

SKRIPSI

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN
AKHLAK SANTRI PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM
PAPUA**



Disusun Oleh:

Nama : Abdul Rochim Gani

Nim : 148623022034

TTL : Stenkool, 01 Januari 2000

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG

(UNIMUDA) 2025

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN
AKHLAK SANTRI PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM
PAPUA**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Waktu Pelaksanaan Ujian Skripsi:

Hari :

Tanggal :



Disusun Oleh:

Nama : Abdul Rochim Gani

NIM : 148623022034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH SORONG**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi:

**“Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Akhlak Santri Pondok
Pesantren Cahaya Islam Papua”**

Nama : Abdul Rochim Gani
NIM. : 148623022034

Telah disetujui tim pembimbing
Pada 20, Agustus 2025

Pembimbing 1

Abdul Gani, M.Hum.
NIDN. 1401129401



Pembimbing 2

Arif Pramana Aji, M.Pd.
NIDN. 1414078902





LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK
SANTRI PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM PAPUA**

Nama : Abdul Rochim Gani
NIM : 148623022034

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada :

Dekan Fakultas Agama Islam



Dr. Ambo Tang, Lc., M.Pd.

NIDN. 1422038201

Tim Penguji Skripsi

1. **Arif Pramana Aji, M.Pd.**
NIDN. 1414078902

2. **Muhammad Muzakki, M.Pd.**
NIDN. 1421019201

3. **Abdul Gani, M.Hum.**
NIDN. 1401129401



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 2 Agustus 2025

Abdul Rochim Gani
NIM. 148623022034

MOTTO

إِنَّ الصَّبْرَ مِنْ أَسْبَابِ الظَّفَرِ

“Sesungguhnya kesabaran adalah sebab/jalan kesuksesan”

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah *subhanahu wata'ala* dan atas dukungan serta doa dari orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Skripsi ini adalah persembahan kecil penulis untuk kedua orang tua yakni Bapak Ober dan Sofyah yang senantiasa memberikan dukungan moral, *financial* serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusyuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua. Oleh karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian Bapak dan Ibu tercinta.
2. Untuk Istri tercinta Sri Dewi Sartika, terimakasih telah menemani serta membantu dalam proses penulisan ini, memberikan kasih sayang, dukungan dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesan dan cita-cita Suamimu ini, Terimakasih untuk pengertian dan kesabaranmu selama ini.
3. Kakak-kakaku tersayang yakni Siti Sa'adah dan Agus Riandi, yang selalu memberikan semangat serta do'a terbaik dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih dan sayangku untuk kalian.
4. Seluruh keluarga besar Jasman dan Ober Family yang selalu mendukung dan mendoakan keberhasilan bagi penulis.
5. Rekan-rekan seperjuangan dan angkatan pertama 2021 dan kedua 2022 PAI.
6. Almamaterku Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
7. Untukku Abdul Rochim Gani yang telah berusaha sekuat tenaga dalam setiap langkah perjalanan ini dan terima kasih telah percaya pada dirimu sendiri dan tidak pernah berhenti berjuang.

ABSTRAK

Abdul Rochim Gani/148623022034. **ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK SANTRI PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM PAPUA** Skripsi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam. UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *game online* terhadap perubahan akhlak santri di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena meningkatnya intensitas bermain *game online* oleh santri saat liburan, yang memunculkan kekhawatiran terhadap perubahan perilaku dan akhlak mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap perubahan akhlak santri, baik dalam bentuk positif seperti peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan kerja sama tim, maupun negatif seperti perilaku kasar, lalai terhadap kewajiban beribadah, dan berkurangnya komunikasi dengan orang tua. Beberapa santri juga mengalami penurunan motivasi belajar dan kecanduan bermain *game online* hingga berjam-jam per hari. Pondok pesantren dan orang tua memegang peranan penting dalam mengontrol dan membimbing penggunaan *gadget* serta menanamkan nilai-nilai akhlak kepada para santri. Kesimpulannya, pengaruh *game online* terhadap akhlak santri bersifat kompleks dan memerlukan pendekatan edukatif dan pengawasan yang seimbang.

Kata Kunci: *Game Online*, Akhlak, Santri, Pesantren, Perilaku Remaja

الملخص

عبد الرّحيم غاني / ١٤٨٦٢٣٠٢٢٠٣٤ تحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على تغيّر الأخلاق لدى طلاب معهد نور الإسلام بابوا الداخلي رسالة تخرج في برنامج تعليم التربية الإسلامية، كلية الشريعة الإسلامية جامعة المحمدية التربوية (UNIMUDA) سورونج

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على تغيّر الأخلاق لدى طلاب معهد ضياء الإسلام بابوا الداخلي. تنبع خلفية البحث من ظاهرة ازدياد ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية خلال العطل، مما أثار القلق بشأن التغيرات في سلوكهم وأخلاقهم. استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي بطريقة دراسة الحالة. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والوثائق. أظهرت نتائج البحث أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير كبير على تغيّر أخلاق الطلاب، سواء بشكل إيجابي مثل تعزيز الثقة بالنفس والقدرة على العمل الجماعي، أو بشكل سلبي مثل السلوك العدواني، والتهاون في أداء العبادات، وضعف التواصل مع الوالدين. كما لوحظ انخفاض الدافع للتعلم لدى بعض الطلاب وإدمانهم على الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة يومياً. وتلعب إدارة المعهد وأولياء الأمور دوراً مهماً في مراقبة وتوجيه استخدام الأجهزة الإلكترونية، وكذلك في غرس القيم الأخلاقية في نفوس الطلاب. وخلصت الدراسة إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأخلاق تأثير معقد، ويتطلب توجهاً تربوياً ورقابة متوازنة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الأخلاق، الطلاب، المعهد الداخلي، سلوك المراهقين.

ABSTRACT

Abdul Rochim Gani / 148623022034. ***ANALYSIS OF THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON THE MORAL CHANGES OF STUDENTS AT CAHAYA ISLAM PAPUA ISLAMIC BOARDING SCHOOL*** Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education, Faculty of Islamic Studies. MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF EDUCATION (UNIMUDA) SORONG.

This study aims to analyze the impact of online games on the moral changes of students santri at the Cahaya Islam Papua Islamic Boarding School. The background of this research arises from the increasing intensity of online gaming among students during school holidays, which has raised concerns regarding changes in their behavior and character. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that online games have a significant impact on the moral development of students, both positively such as enhancing self-confidence and teamwork skills and negatively, including aggressive behavior, neglect of religious duties, and decreased communication with parents. Some students also experienced a decline in learning motivation and became addicted to online games, spending hours playing each day. The boarding school and parents play a crucial role in supervising and guiding the use of gadgets while instilling moral values in students. In conclusion, the influence of online games on student morals is complex and requires an educational approach coupled with balanced supervision.

Keywords: Online Games, Morals, Students, Islamic Boarding School, Adolescent Behavior.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi al aalamiin*, puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya berupa kekuatan, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dengan judul “**Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan Akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua**”. Tepat pada waktunya dan harapan nya bisa selesai dengan yang sudah direncanakan.

