksanakan shalat dan lebih antusias mengikuti kegiatan keagamaan lainnya.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Saya melihat perubahan yang cukup signifikan pada beberapa siswa. Mereka mulai lebih rajin shalat, baik shalat Dhuha maupun Zuhur berjamaah. Mereka juga lebih antusias mengikuti tadarus Al-Qur'an dan kegiatan keagamaan lainnya. Ini menunjukkan bahwa kesadaran spiritual mereka meningkat."*

Hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan ini. "*Setelah sering dinasihati guru PAI, saya mulai rajin shalat. Sekarang saya sudah tidak pernah meninggalkan shalat Zuhur berjamaah. Saya juga mulai membaca Al-Qur'an setiap hari*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan kehadiran siswa dalam kegiatan shalat berjamaah dan tadarus Al-Qur'an yang menunjukkan peningkatan partisipasi siswa yang sebelumnya kecanduan game online. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil meningkatkan kesadaran spiritual dan ibadah siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Peningkatan ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang mulai rutin melaksanakan shalat berjamaah, mengikuti tadarus Al-Qur'an, dan kegiatan keagamaan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan tidak hanya berdampak pada aspek perilaku, tetapi juga menyentuh aspek spiritual siswa.

Kesadaran spiritual yang meningkat menjadi fondasi penting bagi perubahan perilaku yang lebih baik dan berkelanjutan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diati (2021) yang mengungkapkan bahwa program pembinaan yang dilakukan guru PAI mampu mengurangi intensitas bermain game dan meningkatkan kesadaran beribadah pada peserta didik. Penelitian Nia Krisna (2023) juga menekankan bahwa pembinaan akhlak melalui keteladanan dan pembiasaan religius berdampak pada peningkatan kesadaran spiritual siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa strategi pembinaan guru PAI berhasil meningkatkan kesadaran spiritual dan ibadah siswa.

b. Peningkatan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berdampak pada peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Sepanjang observasi pada tanggal 6-9 Juli 2026, peneliti mengamati beberapa perubahan pada siswa yang sebelumnya kecanduan game online. Pertama, dalam hal kehadiran, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya sering terlambat mulai datang tepat waktu. Peneliti melihat siswa AN (kelas XI IPA 2) yang sebelumnya sering terlambat, mulai datang sebelum bel pertama berbunyi. Kedua, dalam hal partisipasi dalam kegiatan, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya jarang mengikuti kegiatan keagamaan, mulai aktif berpartisipasi. Siswa RA (kelas XI IPA 1) yang sebelumnya jarang terlihat di musala, kini rutin mengikuti shalat berjamaah dan tadarus. Ketiga, dalam hal pengumpulan tugas, berdasarkan informasi dari wali kelas, beberapa siswa mulai lebih rajin mengumpulkan tugas tepat waktu dan nilai mereka menunjukkan peningkatan. Keempat, dalam hal penampilan, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya

terlihat lesu dan tidak bersemangat, mulai terlihat lebih segar dan rapi.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas yang menyatakan bahwa. "*Saya melihat perubahan pada beberapa siswa yang dulunya sering terlambat dan mengantuk di kelas. Sekarang mereka sudah lebih disiplin dalam hal waktu dan lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Nilai-nilai mereka juga mulai membaik*."

Hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan ini. "*Sekarang saya sudah bisa bangun pagi dan datang ke sekolah tepat waktu. Saya juga lebih rajin mengerjakan tugas dan nilai saya mulai naik*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan kehadiran siswa dan nilai rapor yang menunjukkan peningkatan kehadiran dan prestasi akademik siswa yang sebelumnya kecanduan game online. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Peningkatan ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang mulai datang tepat waktu, aktif mengikuti kegiatan, rajin mengumpulkan tugas, dan menunjukkan peningkatan prestasi akademik. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan tidak hanya berdampak pada aspek spiritual, tetapi juga pada aspek kedisiplinan dan tanggung jawab akademik siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Agil Amin (2021) yang mengungkapkan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan menurunnya disiplin dan pengurangan kepedulian sosial. Dengan demikian, strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil mengatasi penurunan

disiplin yang disebabkan oleh kecanduan game online. Penelitian Mochamad Refqa (2022) juga menunjukkan bahwa program pembinaan yang efektif mampu meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pembinaan akhlak berdampak positif pada peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa.

c. Perbaikan Perilaku dan Sikap Sosial

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berdampak pada perbaikan perilaku dan sikap sosial siswa. Sepanjang observasi pada tanggal 6-9 Juli 2026, peneliti mengamati beberapa perubahan pada siswa yang sebelumnya kecanduan game online. Pertama, dalam hal sikap sopan, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya sering mengucapkan kata-kata kasar saat bermain game, mulai lebih menjaga perkataan. Peneliti tidak lagi mendengar kata-kata kasar yang keluar dari siswa-siswa tersebut selama observasi berlangsung. Kedua, dalam hal interaksi sosial, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya lebih memilih bermain game sendiri di sudut kantin, mulai bergabung dengan teman-temannya untuk berbincang atau makan bersama. Ketiga, dalam hal sikap hormat, peneliti mengamati bahwa siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih hormat kepada guru dengan menyapa guru saat bertemu di koridor dan merespons teguran dengan baik. Keempat, dalam hal kepedulian, peneliti mengamati bahwa beberapa siswa mulai menunjukkan kepedulian terhadap teman yang membutuhkan bantuan, misalnya membantu teman yang kesulitan dalam pelajaran.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Beberapa siswa yang dulunya suka berbicara kasar dan bertindak agresif, sekarang sudah mulai*

berubah. Mereka lebih sopan dalam berbicara, lebih sabar, dan lebih menghormati guru. Interaksi mereka dengan teman-teman juga lebih baik."