Adapun penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam, Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian susunan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis yakni Bapak Ober dan Ibu Sofyah yang telah memberikan dukungan moral, *financial* serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis. Tentunya tak lupa pula atas pertolongan dari Allah *Subhanahu wata'ala*.
2. Bapak Dr. H. Rustamaji, M.Si. Selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu, memberikan banyak pendidikan baru, dan pengalaman yang indah.
3. Ustadz Dr. Ambo Tang, Lc., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Agama Islam (FAI). Dosen Pembimbing I Ustadz Abdul Gani, M.Hum. dan Dosen Pembimbing II Ustadz Arif Pramana Aji, M.Pd. sekaligus selaku wakil Dekan Fakultas Agama Islam. Terima kasih atas arahan dengan penuh kesabaran, waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga dedikasi dan komitmen ustadz dalam mengajar terus menginspirasi generasi selanjutnya.

2. Ustadz Zulkifli, S.H.I., M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong atas segala bantuan yang diberikan dalam bidang akademik agar terselesaikannya skripsi ini.
3. Seluruh Dosen dan staff UNIMUDA dan Fakultas Agama Islam yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
4. Bapak Yudi Abdullah Rafik, ST. Selaku Kepada Sekolah SMP Cahaya Islam Kota Sorong yang telah memberikan bantuan dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Ustadz Wahyu Darisman, S.Pd. Selaku Kesantrian Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang telah memberikan keterangan, informasi dan data-data untuk keperluan penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Keluarga Besar Jasman dan Ober Family yang menjadikan peneliti semangat dalam belajar pengorbanan, kasih sayang serta do'a-do'a yang dipanjatkan pada setiap salat.
7. Terima kasih kepada Istriku yang senantiasa sabar mendampingi dalam proses penulisan Skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata yang dapat saya ucapkan semoga Allah *Subhana wata'ala* membalas dengan sebaik-baiknya atas apa yang telah diberikan kepada saya berupa, dorongan, bimbingan serta dukungan dan motivasi. Semoga Allah *Subhana Wata'ala* meridhoi atas apa yang menjadi amalan kebaikan untuk kita semua. Penulis menyadari secara sadar bahwasannya pada skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Tetapi dengan adanya kekurangan dari semua itu penulis memiliki harapan kecil dan dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak.

Sorong, 2 Agustus 2025

Abdul Rochim Gani
NIM. 148623022034

DAFTAR ISI

Contents

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
PEDOMAN TRANSLITRASI.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Penelitian Terdahulu.....	7
B. Kajian Teori.....	9
C. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III.....	25
METODE PENELITIAN	25
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Sumber Data Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data	31
BAB IV	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	36

B. Temuan Penelitian	42
C. Pembahasan Temuan Penelitian	54
BAB V.....	92
KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua	38
Tabel 4. 2 Data Siswa SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam papua.....	39
Tabel 4. 3 Data Siswa SMP Cahaya Islam Kota Sorong.....	40
Tabel 4. 4 Data Siswa SMA Cahaya Islam Papua.....	40
Tabel 4. 5 Sarana dan Prasarana Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua	40
Tabel 4. 6 Kegiatan Ekstrakurikuler Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Alur Kerangka Berfikir	24
Gambar 3. 1 Analisis Data Kualitatif menurut Miles dan Humberman	33

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi Arab - Latin

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	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	Ḍal	ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	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	`	Apostrof terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi sekarang ini telah berkembang sangat pesat dan seolah-olah tidak berhenti menghasilkan produk teknologi yang sangat canggih. Berbagai macam produk teknologi dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan manusia diberbagai macam bidang seperti, bidang pendidikan, kesehatan, ilmu pengetahuan dan sebagai hiburan.(Rahmadani Salsabila Fitratunnisa, 2023)

Gadget merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi yang semakin maju. Setiap hari semakin banyak model dan merek yang dikembangkan dari berbagai jenis gadget dengan segala kekurangan dan kelebihan pada setiap jenisnya. Saat ini sudah tersedia berbagai macam perangkat *gadget* yang masing-masing memiliki fitur yang luas dan canggih(Yunita, 2023). Di Indonesia semakin meningkat teknologi dan *gadget*, ini terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan type yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki *smartphone*. Itu karena *smartphone* dianggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, misalnya untuk bermain.(Dhamayanthie, 2020)

Hampir setiap aspek kegiatan sangat mudah di akses melalui internet. Internet telah mengubah pola hidup manusia saat ini ke arah yang lebih global

karena setiap informasi dari belahan dunia bisa masuk secara bebas kepada masyarakat. Selain internet, kini smartphone juga terus berevolusi menjadi sebuah perangkat yang serba bisa, dengan dibekali fitur-fitur canggih yang mampu melakukan tugas-tugas untuk membantu kehidupan manusia.(Putra et al., n.d.)

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *video game*. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan *game online*. *Game online* tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game* disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri *game* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Liga game, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain atau lebih dari satu orang, mereka membentuk *Squad* atau Tim yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya. Contohnya game Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire, Roblox. (Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, 2020)

Game online memberikan berbagai macam fasilitas yang dibutuhkan oleh para pemain serta dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat masyarakat untuk bermain *game online* sehingga dari tahun-ketahun jumlah orang yang bermain game semakin bertambah. Berdasarkan data yang ada setiap tahunnya jumlah pemain game terus mengalami peningkatan terutama dinegara Indonesia.

Laporan data dari We Are Social, Indonesia menjadi negara pemain *game online* urutan ketiga di dunia dengan jumlah pengguna *game online*. Sekitar 94,5 persen pengguna internet yang memainkan *game online* berusia 16-64 tahun per januari 2022. Sebanyak 68,1 persen pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* (Dihni, 2022: 2). Dari data tersebut menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang bermain game dan tidak sedikit dari mereka mengalami kecanduan bermain *game online*.(Rahmadani Salsabila Fitratunnisa, 2023)

Bermain *game online* dapat memberikan perubahan perilaku atau efek tertentu terhadap penggunanya. Seperti yang dikemukakan oleh Stamm dan Bowess, ada dua efek dari media terhadap penggunanya, yang pertama adalah efek primer, yaitu efek yang ditimbulkan karena adanya terpaan, perhatian dan pemahaman serta efek sekunder, yaitu perubahan tingkat kognitif dan perubahan perilaku.

Dikatakan juga oleh Permata Sari, (2020) Banyak terjadi pada anak-anak dan remaja, karena asiknya dengan permainan yang dimainkannya, terkadang mereka tidak memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Pentingnya pengawasan dari pesantren dan kontrol orang tua terhadap penggunaan

perangkat elektronik oleh santri, khususnya di lingkungan keluarga, orang tua berperan penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak.(Yunita, 2023)

Dari pemaparan di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini karena di Kota Sorong terdapat banyak anak sekolah yang sering bermain game online, khususnya santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dan perubahan akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang diakibatkan kecanduan bermain *game online* ketika liburan di rumah.

Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan Akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang diakibatkan kecanduan bermain game online?
2. Bagaimana upaya pihak Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua terhadap perubahan akhlak santri yang diakibatkan keseringan bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- a. Menjelaskan dampak *game online* terhadap perubahan akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.
- b. Menganalisis upaya pondok pesantren Cahaya Islam Papua dalam usaha perbaikan akhlak santri yang terkena dampak negatif dari kecanduan bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Penulisan proposal penelitian dengan judul “Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua”. Diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu memberikan khazanah keilmuan betapa pentingnya waspada terhadap dampak game online bagi kepribadian sosial dan akhlaq anak. Menambah bahan referensi dan bahan masukan pada penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang Tua

Data yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan sumber informasi dan panduan bagi orang tua santri, yang diharapkan orang tua lebih memberikan perhatian, kasih sayang, keteladanan yang baik terutama dalam menggunakan *Handphone*, sehingga akhlak santri dapat terbentuk dengan baik.

b. Bagi Lembaga

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan panduan bagi Lembaga dalam menangani permasalahan dampak *game online* pada perubahan akhlak santri.

c. Bagi Peneliti

Sebagai media aplikasi ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah, sebagai bahan intropeksi bagi peneliti dalam memanfaatkan waktu dengan baik dan tidak membuang waktu sia-sia, sekaligus hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengetahui lebih dalam pengaruh *game online* terhadap perubahan akhlak santri. Hasil

penelitian ini juga dapat dimanfaatkan dan dijadikan salah satu bahan masukan ataupun bahan pertimbangan dalam kegiatan penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan penelitian ini akan dikaitkan dengan beberapa karya ilmiah terdahulu, sehingga didapatkan keterkaitan dengan karya ilmiah peneliti. Beberapa karya ilmiah tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian Miftahul Mukar Romah yang berjudul Dampak Game Online bagi kepribadian sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. Adapun hasil dari penelitian ini adalah pertama, game online merupakan hiburan yang sangat menarik dan menyenangkan. Kedua, Dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan anak bermain game online ada yang berupa positif dan juga negatif. Dampak positifnya anak menjadi lebih mengenal dunia teknologi dan dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online, yakni pertama anak tidak bisa mengendalikan emosinya. Kedua, anak menjadi merasa superior atau unggul. Upaya yang dilakukan orang tua dalam menangani dampak game online bagi kepribadian sosial anaknya yaitu, pertama memberikan batasan waktu anak untuk bermain game online. Kedua memberi tambahan waktu belajar pada anak serta mendatangkan tutor untuk membimbingnya belajar. Ketiga mengambil handphone anak untuk beberapa waktu.(Romah, 2021)
- 2) Penelitian Arief Rahman Hakim yang berjudul Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Ahlak Siswa Kelas V Di Sdn 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak. Penelitian ini mendapatkan dua hasil, yaitu dampak

positif bermain game online dan dampak negatif bermain game online. Dampak positif dari bermain game online bertambahnya relasi pertemanan siswa, hal tersebut terjadi karena siswa selalu memanfaatkan atau memakai fitur yang di sediakan di dalam *game online free fire* ini yaitu fitur mic dan pesan chat. Dan Meningkatnya kemampuan bekerjasama siswa terjadi karena strategi yang dipakai siswa saat bermain *game online free fire*.

Sedangkan dampak negatif adalah siswa cenderung berbicara kasar dan kotor hal ini terjadi karena siswa saat bermain *game online* mengalami kekalahan saat bermain *game* dan apabila ada teman satu timnya yang kurang mahir dalam bermain *game online free fire*. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata siswa hal ini terjadi saat siswa diperintah untuk sholat oleh orang tuanya rata-rata siswa yang bermain *game online free fire* lebih memilih untuk menyelesaikan *game* nya terlebih dahulu daripada sholat. dan Perubahan pola istirahat dan makan, hal ini dapat dilihat dari waktu yang digunakan siswa saat bermain *game online*, siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai lupa waktunya makan dan tidur(Hakim, 2024)

- 3) Penelitian Rifqi Hendri yang berjudul Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat. Hasil dari penelitian ini adalah Hasil belajar siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat dengan adanya game online 37% siswa menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online. Hasil belajar ditentukan oleh diri siswa sendiri yaitu bagaimana ia harus

bersikap adil antara memuaskan kesenangan mereka dengan menjalankan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar,

Dampak negatif penggunaan game online siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 25% dari siswa tidak bisa mengontrol waktu dengan baik yang berawal dari kecanduan maka timbulah waktu yang terbuang sia-sia,

Dampak positif penggunaan game online siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yaitu 65% dari jawaban siswa bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress yang ada, selain itu mereka menjadikan game online sebagai pengasa otak mereka (Hendri Rifqi, 2020)

B. Kajian Teori

1. Pengertian Analisis

Analisis adalah proses Dimana masalah besar yang dipecahkan sehingga menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dipahami. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan analisis adalah sebuah penyelidikan yang dilakukan dalam rangka mencari tahu keadaan yang sebenarnya. Lebih lanjut menurut Jogiyanto (1999:129) dalam jurnal Hanik Mujiati (2014) dijelaskan bahwasannya analisis adalah menguraikan suatu informasi dari beberapa komponen untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi permasalahan yang ada sehingga dapat menemukan solusi dari permasalahan tersebut untuk Solusi yang diharapkan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis adalah proses identifikasi sesuatu yang bertujuan untuk

memecahkan masalah atau menemukan kekurangan dari keadaan yang sebenarnya sehingga dapat ditemukannya solusi yang diharapkan.(Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, 2021)

Tujuan dari analisis ini adalah untuk menjelaskan/mendeskriftikan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti. Dalam analisis data kuantitatif kita dihadapkan pada kumpulan data yang besar/banyak yang belum jelas maknanya. Fungsi analisis sebetulnya adalah menyederhanakan atau meringkas kumpulan data hasil pengukuran sedemikian rupa sehingga kumpulan data tersebut berubah menjadi informasi yang berguna. Peringkasan tersebut berupa ukuran-ukuran statistik, tabel dan juga grafik. Secara teknis pada dasarnya analisis merupakan kegiatan meringkas kumpulan data menjadi ukuran tengah dan ukuran variasi. Selanjutnya membandingkan gambaran-gambaran tersebut antara satu kelompok subyek dan kelompok subyek lain, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam analisis.(Hastono Sutanto Priyo, 2006)

2. Pengertian Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatang -kan akibat baik positif maupun negatif. Dampak terbagi menjadi dua, yaitu dampak negatif dan dampak positif.

a. Pengertian Dampak Positif

Dampak positif adalah pengaruh yang memberikan manfaat, keuntungan, atau perubahan yang lebih baik bagi kehidupan manusia.

b. Pengertian Dampak Negatif

Dampak negatif adalah pengaruh yang menimbulkan kerugian, masalah, atau perubahan yang kurang baik.(Cahyono, 2021)

3. *Game Online*

a. Pengertian *game*

Ghea Putri Fatma Dewi (2012) *Game* adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. *Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing.(Nurdiana & Suryadi, 2018)

Dalam kamus Bahasa Indonesia “*Game*” adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya game melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain. Game bisa dijelaskan sebagai:

a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan b) beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain.

Game didefinisikan sebagai salah satu tipe aktifitas bermain, di mana terdapat pemain, dan pemain berusaha untuk memenuhi tujuan sesuai dengan peraturan yang telah dirancang.(Nurdiana & Suryadi, 2018)

b. Pengertian *Game Online*

Akbar, 2013 menyatakan bahwa game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.(Adiningtiyas, 2017)

Young, 2005 mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.(Nurdiana & Suryadi, 2018)

Game online adalah teknologi dari pada *genre*, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu *gameplay*. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet.(Surbakti, 2017)

Menurut Pratiwi, *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.

Menurut Adams, *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online*

tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*.(Marget & Silalahi, 2021)

Menurut (Andriyas & Himawan, 2019) bahwa *game online* adalah *game* yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan personal komputer masing-masing. Kondisi ini memungkinkan situasi munculnya komunitas *game online* yang disebut dengan *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). Sedangkan menurut (Syahrani, 2015) bahwa *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet.