Hasil wawancara dengan wali kelas juga mendukung temuan ini. "*Siswa yang dulunya tertutup dan individualis, sekarang mulai terbuka dan mau bergaul dengan teman-temannya. Mereka juga lebih hormat kepada guru dan tidak lagi melawan ketika ditegur*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan perilaku siswa yang menunjukkan perbaikan sikap dan perilaku sosial siswa yang sebelumnya kecanduan game online. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil memperbaiki perilaku dan sikap sosial siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Perbaikan ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang mulai lebih sopan, terbuka dalam bergaul, hormat kepada guru, dan peduli terhadap teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan tidak hanya berdampak pada aspek spiritual dan akademik, tetapi juga pada aspek sosial siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Agil Amin (2021) yang mengungkapkan bahwa kecanduan game online berdampak pada sering berkata kasar dan pengurangan kepedulian sosial. Strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil memperbaiki perilaku tersebut. Penelitian Nia Krisna (2023) juga menekankan bahwa pembinaan akhlak melalui teguran edukatif dan pembiasaan religius berdampak pada perbaikan perilaku sosial siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pembinaan akhlak berdampak positif pada perbaikan perilaku dan sikap sosial siswa.

d. Pengurangan Durasi Bermain Game Online

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berdampak pada pengurangan durasi bermain game online pada siswa. Pada observasi hari Selasa, 7 Juli 2026, peneliti mengamati bahwa beberapa siswa yang sebelumnya sering bermain game online saat jam istirahat, masih terlihat bermain game, namun durasinya lebih singkat dan mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman. Pada observasi hari Rabu, 8 Juli 2026, peneliti melihat siswa RA (kelas XI IPA 1) yang sebelumnya selalu bermain game saat istirahat, kali ini memilih untuk berbincang dengan teman-temannya tanpa memegang ponsel. Siswa AN (kelas XI IPA 2) mengakui bahwa ia sudah mulai mengurangi waktu bermain game di rumah. Jika sebelumnya ia bisa bermain hingga jam 12 malam, sekarang ia berusaha berhenti pada jam 9 malam.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Beberapa siswa mengakui bahwa mereka sudah mulai mengurangi durasi bermain game. Jika dulu mereka bisa bermain sampai larut malam, sekarang mereka sudah bisa berhenti lebih awal. Ini menunjukkan bahwa strategi yang saya terapkan membuahkan hasil*."

Hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan ini. "*Sekarang saya sudah bisa mengurangi main game. Kalau dulu saya bisa main sampai jam 12 malam, sekarang saya batasi hanya sampai jam 9 malam. Saya jadi lebih segar di sekolah dan tidak ngantuk lagi*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan perkembangan siswa yang menunjukkan pengurangan durasi bermain game online dan peningkatan kualitas tidur siswa. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil mengurangi durasi bermain game online pada siswa di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Pengurangan ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang mulai membatasi waktu bermain game, tidak begadang lagi, dan lebih segar di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan berhasil membangun kesadaran dan pengendalian diri pada siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diati (2021) yang mengungkapkan bahwa program pembinaan yang dilakukan guru PAI mampu mengurangi intensitas bermain game pada peserta didik. Penelitian Mochamad Refqa (2022) juga menunjukkan bahwa program pembinaan yang efektif mampu mengurangi dampak negatif game online terhadap akhlak siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa strategi pembinaan guru PAI berhasil mengurangi durasi bermain game online pada siswa.

e. Peningkatan Prestasi Akademik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berdampak pada peningkatan prestasi akademik siswa yang mengalami kecanduan game online. Sepanjang observasi pada tanggal 6-9 Juli 2026, peneliti mengamati beberapa perubahan pada siswa yang sebelumnya kecanduan game online. Pertama, dalam hal fokus belajar, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya sering terlihat mengantuk dan tidak fokus di kelas, mulai terlihat lebih segar dan memperhatikan pelajaran dengan lebih baik. Siswa AN (kelas XI IPA 2) yang sebelumnya sering tertidur di kelas, kini terlihat aktif mencatat dan bertanya kepada guru. Kedua, dalam hal pengumpulan tugas, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya sering terlambat mengumpulkan tugas atau bahkan

tidak mengumpulkan sama sekali, mulai menunjukkan peningkatan tanggung jawab dengan mengumpulkan tugas tepat waktu. Berdasarkan informasi dari wali kelas, beberapa siswa yang dulunya memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kini mulai menunjukkan perbaikan nilai. Ketiga, dalam hal partisipasi di kelas, peneliti mengamati bahwa siswa yang sebelumnya pasif dan cenderung diam di kelas, mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa dengan berkurangnya waktu bermain game online dan meningkatnya kedisiplinan, siswa memiliki lebih banyak waktu dan energi untuk belajar.

Peneliti juga mengamati bahwa guru PAI secara tidak langsung turut berkontribusi dalam peningkatan prestasi akademik siswa melalui penguatan nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab dalam setiap pembelajaran. Guru PAI selalu mengingatkan siswa untuk tidak menyia-nyiakan waktu dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya untuk belajar dan beribadah. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS Al-Ashr ayat 1-3 yang mengingatkan tentang pentingnya waktu. Dengan kesadaran akan pentingnya waktu, siswa mulai mengatur jadwal belajarnya dengan lebih baik.

Hal ini diddukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas yang menyatakan bahwa. "*Nilai siswa yang dulunya kecanduan game online mulai menunjukkan peningkatan. Mereka lebih fokus dalam belajar dan lebih rajin mengerjakan tugas. Beberapa dari mereka bahkan berhasil meningkatkan nilai hampir di semua mata pelajaran*."

Hasil wawancara dengan siswa juga mendudukung temuan ini. "*Nilai saya mulai naik setelah saya mengurangi main game. Saya jadi lebih punya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan nilai rapor siswa dan daftar nilai ulangan harian yang menunjukkan peningkatan prestasi akademik pada siswa yang