Menurut (Apriani dkk, 2020) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.(Tahsinia et al., 2024)

c. Sejarah *Game Online*

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *video game*. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan *game online*. *Game online* tidak pernah lepas dari perkembangan

teknologi komputer dan jaringan komputer, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game* disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri *game* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Liga game, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.

Sejarah *games online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, Dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan

mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini.(Surbakti, 2017)

Jessica Mulligan, (1999) mengatakan perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*)(Febriany, 2020)

d. Jenis *Game Online*

Dunia *game online* sangat bervariasi, terbagi menjadi banyak genre yang dibedakan berdasarkan mekanik utama, tujuan bermain, dan gaya interaksi antar pemain. Menurut riset Ghuman & Griffiths (2012), genre utama seperti MMORPG, FPS, dan RTS memang memiliki karakteristik demografis, durasi bermain, dan motivasi sosial yang berbeda.

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)

Genre ini menonjolkan dunia virtual persistens dengan ribuan pemain, di mana aspek sosial sangat dominan seperti pembentukan

grup/guild dan interaksi berkelanjutan. Sebagian besar studi menunjukkan bahwa pemain RPG cenderung lebih terbangun hubungan sosialnya secara mendalam. Game jenis ini seperti *World of Warcraft*, *Lost Ark*, *Black Desert Online*, *The Old Republic*, dan masih banyak lagi.

b. FPS (*First-Person Shooter*)

Permainan tembak-menembak. Dinamika cepat dan kompetisi tinggi membuat pemain termotivasi oleh pencapaian (achievement) dan refleksi. Sosial juga penting pembentukan tim, liga, dan komunikasi strategis. Game jenis seperti *Counter-Strike 2*, *Call of Duty: Warzone*, *Valorant*.

c. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

MOBA memadukan strategi tim, koordinasi, dan pengambilan keputusan real-time. Riset menunjukkan tingginya kompleksitas perilaku spasial pemain profesional versus amatir. Contoh dari game adalah *League of Legends (LOL)*, *Dota 2*, *Mobile Legends*, *Arena of Valor (AOV)* dan masih banyak lagi.

d. *Battle Royale*

Mode *battle royale* menyuguhkan pertarungan puluhan hingga ratusan pemain dalam satu arena, bertahan hingga akhir. Game jenis ini seperti *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Fortnite*, *Apex Legends* dan masih banyak lagi.

e. *Sandbox / Kreatif*

Menyediakan kebebasan eksplorasi dan kreasi mandiri (*sandbox*), atau simulasi kehidupan dan manajemen. Game jenis ini seperti *Roblox* dan *Minecraft*.

f. *Casual & Social Games*

Genre ringan dan mudah diakses, seperti teka-teki atau permainan sosial di media menyasar pengalaman ringan dan antarmuka sederhana. Game jenis ini seperti *Candy Crush Saga*, *FarmVille* dan *Clash of Clans* (Endrik Endrik & Muhammad Hanif, 2022).

e. *Game Online* menurut Syariat Islam

Jika dilihat dari sudut pandang Islam *game online* merupakan sesuatu yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Quran maupun Al-Hadits. Pengambilan hukum sesuatu yang baru dapat dilakukan dengan menarik hukum asal perkara tersebut, di dalam Ushul Fikh ada kaidah yang menyatakan:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ

Artinya :

Hukum asal segala sesuatu itu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya.

Berkenaan dengan *game online* menurut kaidah di atas maka dihukumi boleh selama game tersebut tidak menimbulkan kemudharatan sehingga dapat menggugurkan hukum asal dari game tersebut. Bila kita melihat *game online* dari sisi *syari'at* agama islam maka hukumnya adalah boleh sampai ada dalil yang menerangkan tentang keharamannya, namun apabila game tersebut mengandung

keharaman, melalaikan waktu bahkan sampai membahayakan diri maka hukum game tersebut bisa masuk dalam keharaman.

Pertama, *game online* mengandung keharaman contohnya adalah didalamnya terdapat gambar wanita yang membuka aurat, musik dan mengandung perjudian, sebagaimana Allah Ta'ala berfirman :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

Terjemahnya :

Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung. Q.S Al-maidah : 90

Kedua, *game online* dapat melalaikan waktu, sepakat para ulama berpendapat bahwa *game online* tidak bermanfaat dan banyak menimbulkan kemudharatan, salah satunya mubazzir waktu, Allah Ta'ala berfirman:

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا ٢٧١

Terjemahnya :

Sesungguhnya para pemboros itu adalah saudara-saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya. (Al-Isra'/17:27).

Dari ayat tersebut bahwa orang yang boros adalah saudaranya syaiton, orang-orang yang bermain *game online* dengan menghabiskan waktunya untuk game tersebut maka termasuk dalam ancaman ayat

diatas. Seseorang yang kecanduan *game online* bisa menghabiskan waktunya seharian untuk bermain *game online*, lupa akan kewajibannya untuk sholat, belajar, bekerja bahkan kurangnya sosial pada keluarga dan temantemanya. Agama islam sangat melarang menghabiskan waktu pada hal yang tidak bermanfaat, sebagaimana dalam hadits Rasulullah Shallahu a'alaihi wasallam yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah Radiallahua'nhu :

مَنْ حَسَنَ إِسْلَامَ الْمَرْءِ تَرَكَهُ مَا لَا يَعْينُهُ. (حَدِيثٌ حَسَنٌ، وَرَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ وَغَيْرُهُ هَكَذَا)

Artinya :

Di antara tanda baiknya keislaman seseorang adalah dia meninggalkan apa yang tidak penting baginya. Hadits hasan diriwayatkan oleh at-Tirmizi dan lainnya demikian.(Al-Utsaimin, 2019)

Ketiga, *game online* dapat membahayakan diri, tidak diragukan lagi dari bahaya orang yang keseringan bermain *game online*, sebagaimana yang telah kami paparkan diatas mengenai dampak negatif keseringan bermain *game online*. Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2007 melakukan studi tentang efek video game terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang bheta pada kelompok yang bermain games selama 2-7 jam setiap hari. Penurunan gelombang bheta masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu juga responden bahwa gamer mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi.(Syahran 2015). Syari'at Islam melarang dengan tegas Sesutu yang dapat membahayakan diri, Allah Ta'ala berfirman dalam

Al-Qur'an surah An-Nisa ayat 29 tentang penegasan larangan menyakiti diri sendiri.

وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Terjemahnya :

Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (An-Nisa'/4:29)

Jika ditinjau dari perspektif Islam dan psikologi Islam memainkan *game online* secara berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi pemainnya, mulai dari gangguan fisik, mental, perilaku hingga kepribadian/karakter seseorang. Islam melarang untuk mendekati perkara yang dapat membahayakan. Imam Al- Ghazali memberikan sebuah ungkapan :

كُلُّ مَا تَجُوزُ حَدَّهُ انْعَكَسَ إِلَى ضِدِّهِ

Artinya :

Bahwa segala sesuatu yang melampaui batas kewajaran memiliki hukum sebaliknya.(Umam & Muhid, 2020)

f. Pengertian Akhlak

Akhlak berasal dari bahasa Arab *jama'* dari bentuk mufradatnya "*khuluqun*" yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Sedangkan menurut istilah adalah pengetahuan yang menjelaskan tentang baik dan buruk (benar dan salah), mengatur pergaulan manusia, dan menentukan tujuan akhir dari usaha dan pekerjaannya. Akhlak pada dasarnya melekat dalam diri seseorang, bersatu dengan perilaku atau perbuatan. Jika perilaku yang melekat itu

buruk, maka disebut akhlak yang buruk atau akhlak *mazmumah*. Sebaliknya, apabila perilaku tersebut baik disebut akhlak *mahmudah*.