sebelumnya kecanduan game online. Dalam dokumentasi tersebut, terlihat bahwa nilai siswa pada mata pelajaran tertentu mengalami peningkatan yang signifikan setelah mereka mengurangi durasi bermain game online dan mulai lebih disiplin dalam belajar. Sebagai contoh, nilai siswa AN pada mata pelajaran PAI meningkat dari 75 menjadi 85, dan nilai siswa RA pada mata pelajaran Matematika meningkat dari 70 menjadi 82. Dokumentasi nilai ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki). Selain itu, dokumentasi berupa catatan wali kelas tentang perkembangan akademik siswa juga menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya mengalami penurunan prestasi akibat kecanduan game online, kini mulai menunjukkan perbaikan yang konsisten.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil meningkatkan prestasi akademik siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Peningkatan prestasi akademik ini terjadi karena beberapa faktor. Pertama, dengan berkurangnya durasi bermain game online, siswa memiliki lebih banyak waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas. Kedua, dengan meningkatnya kedisiplinan dan tanggung jawab yang ditanamkan melalui pembinaan akhlak, siswa menjadi lebih teratur dalam mengatur waktu belajarnya. Ketiga, dengan meningkatnya kesadaran spiritual dan ibadah, siswa memiliki ketenangan jiwa yang mendukung konsentrasi dalam belajar. Keempat, dukungan dan motivasi yang diberikan oleh guru PAI, wali kelas, dan orang tua memberikan semangat tambahan bagi siswa untuk berprestasi. Dengan demikian, peningkatan prestasi akademik merupakan salah satu dampak positif yang signifikan dari strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI, yang menunjukkan bahwa pembinaan akhlak tidak hanya berdampak pada aspek spiritual dan sosial, tetapi juga pada aspek akademik siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Agil Amin (2021) yang mengungkapkan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan menurunnya disiplin dan prestasi akademik. Strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil mengatasi penurunan prestasi akademik yang disebabkan oleh kecanduan game online. Penelitian Mochamad Refqa (2022) juga menunjukkan bahwa program pembinaan yang efektif mampu meningkatkan prestasi akademik siswa melalui peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pembinaan akhlak berdampak positif pada peningkatan prestasi akademik siswa.

f. Peningkatan Kesadaran akan Dampak Negatif Game Online.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berdampak pada peningkatan kesadaran siswa akan dampak negatif game online. Pada observasi hari Rabu, 8 Juli 2026, dalam sesi diskusi setelah pengajian, peneliti mengamati bahwa beberapa siswa mengakui bahwa mereka menyadari bermain game berlebihan merugikan mereka. Siswa RA (kelas XI IPA 1) mengakui bahwa prestasi belajarnya menurun karena sering begadang bermain game. Siswa AN (kelas XI IPA 2) mengakui bahwa ia sering mengantuk di sekolah dan malas shalat karena bermain game terus-menerus. Siswa MF (kelas XI IPS 2) mengakui bahwa hubungannya dengan orang tua memburuk karena ia sering mengabaikan teguran orang tua untuk berhenti bermain game. Mereka menyatakan bahwa mereka ingin berubah dan berterima kasih kepada guru PAI yang telah membimbing mereka.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Beberapa siswa sudah mulai sadar bahwa bermain game berlebihan itu merugikan. Mereka mengakui bahwa prestasi belajar mereka menurun dan ibadah mereka*

terbengkalai. Kesadaran ini membuat mereka lebih mudah dibimbing dan mau mengikuti program pembinaan."

Hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan ini. "*Saya jadi sadar kalau main game berlebihan itu tidak baik. Saya jadi malas belajar, sering ngantuk di sekolah, dan lupa shalat. Sekarang saya sudah berusaha untuk mengurangi main game*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan perkembangan siswa yang menunjukkan peningkatan kesadaran siswa akan dampak negatif game online dan komitmen mereka untuk berubah. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil meningkatkan kesadaran siswa akan dampak negatif game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Kesadaran ini menjadi modal penting bagi siswa untuk terus memperbaiki diri dan menghindari kebiasaan bermain game secara berlebihan. Dengan kesadaran yang terbangun, siswa lebih mudah dibimbing dan mau mengikuti program pembinaan yang diberikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Agil Amin (2021) yang merekomendasikan intervensi pendidikan agama sebagai upaya meningkatkan kesadaran siswa akan dampak negatif game online. Penelitian Diati (2021) juga menunjukkan bahwa edukasi agama dan pembinaan akhlak yang diberikan guru PAI mampu meningkatkan kesadaran siswa akan bahaya kecanduan game online. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pembinaan akhlak berdampak positif pada peningkatan kesadaran siswa akan dampak negatif game online.

g. Peningkatan Hubungan dengan Orang Tua dan Guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan

guru PAI berdampak pada peningkatan hubungan siswa dengan orang tua dan guru. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru PAI dan wali kelas, beberapa orang tua siswa mengaku bahwa hubungan mereka dengan anaknya menjadi lebih baik. Anak sudah mau mendengarkan nasihat orang tua dan lebih terbuka dalam berkomunikasi. Peneliti juga mengamati bahwa siswa yang sebelumnya terlihat canggung atau takut dengan guru, mulai terlihat lebih akrab dan terbuka dalam berkomunikasi dengan guru PAI. Siswa tidak segan untuk menyapa guru PAI di koridor dan terkadang inisiatif untuk berkonsultasi tentang masalah yang dihadapi.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menyatakan bahwa. "*Orang tua beberapa siswa mengaku bahwa hubungan mereka dengan anaknya menjadi lebih baik. Anak sudah mau mendengarkan nasihat orang tua dan lebih terbuka dalam berkomunikasi. Ini menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan di sekolah juga berdampak positif di rumah*."

Penelitian ini juga didukung oleh dokumentasi berupa catatan komunikasi antara sekolah dan orang tua yang menunjukkan adanya peningkatan hubungan antara siswa dengan orang tua dan guru. Dokumentasi ini dapat dilihat pada Lampiran __ (sesuaikan dengan lampiran yang Anda miliki).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat dianalisis bahwa strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI berhasil meningkatkan hubungan siswa dengan orang tua dan guru di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Peningkatan ini terlihat dari perubahan sikap siswa yang menjadi lebih terbuka, komunikatif, dan hormat kepada orang tua dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan tidak hanya berdampak pada aspek individu siswa, tetapi juga pada hubungan sosial mereka dengan orang-orang terdekat.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Refqa (2022) yang menyatakan bahwa koordinasi

dengan orang tua merupakan strategi penting dalam pembinaan akhlak siswa. Peningkatan hubungan siswa dengan orang tua dan guru merupakan indikator keberhasilan dari kolaborasi yang dilakukan antara sekolah dan orang tua. Penelitian Muhammad Agil Amin (2021) juga merekomendasikan keterlibatan keluarga dalam mengatasi kecanduan game online, yang pada gilirannya akan meningkatkan hubungan antara siswa dan orang tua. Dengan demikian, temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa pembinaan akhlak berdampak positif pada peningkatan hubungan siswa dengan orang tua dan guru

C. Pembahasan

Berdasarkan paparan data hasil penelitian di atas, peneliti akan membahas temuan-temuan tersebut sesuai dengan tiga rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu: (1) strategi guru PAI dalam meningkatkan akhlakul karimah, (2) strategi guru PAI dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online, dan (3) dampak positif strategi guru PAI dalam pembinaan akhlakul karimah siswa yang mengalami kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan.

1. Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah di SMA Muhammadiyah 01 Medan

   Berdasarkan temuan di lapangan, guru PAI di SMA Muhammadiyah 01 Medan menerapkan strategi peningkatan akhlakul karimah secara terencana dan terstruktur. Perencanaan diawali dengan identifikasi masalah akhlak siswa, penentuan pendekatan yang sesuai, serta penyusunan program pembinaan yang berkesinambungan. Hal ini menunjukkan bahwa guru PAI tidak bekerja secara instan, melainkan melalui proses yang matang dan sistematis.

   Pelaksanaan strategi tersebut meliputi pendekatan personal dan bimbingan individual, pembiasaan kegiatan keagamaan seperti shalat Dhuha dan Zuhur berjamaah serta tadarus Al-Qur'an, keteladanan guru dalam perilaku dan ibadah, penguatan nilai-nilai akhlakul karimah dalam pembelajaran, serta program pembinaan khusus melalui kegiatan

ekstrakurikuler seperti pengajian, pesantren kilat, dan kegiatan sosial**.** Berbagai bentuk strategi tersebut menunjukkan bahwa pembinaan akhlakul karimah dilakukan melalui pendekatan yang beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Strategi ini menunjukkan efektivitas yang baik karena menggabungkan pendekatan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Siswa tidak hanya diberikan pemahaman teoritis tentang akhlak, tetapi juga dilatih untuk mengamalkannya melalui pembiasaan dan keteladanan. Pendekatan yang lembut dan penuh perhatian membuat siswa merasa diperhatikan, sehingga mereka lebih terbuka untuk menerima bimbingan.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Abuddin Nata (2001) bahwa guru PAI harus berfungsi sebagai pemelihara, pembina, dan pembimbing yang memberikan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik. Selain itu, pendekatan pembiasaan yang diterapkan juga sesuai dengan konsep pendidikan akhlak dari Al-Ghazali (2019) yang menekankan pentingnya pembentukan kebiasaan positif melalui pengulangan dan keteladanan.

Dengan demikian, strategi guru PAI dalam meningkatkan akhlakul karimah di SMA Muhammadiyah 01 Medan telah berjalan dengan baik dan terintegrasi dalam berbagai aspek kegiatan sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas.

Keberhasilan strategi ini juga tidak lepas dari adanya faktor pendukung, seperti kesadaran siswa untuk berubah, dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru lain, serta kerjasama orang tua yang kooperatif. Namun demikian, masih terdapat kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan waktu guru PAI dalam memberikan bimbingan secara intensif kepada seluruh siswa yang bermasalah. Meskipun demikian, upaya terus dilakukan dengan memperkuat komunikasi dengan orang tua dan menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif bagi pembinaan akhlak.

2. Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru PAI di SMA Muhammadiyah 01 Medan menerapkan strategi yang komprehensif dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online. Langkah awal yang dilakukan adalah identifikasi terhadap siswa yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan, seperti sering mengantuk di kelas, penurunan nilai, perilaku yang kurang fokus, serta laporan dari teman dan orang tua.

Setelah identifikasi dilakukan, guru PAI menerapkan berbagai strategi penanganan, antara lain: pendekatan personal dan konseling untuk memberikan pemahaman tentang dampak negatif game online serta motivasi untuk mengurangi durasi bermain; pembiasaan kegiatan keagamaan sebagai upaya mengalihkan perhatian siswa dari game online; kolaborasi dengan orang tua dan pihak sekolah untuk pengawasan dan pembatasan waktu bermain; penerapan self-management atau manajemen diri untuk membantu siswa mengendalikan kebiasaan bermain game; pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online dari segi kesehatan, akademik, sosial, dan spiritual; serta penyediaan kegiatan alternatif yang positif seperti olahraga, seni, dan keterampilan.

Strategi ini terbukti efektif karena tidak hanya berfokus pada aspek perilaku, tetapi juga menyentuh aspek psikologis dan spiritual siswa. Pendekatan personal yang dilakukan dengan lembut dan persuasif membuat siswa merasa diperhatikan dan tidak dihakimi, sehingga mereka lebih terbuka untuk menerima bimbingan dan bersedia mengubah kebiasaannya secara bertahap.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Krisna (2023) bahwa peran guru PAI dalam membina akhlakul karimah untuk menghadapi fenomena game online memerlukan kerjasama yang erat antara sekolah dan orang tua. Selain itu, temuan ini juga mendukung hasil penelitian Romi et al. (2024) bahwa strategi pembinaan yang melibatkan manajemen diri efektif dalam mengurangi kecanduan game online pada siswa.

Dengan demikian, strategi guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan telah dirancang secara holistik dengan melibatkan berbagai pihak dan pendekatan yang beragam, sehingga mampu memberikan hasil yang positif meskipun memerlukan proses dan waktu yang tidak sebentar.

Pelaksanaan strategi ini menghadapi sejumlah kendala, antara lain kurangnya pengawasan orang tua di rumah, pengaruh teman sebaya yang negatif, serta adanya normalisasi perilaku kasar akibat pengaruh game online. Untuk mengatasi hal tersebut, guru PAI memperkuat komunikasi dengan orang tua secara berkelanjutan, menyediakan kegiatan alternatif yang menarik seperti olahraga dan seni, serta memberikan pemahaman berulang-ulang tentang bahaya kecanduan game online kepada siswa.

3. Dampak Positif Strategi Guru PAI dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Siswa yang Mengalami Kecanduan Game Online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembinaan yang diterapkan oleh guru PAI memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa yang mengalami kecanduan game online. Dampak-dampak tersebut mencakup berbagai aspek kehidupan siswa, baik spiritual, akademik, maupun sosial.