Sebenarnya, ada dua pendekatan yang dapat digunakan untuk mendefinisikan kata “*akhlak*“, yaitu pendekatan linguistik (kebahasaan), dan pendekatan terminologik (peristilahan). Dari sudut kebahasaan, akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu *isim mashdar* (bentuk *infinitif*) dari kata “*al-akhlaqa- yukhliq-ikhlaqan*“, sesuai dengan timbangan (*wazan*) *tsulasi majid af ‘ala- yuf’ilu-if’alan*, berarti *as-sajiyah* (perangai). *Aththabi’ah* (kelakuan, tabiat, watak dasar), *al-adat* (kebiasaan, kelaziman), *al-maru’ah* (peradaban yang baik), dan *ad-din* (agama). kata “*akhlak*“ juga isim masdar dari kata “*akhlaqa*“, yaitu “*ikhlaq*”.

Adapun pengertian *akhlak* yang dikemukakan oleh para ahli ilmu akhlak. bahwa sekalipun kalimatnya berbeda namun tetap terpaku pada satu titik point yaitu tingkah laku. Akhlak menurut arti bahasa sama dengan adab, sopan santun, budi pekerti atau juga etika. Berikut beberapa pengertian akhlak.

1. Ibrahim Anis, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan baik atau buruk tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan. (Syakirul Amin, 2023)
2. Imam Ghazali, mengartikan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan

gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.(Ira Suryani, 2021)

Di samping istilah akhlak, juga dikenal istilah etika dan moral. Ketiga istilah itu sama-sama menentukan nilai baik dan buruk sikap dan perbuatan manusia, sehingga akhlak sering disebut dengan etika Islam. perbedaannya terletak pada standar masing-masing. bagi akhlak standarnya adalah al-Quran dan Sunnah, bagi etika standarnya dan pertimbangan akal fikiran, sedangkan bagi moral standarnya adalah adat kebiasaan yang umum berlaku di masyarakat.(Akilah Mahmud, 2019) Dalam perspektif Ibnu Miskawaih, “Akhlak merupakan suatu hal atau situasi kejiwaan yang mendorong seseorang melakukan suatu perbuatan dengan senang tanpa berpikir dan perencanaan.

Pendapat lain mengatakan bahwa akhlak secara istilah adalah pengetahuan yang menjelaskan tentang baik dan buruk (benar dan salah), mengatur pergaulan manusia, dan menentukan tujuan akhir dari usaha dan pekerjaannya.(Syam & Arif, 2022)

Rasulullah sebelum bertugas menyempurnakan akhlak kepada umat manusia, beliau sudah memiliki akhlak sempurna. Perhatikan firman Allah Ta’ala dalam surah Al-Qolam ayat 4 :

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Terjemahanya :

Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung. (Al-Qolam:4)

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini berangkat dari fenomena semakin meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan remaja, termasuk santri di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua. *Game online* pada dasarnya dapat memberikan hiburan dan sarana interaksi sosial, namun apabila dimainkan secara berlebihan hingga menimbulkan kecanduan, maka dapat memengaruhi perilaku dan akhlak santri dalam kehidupan sehari-hari.

Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa yang melahirkan perbuatan secara spontan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan terlebih dahulu. Dalam perspektif Islam, akhlak santri tercermin melalui sikap disiplin, sopan santun, tanggung jawab, ketaatan beribadah, penghormatan kepada guru/ustadz, serta hubungan sosial yang baik dengan sesama santri. Oleh karena itu, perubahan perilaku akibat kecanduan *game online* menjadi perhatian penting dalam lingkungan pesantren.

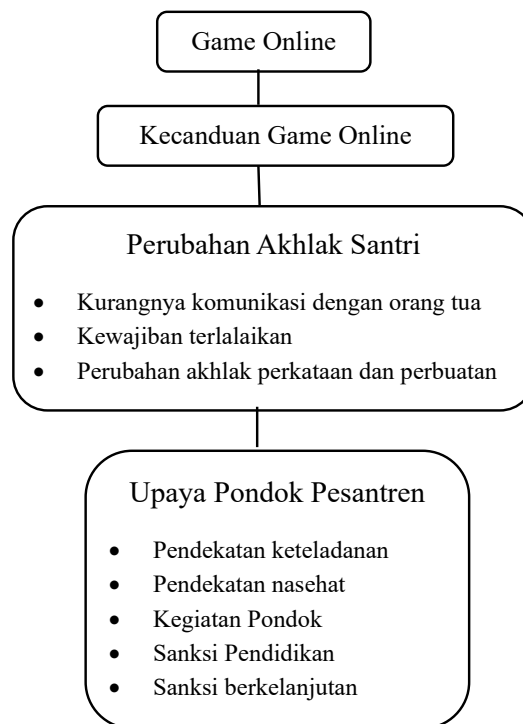
Kecanduan bermain *game online* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap akhlak santri, seperti menurunnya disiplin belajar, kurangnya kepedulian sosial, munculnya sikap malas, berkurangnya intensitas ibadah, hingga penggunaan bahasa yang kurang sopan akibat pengaruh lingkungan permainan daring.

Dalam menghadapi kondisi tersebut, pihak Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua memiliki peran penting dalam melakukan pembinaan dan perbaikan akhlak santri. Upaya yang dilakukan dapat berupa pemberian nasihat dan bimbingan, pengawasan penggunaan *gadget*, penegakan disiplin

pesantren, serta pembinaan keagamaan melalui kegiatan ibadah dan pendidikan akhlak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis dampak *game online* terhadap perubahan akhlak santri serta upaya pondok pesantren dalam memperbaiki akhlak santri yang terdampak negatif oleh kecanduan *game online*.

Gambar 2. 1 Bagan Alur Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dimana penelitian ini menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas atau natural *setting* yang holistik, kompleks dan rinci.

Pendekatan kualitatif dapat didefinisikan dari berupa dan keadaan yang tampak pada langkah-langkahnya. Merriam & Tisdell (2016) empat karakteristik berikut diidentifikasi sebagai kunci untuk memahami sifat penelitian kualitatif: fokusnya adalah pada proses, pemahaman dan makna; peneliti adalah instrumen utama pengumpulan dan analisis data; proses induktif; dan produknya sangat deskriptif. Perhatian utama adalah memahami fenomena yang menarik dari perspektif partisipan, bukan peneliti. Ini terkadang disebut sebagai perspektif emik atau orang dalam, versus pandangan etik atau orang luar.