Pertama, terjadi peningkatan kesadaran spiritual dan ibadah. Siswa mulai lebih rajin melaksanakan shalat berjamaah, membaca Al-Qur'an, dan mengikuti kegiatan keagamaan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan berhasil menyentuh aspek spiritual siswa dan mengembalikan kesadaran mereka akan kewajiban sebagai seorang Muslim.

Kedua, terjadi peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab. Siswa yang sebelumnya sering terlambat dan mengabaikan tugas, mulai menunjukkan peningkatan disiplin waktu, kehadiran di sekolah, dan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Dampak ini menunjukkan bahwa pembinaan akhlak tidak hanya berpengaruh pada perilaku keagamaan, tetapi juga pada kedisiplinan akademik.

Ketiga, terjadi perbaikan perilaku dan sikap sosial. Siswa mulai menunjukkan perilaku yang lebih sopan, menghormati guru dan teman, serta lebih peduli terhadap lingkungan sosial. Siswa yang dulunya tertutup dan individualis mulai terbuka dan mau bergaul dengan teman-temannya.

Keempat, terjadi pengurangan durasi bermain game online. Siswa mulai mampu mengendalikan diri dan membatasi waktu bermain game, yang sebelumnya bisa berjam-jam hingga larut malam. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembinaan berhasil membangun kesadaran dan pengendalian diri pada siswa.

Kelima, terjadi peningkatan prestasi akademik. Dengan berkurangnya waktu bermain game dan meningkatnya kedisiplinan belajar, nilai-nilai siswa mulai membaik. Siswa menjadi lebih fokus dalam belajar dan lebih rajin mengerjakan tugas.

Keenam, terjadi peningkatan kesadaran akan dampak negatif game online. Siswa mulai menyadari bahwa bermain game berlebihan merugikan prestasi belajar dan ibadah, sehingga mereka lebih mudah dibimbing dan mau mengikuti program pembinaan.

Ketujuh, terjadi peningkatan hubungan dengan orang tua dan guru. Siswa menjadi lebih terbuka dan komunikatif serta lebih menghormati orang tua dan guru. Orang tua beberapa siswa mengaku bahwa hubungan mereka dengan anaknya menjadi lebih baik.

Dampak positif ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mochamad (2022) juga menunjukkan bahwa upaya guru PAI dalam menyikapi dampak game online terhadap akhlak siswa melalui program intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler memberikan hasil yang positif dalam menanamkan nilai akhlak.

Untuk memastikan dampak positif ini dapat dipertahankan dan terus ditingkatkan, evaluasi dilakukan secara berkala melalui pemantauan perilaku siswa sehari-hari, komunikasi rutin dengan orang tua, serta rapat

evaluasi antar guru. Ke depan, diharapkan pembinaan akhlak dapat terus ditingkatkan dengan melibatkan lebih banyak pihak, memperbarui metode yang sesuai dengan perkembangan zaman, serta memberikan perhatian yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan kebiasaan bermain game.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembinaan

Berdasarkan temuan di lapangan, keberhasilan strategi pembinaan yang dilakukan guru PAI tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung, antara lain: kesadaran siswa untuk berubah, dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru lain, kerjasama orang tua yang kooperatif, serta ketersediaan fasilitas keagamaan seperti musala yang nyaman dan program kegiatan keagamaan yang rutin.

Namun demikian, masih terdapat beberapa faktor penghambat yang ditemukan, seperti kurangnya pengawasan orang tua di rumah, pengaruh teman sebaya yang negatif, keterbatasan waktu guru PAI dalam memberikan bimbingan secara intensif kepada semua siswa yang bermasalah, adanya normalisasi perilaku kasar akibat pengaruh game online, serta keterbatasan sarana prasarana pendukung pembinaan.

Faktor penghambat ini sesuai dengan temuan Diati (2021) bahwa kendala utama dalam mengatasi kecanduan game online adalah kurangnya dukungan dari orang tua dan pengaruh lingkungan pergaulan. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih intensif dalam melibatkan orang tua dan menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif bagi pembinaan akhlak.

Meskipun belum semua siswa mencapai perubahan perilaku yang signifikan dalam waktu singkat, upaya sistematis yang dilakukan guru PAI telah menunjukkan tren positif. Keberhasilan strategi pembinaan sangat bergantung pada konsistensi pelaksanaan, dukungan lingkungan, dan keterlibatan aktif semua pihak, baik guru, sekolah, maupun orang tua.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa strategi guru PAI di SMA Muhammadiyah 01 Medan yang meliputi pendekatan personal, pembiasaan ibadah, keteladanan, kolaborasi dengan

orang tua, self-management, dan kegiatan alternatif positif terbukti efektif dalam meningkatkan akhlakul karimah dan mengatasi kecanduan game online pada siswa, serta memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan spiritual, akademik, dan sosial siswa. Faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan menjadi bahan evaluasi dan perbaikan ke depan agar pembinaan dapat berjalan lebih optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan, dapat disimpulkan bahwa strategi pembinaan yang diterapkan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah

   Guru PAI di SMA Muhammadiyah 01 Medan menerapkan berbagai strategi untuk meningkatkan akhlakul karimah siswa melalui:

   a. Perencanaan strategi yang meliputi identifikasi masalah akhlak siswa, penentuan pendekatan yang sesuai, dan penyusunan program pembinaan yang terstruktur.
   b. Pendekatan personal dan bimbingan individual dengan memberikan nasihat secara lembut, mendengarkan keluhan siswa, serta memberikan motivasi agar siswa mampu mengamalkan nilai-nilai akhlakul karimah.
   c. Pembiasaan kegiatan keagamaan seperti shalat Dhuha dan Zuhur berjamaah, tadarus Al-Qur'an, serta pembacaan doa sebelum dan sesudah pelajaran.
   d. Keteladanan guru dalam berperilaku dan beribadah sebagai contoh nyata yang dapat ditiru oleh siswa.
   e. Penguatan nilai-nilai akhlakul karimah dalam setiap proses pembelajaran.
   f. Program pembinaan khusus (ekstrakurikuler) seperti pengajian, pesantren kilat, dan kegiatan sosial.

2. Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Siswa yang Kecanduan Game Online

   Guru PAI di SMA Muhammadiyah 01 Medan menerapkan berbagai strategi untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online melalui:

   a. Identifikasi siswa yang mengalami kecanduan game online melalui observasi perilaku, laporan dari berbagai pihak, dan komunikasi dengan orang tua.
   b. Pendekatan personal dan konseling untuk memberikan pemahaman tentang dampak negatif game online dan motivasi untuk mengurangi durasi bermain.
   c. Pembiasaan kegiatan keagamaan sebagai upaya mengalihkan perhatian siswa dari game online.
   d. Kolaborasi dengan orang tua dan pihak sekolah untuk pengawasan dan pembatasan waktu bermain game.
   e. Penerapan self-management (manajemen diri) untuk membantu siswa mengendalikan kebiasaan bermain game.
   f. Pemberian pemahaman tentang bahaya kecanduan game online dari segi kesehatan, akademik, sosial, dan spiritual.
   g. Kegiatan alternatif yang positif untuk mengalihkan perhatian siswa dari game online.

3. Dampak Positif Strategi Guru PAI dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Siswa yang Mengalami Kecanduan Game Online

   Strategi pembinaan yang diterapkan guru PAI memberikan berbagai dampak positif bagi siswa yang mengalami kecanduan game online, antara lain:

   a. Peningkatan kesadaran spiritual dan ibadah - Siswa mulai lebih rajin melaksanakan shalat berjamaah, membaca Al-Qur'an, dan mengikuti kegiatan keagamaan lainnya.
   b. Peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab - Siswa menunjukkan peningkatan disiplin waktu, kehadiran di sekolah, dan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

c. Perbaikan perilaku dan sikap sosial - Siswa mulai menunjukkan perilaku yang lebih sopan, menghormati guru dan teman, serta lebih peduli terhadap lingkungan sosial.
d. Pengurangan durasi bermain game online - Siswa mampu mengendalikan diri dan membatasi waktu bermain game.
e. Peningkatan prestasi akademik - Nilai-nilai siswa mulai membaik dengan berkurangnya waktu bermain game dan meningkatnya kedisiplinan belajar.
f. Peningkatan kesadaran akan dampak negatif game online - Siswa menyadari bahwa bermain game berlebihan merugikan prestasi belajar dan ibadah.
g. Peningkatan hubungan dengan orang tua dan guru - Siswa menjadi lebih terbuka dan komunikatif serta lebih menghormati orang tua dan guru.

Dengan demikian, strategi guru PAI yang meliputi pendekatan personal, pembiasaan ibadah, keteladanan, kolaborasi dengan orang tua, self-management, dan kegiatan alternatif positif terbukti efektif dalam meningkatkan akhlakul karimah, mengatasi kecanduan game online, serta memberikan dampak positif bagi siswa. Keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada konsistensi pelaksanaan, dukungan lingkungan, dan keterlibatan aktif semua pihak, baik guru, sekolah, maupun orang tua.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah beberapa saran untuk meningkatkan strategi guru PAI dalam membina akhlakul karimah siswa yang kecanduan game online di SMA Muhammadiyah 01 Medan:

1. Bagi Pendidik (Guru PAI)
    a. Disarankan untuk untuk terus memperbarui teknik pengajaran dan pembinaan dengan memanfaatkan pendekatan yang lebih kontekstual dan relevan dengan minat generasi siswa saat ini,

seperti integrasi literasi digital dan etika bermedia sosial dalam materi pembelajaran.

b. Meningkatkan pemahaman tentang game online dan dampaknya agar dapat lebih dekat dengan siswa dan lebih mudah dalam memberikan bimbingan. Guru perlu memahami dunia digital siswa sehingga dapat berkomunikasi dengan lebih efektif.
c. Mengembangkan program mentoring atau konseling berbasis nilai-nilai Islam yang dilakukan secara rutin dan terjadwal, sehingga siswa yang kecanduan game online mendapatkan pendampingan yang berkelanjutan.
d. Meningkatkan kompetensi dalam bidang bimbingan dan konseling melalui pelatihan atau workshop, sehingga mampu memberikan pendampingan yang lebih profesional kepada siswa yang mengalami kecanduan game online.

2. Bagi Lembaga (SMA Muhammadiyah 01 Medan)
   a. Perlu adanya program matrikulasi atau program pembinaan khusus di awal tahun ajaran untuk menanamkan nilai-nilai akhlak dan kesadaran akan dampak negatif game online.
   b. Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang positif dan menarik minat siswa, seperti e-sport yang terarah dengan regulasi dan bimbingan, sebagai wadah untuk menyalurkan minat dan bakat siswa secara positif (Basori & Fanani, 2025).
   c. Mendorong terciptanya lingkungan sekolah yang peduli (caring community) melalui penguatan peran seluruh warga sekolah dalam mengawasi dan membimbing siswa, serta menciptakan suasana yang kondusif bagi pembinaan akhlak..
   d. Menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan keagamaan dan pembinaan akhlak, seperti musala yang nyaman, buku-buku keagamaan, dan fasilitas untuk kegiatan ekstrakurikuler.

e. Mengadakan pelatihan bagi guru tentang penanganan kecanduan game online dan pembinaan akhlak di era digital

3. Bagi Orang Tua
   a. Diharapkan memberikan dukungan moral dan waktu khusus di rumah untuk mengawasi aktivitas anak, terutama dalam penggunaan gawai dan durasi bermain game.
   b. Meningkatkan komunikasi dengan guru PAI dan wali kelas untuk memantau perkembangan akhlak anak dan mencari solusi bersama jika ditemukan masalah.
   c. Memberikan keteladanan di rumah dengan membiasakan ibadah dan perilaku positif, karena anak-anak cenderung meniru perilaku orang tua mereka.
   d. Membatasi waktu penggunaan gawai dan memberikan alternatif kegiatan positif yang bermanfaat bagi anak.
   e. Menciptakan lingkungan rumah yang kondusif untuk pembinaan akhlak, seperti menyediakan waktu untuk kegiatan keagamaan bersama keluarga.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya
   a. Disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan lebih banyak responden atau menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur efektivitas strategi pembinaan secara lebih terukur.
   b. Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada pengembangan model pembinaan akhlak yang terintegrasi dengan teknologi digital dan karakteristik siswa di era modern.
   c. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi peran game online yang lebih spesifik dalam mempengaruhi perilaku siswa, serta strategi-strategi inovatif yang dapat diterapkan oleh guru PAI dalam mengatasi dampak negatifnya.

d. Penelitian tentang efektivitas program e-sport yang terarah dengan bimbingan nilai-nilai Islam dalam mengalihkan kecanduan game online siswa juga perlu dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, M., & Dian, A. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. PT. Remaja Rosdakarya.