Definisi pendekatan kualitatif juga dilakukan dengan memahami makna pada saat penelitian. Creswell & Creswell (2018) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang dikaitkan dengan masalah sosial atau manusia. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur yang muncul, data yang biasanya dikumpulkan dalam pengaturan peserta, analisis data secara induktif dibangun dari hal-hal khusus hingga tema umum, dan peneliti membuat interpretasi tentang makna data. Laporan tertulis akhir memiliki

struktur yang fleksibel. Mereka yang terlibat dalam bentuk penyelidikan ini mendukung cara memandang penelitian yang menghormati gaya induktif, focus pada makna individu, dan pentingnya melaporkan kompleksitas suatu situasi.(Ulfatin Nurul, 2021)

Data tersebut dideskripsikan berdasarkan penemuan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang dialami pada saat itu. Sehingga peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan segala sesuatu yang berkaitan dengan seluruh kegiatan yang ada. berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian penelitian, untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya. Dalam hal ini pendekatan dan jenis penelitian dimaksudkan untuk mengetahui mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh game online terhadap perubahan akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *case study* (studi kasus), metode ini dinggap paling cocok digunakan peneliti untuk melakukan penelitian. Dalam bahasa inggris “*Case Study*” atau “*Case Studies*”. Kata “Kasus” diambil darikata “*Case*” artinya kasus, kajian, peristiwa Sedangkan arti dari “*case*” sangatlah komplek dan luas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus sebagaimana dijelaskan oleh Miles dan Huberman (1994) bahwa studi kasus merupakan suatu pendekatan untuk memahami fenomena tertentu yang terjadi dalam sistem yang terbatas (*bounded system*). Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi peristiwa, kegiatan, atau proses tertentu secara mendalam dan menyeluruh dalam konteks kehidupan nyata.

Dalam studi kasus ini, peneliti menggali informasi melalui berbagai teknik seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara kualitatif menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Lasiyono & Alam, 2024)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Agustus 2025 sampai dengan September 2025 di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang beralamatkan di Jl. Frans Kaisiepo Km.8 Kota Sorong, Malaingke, Kec. Malaimsimsa, Kota Sorong, Papua Barat Daya. Adapun tujuan mengapa peneliti mengambil lokasi tersebut adalah terdapat permasalahan yang menarik perhatian peneliti yaitu pengaruh game online terhadap perubahan akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dan dekatnya lokasi dengan tempat tinggal peneliti, sehingga memudahkan peneliti dalam mengambil data penelitian.

Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua mempunyai kelebihan yang unik dan menarik dibandingkan sekolah lain disekitarnya. Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua adalah sekolah formal dibawah dinas pendidikan, sekolah tersebut berbasis *boarding school* yang menerapkan kurikulum 2013 dengan menggabungkan Pelajaran diniyyah dan program khususnya yaitu Tahfidzul Qura'an dan lingkungan berbahasa Arab.

C. Populasi dan Sampel Sumber Data Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Snowball*

sampling adalah Teknik penentuan sampel yang mulamula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih temantemannya untuk dijadikan sampel.(Mamik, 2015)

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sumber, yaitu :

1. Pengurus seluruh santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, yaitu bagian Kesantrian. Merupakan data untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.
2. Asatidzah wali asrama adalah sumber data untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.
3. Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua adalah sumber data untuk mengetahui dampak yang diakibatkan oleh *game online* ketika liburan panjang. Peneliti mengambil sampel santri SMP dan SMA Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua diantaranya santri kelas IX SMP dikarenakan informasi yang kami dapatkan bahwa santri kelas IX SMP banyak yang bermain *game online* ketika liburan, dan santri kelas X SMA dikarenakan informasi yang kami dapatkan bahwa terdapat beberapa santri yang mengalami perubahan perilaku pada santri kelas X SMA setelah liburan Panjang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan tiga teknik utama pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini, yaitu (1) wawancara; (2) pengamatan atau observasi; dan (3) studi dokumentasi. Untuk memperoleh data lapangan dengan tujuan

mendeskripsikan dan menjawab permasalahan yang sedang diteliti, maka instrumen yang akan peneliti gunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Observasi adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera secara langsung. (Iwan Hermawan, S.Ag., 2019) peneliti melakukan penelitian langsung untuk mendapatkan data-data sebagai berikut, yaitu pengaruh game online terhadap perubahan akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang diakibatkan keseriangannya bermain game online pada saat libur panjang. upaya pihak Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua terhadap perubahan akhlak santri yang diakibatkan keseriangannya bermain *game online*.

2. Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Citriadin, 2020). Dalam melakukan wawancara peneliti menggunakan alat-alat sebagai berikut, yaitu buku catatan, tipe recorder, dan kamera. Data hasil wawancara yang didapat peneliti langsung dicatat agar tidak lupa dan hilang.

Adapun tipe wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Dalam wawancara ini, peneliti mengacu

pada topik-topik pertanyaan yang sudah sengaja dirancang untuk semua responden yang dalam kasus (wawancara terstruktur), tetapi pada waktu bersamaan, untuk bagian-bagian tertentu dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden bisa mengeksplorasi dunianya (wawancara tidak terstruktur)(Ulfatin Nurul, 2021). Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan informasi terkait dengan dampak game online terhadap pengaruh game online terhadap perubahan akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.

Narasumber yang akan diwawancarai yaitu :

- a. Kesantrian Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua
- b. *Mausyrif*/wali asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.
- c. Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.

3. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, surat, prasasti, notulen rapat, agenda, arsip, dan lain-lain, termasuk juga dokumen yang ditulis oleh subjek secara pribadi seperti: autobiografi, buku harian, jurnal, surat-surat, foto, video, dan sebagainya. Dibandingkan dengan kedua Teknik sebelumnya (wawancara dan pengamatan), studi dokumentasi tidak begitu sulit karena yang menjadi data adalah benda mati, sehingga apabila terjadi kekeliruan, sumber datanya masih tetap dan tidak berubah(Ulfatin Nurul, 2021). Dalam mengambil data peneliti menggunakan dokumentasi agar dapat memperoleh sesuatu atau barang yang berkaitan dengan :

- a. Arsip Dokumen
- b. Gambar
- c. Rekaman wawancara

E. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bogdan & Biklen (1982:159) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola. Mensistensiskannya, mencari dan menemukan polanya. Menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari. Setelah itu, memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.

Sementara itu, menurut Sugiyono (2008: 244), Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Stainback (1988: 30) mengemukakan bahwa analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif. Sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi. Selain itu, Spradley (1980: 22-35) menyatakan bahwa analisis dalam penelitian jenis apapun, adalah cara berfikir kritis. Hal itu berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis adalah untuk mencari pola.(Albi Anggito, 2020)

Dalam penelitian teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1994) terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Lasiyono & Alam, 2024)

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung. Bahkan reduksi data dilakukan sebelum data benar-benar terkumpul (Sirjuddin saleh, S.Pd., 2017)

Adapun hasil yang direduksi adalah data yang sesuai pada fokus penelitian. Dengan maksud untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.

b. Penyajian data

Hal yang penting dalam menganalisis data setelah reduksi data yaitu penyajian data. Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasar kategori atau pengelompokan-pengelompokan yang diperlukan. Penyajian data dapat berupa bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik dan tabel. Tujuan penyajian data adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. (Sirjuddin saleh, S.Pd., 2017)