Abdurrahman, M. (2016). *Akhlak: Menjadi Akhlak Mulia*. Raja Graffindo Persada.

Abim, T. (2024). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (Studi Kasus SMP Sirojut Taqwa)*.

Abudin, N. (2001). *Perspektif Islam tentang Pola Hubungan Guru-Murid: Study Pemikiran Tsawuf AL-Ghazal*. PT. Raja Grafindo Persada.

Akmal, H. (2014). *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. PT. Raja Grafindo Persada.

Akrim. (2020). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Q. Muhammad & Gunawan, Eds.). CV. Bildung Nusantara.

Al-Ghazali. (2019). *Ihya' Ulumuddin: Menghidupkan Ilmu-Ilmu Agama*. Penerbit Republika.

Amin, M. A. (2021). Dampak kecanduan game online terhadap akhlak siswa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(3), 156–162. https://doi.org/10.24815/jimps.v6i3.24699

Aqila, S. (2017). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Sleman : A+Plus Books.

As'aril, M. (2011). *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*. Ar-Ruzz Media.

Atang, A. H. (2007). *Metodologi Studi Islam*. Rosda Karya.

Basori, S., & Fanani, Z. (2025). Dampak game online terhadap akhlak remaja di era digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan. Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(4), 101–115. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i4.7547

Bayu, pratama I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Universitas Brawijaya Press.

Beni, S. A. (2010). *Ilmu Akhlak*. CV Pustaka Setia.

Catur, N. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Kencana.

Cici, T. S. A. (2022). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Tunas Bangsa Sungai Dua Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir*.

Diati. (2021). *Peran Guru Pai Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Sma Negeri 13 Ambon*.

Fani, A. (2024). *Kolaborasi Guru Pai Dan Guru Kelas Dalam Menangani Perilaku Tempramental Pada Anak Yang Kecanduan Game Online Di SDN 134 Rejang Lebong*.

Fanreza, R. (2017). *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga Dosen Tetap Al-Islam Kemuhammadiyahan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam, 9(2), 141–161.

Fanreza, R. (2019). *The Formation of Students' Akhlakul Karimah and Al-Islam and Muhammadiyah Studies at The University of Muhammadiyah Sumatera Utara*.

Proceedings of the 6th International Conference on Community Development (ICCD 2019), 455–457

Hamzah, B. U. (2024). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Bumi Aksara.

Humaida, A., Fasicha, I. D., Alghifari, M. R., & Lestari, P. S. (2024). Potensi industri halal di Indonesia sebagai negara berpenduduk Muslim terbesar. *Aghniya: Jurnal Ekonomi Islam, 6*(1), 11. https://doi.org/

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga.

Ibrahim. (2018). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Jayadi, U. (2025). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Smk Negeri 4 Manado*. 10–13.

Kemendikbud. (2020). *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Krida, S., & Anis, F. H. (2018). Pendidikan Akhlak Menurut Syekh Kholil Bangkalan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *6*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.36667/jppi.v6i1.153

Krisna, N. A. (2023). *Peran Guru PAI Dalam Membina Akhlakul Karimah Untuk Menghadapi Fenomena Game Online Di SDN 2 Bendiljati Kulon*.

Krista, S. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, *1*(1). https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20

Melsa Adila, Z. N. (2024). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Di Era Digital Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Pgri 3 Taman Kabupaten Pemalang*.

Meri, P. Y., Yuliana, Asmar, Y., Zulfa, E., & Widi, I. A. (2023). Artikel Review: Dampak Kecanduan Bermain Game Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Psikologi Dan Konseling West Science*, *1*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jpkws.v1i05.827

Mochamad, R. (2022). *Upaya Guru Pai dalam Menyikapi Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa*.

Muhammad, A. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Prenada media Group.

Muhammad, A. A. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *6*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v6i3.24699

Muhammad, R. M. J. (2006). *Keistimewaan Akhlak Islami*. CV Pustaka Setia.

Rahmawati, K. (2022). *Dasar-Dasar Pendidikan Akhlak Dalam Al-Qur'an (Telaah Surat Luqman Ayat 12-19 Studi Tafsir Al-Azhar)*.

Riyadi, S. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. UNS Press.

Romi, F., Arman, H., Salmi, W., & Wedra, A. (2024a). Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Kecanduan Siswa Bermain Game Online Higgs Domino Island Di Mtsn 9

Agam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24954

Romi, F., Arman, H., Salmi, W., & Wedra, A. (2024b). Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Mengatasi Kecanduan Siswa Bermain Game Online HIIGS Domino Island di Mtsn 9 Agam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24954

Saiful, B., & Zainuddin, F. (2025). Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing wetan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *5*(4). https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i4.7547

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.

Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Surbakti, K. (2017). *Pengaruh game online terhadap remaja*. Jurnal Curere, 1(1), 28–38. https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20 archive.umsida.ac.id

Uli, S. A. (2014). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Rajawali Pers.

LAMPIRAN

DOKUMENTASI WAWANCARA DI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN

Lampiran 1. Wawancara wakil kepala sekolah



Lampiran 2. Wawancara guru pendidikan agama Islam



Lampiran 3. Wawancara guru bimbingan konseling (BK)



Lampiran 4. Wawancara siswa/siswi



Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (1)



Lampiran 6. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (2)



Lampiran 7. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (3)



Lampiran 8. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas (4)



Lampiran 9. Dokumentasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun dan digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 01 Medan ada dan dijadikan data pendukung dalam penelitian ini. Namun demikian, dokumentasi tersebut tidak dapat ditampilkan pada halaman lampiran.

LAMPIRAN

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/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

بسم الله الرحمن الرحيم

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada Yth :
Dekan FAI UMSU

04 Safar 1447 H
24 April 2025 M

Di -
Tempat



Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hasnan Antova Nasution
NPM : 2201020099
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kredit Kumalatif : 3,70

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Analisi Adaptasi Kurikulum PAI Pada Jenjang Sekolah Menengah Atas Pada Era Merdeka Belajar Di Kota Medan (Studi Kasus SMA Muhammadiyah 01 Kota Medan)					
2	Pemanfaatan Platform Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Siswa Gen Z Di SMA Muhammadiyah 01 Medan					
3	Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 1 Medan					

Demikian permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

Hasnan Antova Nasution

Keterangan
Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
3. Asli untuk etua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setujui dan tanda silang pada judul yang di tolak

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UMSU
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
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. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Nama Mahasiswa : Hasnan Antova Nasution
NPM : 2201020099
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 1 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
3/12/2025	1. Baca Pedoman Skripsi 2. LBM. harus lengkap dgn identifikasi masalah 3. Rencana harus ditambah dan identifikasi masalah.		perbaiki utk skripsi
26/1/2026	1) Rumusan masalah belum sesuai dgn variabel judul. 2) Rumusan cukup 3 saja.		perbaiki
31/1/2026	3) Identifikasi masalah cukup 5 saja dgn kalimat yang.		
	1. Identifikasi masalah lebih di perluas pd. variabel judul. 2. Rumusan masalah ditambah dari identifikasi masalah. Cukup 3 saja.		

Medan, Desember 2025

Diketahui/Disetujui
Dekan

Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I, M.A

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

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

Pembimbing Proposal

Dr. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

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/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
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. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Nama Mahasiswa : Hasnan Antova Nasution
NPM : 2201020099
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 1 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
2/2 2026	1. Judul ganti di perbaiki kembali ✓ 2. Rumusan masalah kembali di sempurnakan ✓		perbaiki
4/2 2026	1) Rumusan ke 3 perbaiki 2) Lanjut ke bab 2 dan 3 3) Tetap pedoman kembali		Lanjut
10/2 2026	1. Rumusan ok. 2. Lanjut ok 3. Lanjut ke BAB 2.		perbaiki
2/3 2026	lanjut ke BAB III		Lanjut
3/4 2026	ACC. Seminar proposal. 7/4 26		Selesai

Medan, Januari 2026

Diketahui/Disetujui
Dekan

Dr. Gallan[illegible] S.Pd.I, M.A

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

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

Pembimbing Proposal

Dr. Selamat Pohan, S.Ag, M.A

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/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi **Pendidikan Agama Islam** yang diselenggarakan pada Hari **Jum'at 22 Mei 2026 M,** dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	**: Hasnan Antova Nasution**
Npm	**: 2201020099**
Semester	**: 8**
Fakultas	**: Agama Islam**
Program Studi	**: Pendidikan Agama Islam**
Judul Proposal	**: Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan**

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 22 Mei 2026

Tim Seminar

Ketua Program Studi	Sekretaris Program Studi
Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I	**Mavianti, S.Pd.I., M.A**

Pembimbing	Pembahas
Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A	**Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I**

Diketahui/ Disetujui
Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zailani, 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/Akre/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.i fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan
Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari **Jum'at, 22 Mei 2026** telah diselenggarkan Seminar Program Studi **Pendidikan Agama Islam** dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Hasnan Antova Nasution**
Npm : **2201020099**
Semester : **8**
Fakultas : **Agama Islam**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul Proposal : **Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 01 Medan**

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	Sudah sesuai
Bab I	sudah sesuai
Bab II	Sudah sesuai
Bab III	Lebih di perbaiki waktu penelitian
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus ☑ Tidak Lulus ☐

Medan, 22 Mei 2026

Tim Seminar

Ketua
Assoc. Prof. Dr. Hasnan Rudi Setiawan, M.Pd.

Sekretaris
Mavianti, S.Pd.I., M.A

Pembimbing
Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A

Pembahas
Assoc. Prof. Dr. Hasnan Rudi Setiawan, M.Pd

PIAGAM PENDIRIAN
NO. 1562/II-10/SU-76/1976

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PNF
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA MEDAN
SMA MUHAMMADIYAH 1 MEDAN
Alamat : Jalan Utama No. 170 Medan Telepon : 061 - 7365218
NPSN : 10210909 Akreditasi: A
NSS : 304076001043 Website : www.smamsamedan.sch.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN
Nomor : 021/KET/III.4-AU/F/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Ivansyah Aly, S.Pd, Gr
NBM	: 1.307.332
Jabatan	: Kepala SMA Muhammadiyah 1 Medan

Dengan ini menerangkan kepada :

Nama	: Hasnan Antova Nasution
NPM	: 2201020099
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 442/II.3/UMSU-01/F/2026 tanggal 03 Muharrram 1448 / 18 Juni 2026 M prihal mohon izin Riset, maka dengan ini benar nama tersebut diatas telah melaksanakan Riset di SMA Muhammadiyah 1 Medan dengan judul ***"Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa Yang Kecanduan Game Online di SMA Muhammadiyah 1 Medan***.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sembagaimana mestinya.

Nashruun minallah wa fathun qoriib.
Wassalamu'alaikum wr.wb.

Medan, 15 Shafar 1448 H
20 Juli 2026 M
Kepala SMA Muhammadiyah 1 Medan

Ivansyah Aly, S.Pd, Gr
NBM : 1.307.332

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Hasnan Antova Nasution
NPM : 221020099
Tempat/Tanggal Lahir: Medan 12 - Agustus - 2004
Jenis Kelamin : Pria
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Anak Ke : 7
Alamat : Jalan Medan Area Selatan Gg. Keluarga No. 2 Medan
No. Telepon : 085184185846
E-mail : antova2429@gmail.com

2. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Koprawi Nasutin S.H., M.Pd
Pekerjaan : PNS
Nama Ibu : Farida S.E
Pekerjaan : Guru Sertifikasi
Alamat : Jalan Medan Area Selatan Gg. keluarga No.. 2 Medan
No Telepon : 081370228746

3. DATA PENDIDIKAN FORMAL

1. SD : SD Nurul Islam Indonesia Medan
2. SMP : SMP Negri 12 Medan
3. SMA : Madrasah Aliyah Negri (MAN) 1 Medan
4. Tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Agama Islam & Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tahun 2022- 2026