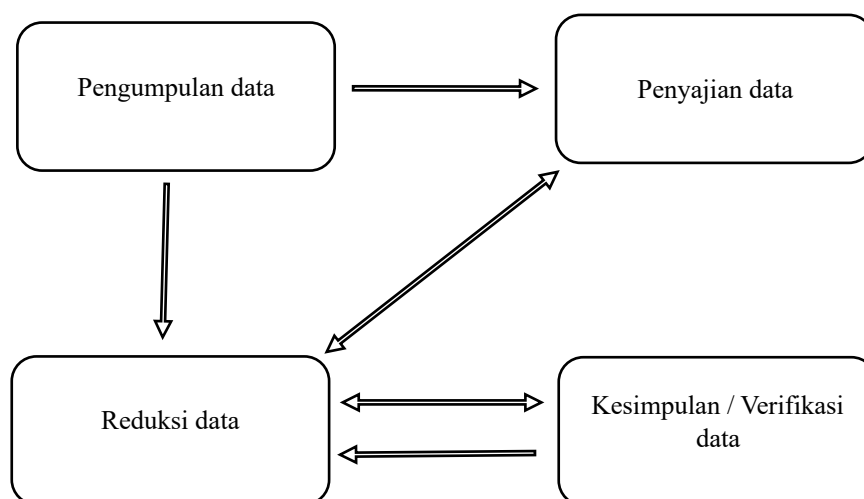
c. Verifikasi data

Kegiatan terakhir dari analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dari awal pengumpulan data, peneliti mulai

mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi.(Sirjuddin saleh, S.Pd., 2017)

Lantaran kesimpulan awal yang sajikan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung. Apabila kesimpulan itu telah kredibel yang dimaksud dapat dipertanggung jawabkan dan dapat digunakan sebagai kesimpulan akhir dari penelitian.

Gambar 3. 1 Analisis Data Kualitatif menurut Miles dan Humberman



Analisis data yang dilakukan peneliti selama di lapangan. menggunakan Model Miles and Huberman yaitu mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

F. Teknik Keabsahan Data

Menurut Sugiyono triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu(Ulfatin Nurul, 2021).

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari berbagai sumber data seperti hasil wawancara, arsip, maupun dokumen pendukung lainnya.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari hasil observasi, kemudian dicek dengan wawancara secara langsung.

3. Triangulasi Waktu

Waktu dapat mempengaruhi kredibilitas suatu data. Data yang diperoleh dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar biasanya akan menghasilkan data yang lebih valid. Untuk itu pengujian kredibilitas suatu data harus dilakukan pengecekan dengan

observasi, wawancara dan dokumentasi pada waktu atau situasi yang berbeda sampai mendapatkan data yang kredibel (Susanto et al., 2023).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Profil Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Nama Pondok	: Cahaya Islam Papua
Nama Pimpinan Pondok	: KH. Sutriyono Sardi, Lc.
Alamat Pondok	: Jl. Frans Kaisepo, Malaingkei, Kecamatan Sorong Manoi, Kota Sorong, Papua Barat Daya.
Nomor SK Operasional	:
Nomor SK Pendirian	:
Akta Notaris	:
NSM	:
NPSN	:
Kabupaten / Kota	: Kota Sorong
Provinsi	: Papua Barat Daya
Telpon/ HP	:
Status Pondok	: Suwasta
Penyelenggara Pondok	: Yayasan Cahaya Islam Papua

2. Sejarah Berdirinya Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua berdiri pada tahun 2016 dibawah supervisi Yayasan Cahaya Islam Papua. Tujuan utama didirikannya Pondok Pesantren yang terletak di Kota Sorong - Papua Barat ini yaitu untuk mencetak generasi Rabbani, Cerdas dan berakhlak mulia. Sebagai perwujudan tujuan tersebut, santri dibekali dengan kurikulum

Nasional dan dipadukan dengan Kurikulum Diniyah yang disusun berdasarkan al-Quran dan as-Sunnah sesuai dengan pemahaman salafus shalih serta ditunjang dengan fasilitas yang memadai

3. Visi dan Misi Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Adapun visi dan misi Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua adalah sebagai berikut :

a. Visi

Membentuk generasi muda Islam rabbani, berakhlak mulia, cerdas, dan hafidz Qur'an.

b. Misi

1. Menanamkan akidah yang benar serta membiasakan beribadah berdasarkan al Qur'an dan as Sunnah sesuai dengan pemahaman salafus shalih,
2. Membudayakan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari,
3. Membentuk iklim berbahasa arab yang aktif dan menyenangkan,
4. Membekali santri dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang adaptif serta berdaya saing,
5. Membudayakan disiplin dalam membaca dan menghafal al Qur'an, dan
6. Membiasakan dakwah bil hikmah.

4. Struktur Organisasi Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Struktur organisasi atau struktur kepengurusan Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Jabatan/kepengurusan	Nama
Mudir/Direktur Pondok	KH. Sutriyono Sardi, Lc.
Wadir I/Kepala Sekolah SMA	Alamsyah, Lc.
Wadir II/Kepala Sekolah	Yudi Abdullah Rafik, S.T.
Wadir III/Kepala Sekolah SDTQ	Syamsul Kifli, S.Pd., Gr.
Wadir IV Kepengasuhan Pondok	Ujang Priono, S.Pd.
Wadir V bagian <i>Tahfidz Al-Qur'an</i>	Khoirul Umam, Lc.
Wadir VI bagian Kurikulum	Abdurrohman, M.Pd.
Sekretaris Pondok	Yudi Abdullah Rafik, S.T.
Bendahara Pondok	Fuadi Wasolo
Kepala URT	Rifky Kasmarang, S.Pd.
Kesantrian Pondok	Wahyu Darisman, S.Pd.
Koordinator <i>Jam'iah Tholabah/Osis</i>	Abdul Hafidz Amanah
Ketua <i>Musyrif</i> Asrama	Wahyudin, S.Pd.
<i>Musyrif</i> Asrama	1. Amirullah Amri 2. Alwi Panji 3. Hamzah Abdurrohman 4. Abdul Rahman Azhari 5. Salaman Afaruq 6. Muhammad Ramadhan 7. Ahlul Mujahidin 8. Ivan Nuzula 9. Azhar 10. Muhfid Alifi 11. M. Afif Naufal 12. Kendrick Emiliano

5. Data Santri/Siswa

Pondok pesantren Cahaya Islam Papua memiliki 3 lembaga, yaitu SDTQ, SMP, dan SMA. Berikut adalah data santri SDTQ, SMP, dan SMA:

a. Data Santri SDTQ Putra dan Putri

Tabel 4. 2 Data Siswa SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam papua

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas 1 Putra	28
2.	Kelas 1 Putri	27
3.	Kelas 2 Putra	28
4.	Kelas 2 Putri	31
5.	Kelas 3 Putra	31
6.	Kelas 3 Putri	29
7.	Kelas 4 Putra	29
8.	Kelas 4 Putri	27
9.	Kelas 5 Putra	23
10.	Kelas 5 Putri	20
11.	Kelas 6 Putra	23
12.	Kelas 6 Putri	23

b. Data Siswa SMP Putra dan Putri

Tabel 4. 3 Data Siswa SMP Cahaya Islam Kota Sorong

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas 7 Putra	36
3.	Kelas 8 Putra	33
4.	Kelas 9 Putra	29

c. Data Santri SMA

Tabel 4. 4 Data Siswa SMA Cahaya Islam Papua

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas 10 Putra	32
	Kelas 11 Putra	22
	Kelas 12 Putra	24

6. Sarana dan Prasarana

Untuk mencapai tujuan pendidikan terbaik yang di cita-citakan Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua menyediakan sarana dan prasaran untuk menunjang berjalannya program pendidikan. Sarana dan prasarana tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Sarana dan Prasarana Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1.	Masjid	1	Baik
2.	Asrama	10	Baik
3.	Ruang Kelas	18	Baik

4.	Ruang Makan	1	Baik
5.	Ruang Kantor Guru	2	Baik
6.	Ruang Kantor Pondok	1	Baik
7.	Ruang Kepala Sekolah dan Staf	3	Baik
8.	Lapangan Futsal	1	Baik
9.	Lapangan Badminton	1	Baik
10.	Perpustakaan	2	Baik
11.	Kantin	1	Baik
12.	Kamar mandi	34	Baik
13.	Unit Kesehatan Pondok (UKP)	1	Baik
14.	Dapur	1	Baik
15.	Parkiran	2	Baik

7. Kegiatan Ekstra Kurikuler

Tabel 4. 6 Kegiatan Ekstrakurikuler Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

No	Nama Ekstra Kurikuler	Keterangan
1.	Arabic Club	Berjalan dengan baik
2.	English Club	Berjalan dengan baik
3.	Tapak Suci	Berjalan dengan baik
4.	Design Grafis	Berjalan dengan baik
5.	Robotik	Berjalan dengan baik
6.	Futsal	Berjalan dengan baik
7.	Badminton	Berjalan dengan baik

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti berupa observasi, wawancara dan dokumentasi di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dengan demikian menemukan hasil sebagai berikut :

1. *Game Online*

a) Jenis *Game Online* yang dimainkan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Afif Aldafa Cahyadi kelas X menyatakan bahwa :

“Iya saya bermain game, saya sering bermain game online *Free Fire* dan *FC Mobile*”(Wawancara Afif, 29 Juni 2025)

Ungkapan di atas dikuatkan oleh hasil wawancara bersama santri Mujaddid Athofurrijal santri kelas X SMA Cahaya Islam Papua

“Ya, saya bermain game online, seperti "*Mobile Legends*" dan "*FC Mobile*”(wawancara Mujaddid, 5 Juli 2025)

Hal serupa diungkapkan oleh Muhammad Azriel Alfarizi santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong

“saya main FF (*Free Fire*) sama *FC mobile*”(Wawancara Azriel, 7 Juli 2025)

Hasil wawancara bersama Rifqi Permana Said santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong

“ya,saya bermain game online dan game online yang saya mainkan ada *Free Fire* dan *Mobile Legends*”(Wawancara Rifqi, 8 Juli 2025)

Berdasarkan hasil wawancara bersama beberapa santri SMP dan SMA Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dapat disimpulkan bahwa santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua ketika liburan panjang sering bermain *Game Online* dengan beberapa jenis, yaitu *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *FC Mobile*.

- b) Partner Bermain *Game Online* santri Pondok Pesantren Cahaya islam Papua saat liburan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Mujaddid Athofurrijal kelas X mengenai partner dalam bermain *game online*, yaitu :

“Untuk partner, terkadang solo terkadang dua orang, tiga orang empat orang dan bisa jdi *partyan* tergantung apakah teman kita bisa main bersama kita ataupun tidak, tapi lebih sering solo player untuk saya sendiri” (Wawancara Mujaddid, 5 Juli 2025)

Ungkapan diatas dikuatkan oleh hasil wawancara bersama santri Muhammad Azriel Alfarizi santri kelas IX SMP Cahaya Islam Papua

“Main di rumah teman kadang juga main di tongkrongan main FF juga jadi ini sisa kadang-kadang main game lain dan ada yang lain juga dia Main game lain”. Wawancara Azriel, 7 Juli 2025)

Hasil wawancara bersama Rifqi Permana Said santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong

“Saya bermain *game online* partnernya mabar bersama teman-teman saya dan kita ngumpul di suatu tempat agar dapat mudah berkomunikasi” .(Wawancara Rifqi, 8 Juli 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kami para santri cenderung memiliki variasi dalam memilih partner bermain game

online. Sebagian besar seperti Mujaddid lebih sering bermain solo, namun ada juga yang bermain bersama teman dalam kelompok kecil atau lebih besar, tergantung pada kesempatan dan teman yang tersedia. Beberapa santri, seperti Azriel, juga bermain di rumah teman atau tempat tongkrongan. Rifqi menyebutkan bahwa ia lebih memilih bermain bersama teman-teman secara langsung di suatu tempat agar komunikasi lebih mudah.

2. Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada beberapa santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang mengalami kecanduan bermain *game online*, maka terlihat pada durasi dan perilaku santri tersebut saat bermain *game online*.

a) Durasi Saat Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Afif Aldafa Cahyadi kelas X mengenai durasi waktu yang digunakan dalam bermain *game online*, yaitu :

“Tergantung, paling banter kadang 2-4 jam, itu yang saya lihat, karena kebanyakan santri yang introvert itu lebih banyakin scroll medsos dari pada ngegame, karena saya akui game online itu terkadang ngebosanin, karena itu itu aja cara mainnya, berbeda dengan medsos sebut aja instagram, yang dapat menyajika reels atau video-video Beragam dan lucu”.
(Wawancara Afif, 29 Juni 2025)

Hasil wawancara bersama santri Mujaddid Athofurrijal santri kelas X
SMA Cahaya Islam Papua

“Kalo untuk masalah jam/waktu, biasanya tidak pasti, karena terkadang ada waktu yang kosong kami pakai buat bermain game online dan untuk saya sendiri waktu biasa untuk bermain game online : pagi kalo tidak ad kegiatan, siang kalo tidak kegiatan, sore kalo tidak ad kegiatan, malam kalo tidak ad kegiatan”. (Wawancara Mujaddid, 5 Juli 2025)

Ungkapan diatas dikuatkan oleh hasil wawancara bersama santri Muhammad Azriel Alfarizi santri kelas IX SMP Cahaya Islam Papua

“Kalau dalam sehari itu hampir 5-6 jam bernain game”.(Wawancara Azriel, 7 Juli 2025)

Hasil wawancara bersama Rifqi Permana Said santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong

“Saya bermain *game online* selama sehari bisa menghabiskan waktu 2-3 jam” .(Wawancara Rifqi, 8 Juli 2025)

Dikuatkan oleh hasil wawancara bersama Ibu Najma selaku orang tua/wali santri Muhammad Azriel Alfarizi santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong yang menyatakan:

“Durasi kayaknya bisa seharian dari bangun subuh sudah star nanti istirahat sebentar klo sholat aja” .(Wawancara Orang tua/Wali Azriel, 10 Juli 2025)

Hasil wawancara bersama Bapak Hamzah Said selaku orang tua/wali santri Rifqi Permana Said

“Dalam sehari, Ananda hanya diberikan kesempatan 1-2 jam saja, itupun tidak setiap hari”.(wawancara Hamzah Said, 12 Juli 2025)

Berdasarkan hasil wawancara, durasi bermain *game online* di kalangan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua bervariasi antara 2 hingga lebih dari 6 jam per hari, tergantung waktu luang dan

minat masing-masing. Beberapa santri merasa game mulai membosankan dan lebih memilih media sosial, sementara yang lain bisa bermain hampir seharian jika tidak ada kegiatan.

b) Perilaku Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua saat bermain
Game Online

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Afif Aldafa Cahyadi kelas X SMA menyatakan bahwa :

“Negatif= yang saya rasakan tentu saja hilangnya waktu dengan Allah kemudian orang tua, ya saya juga udah pernah rasa kayak teman teman lain, yang mana mereka pasti pernah sebelum pulang menargetkan "harus gini", "Dan gini", yang ada malah jatuh pada tipu daya game online, terkadang ada game yang gak bisa di pause, sehingga dia rela untuk ninggalin sesuatu yang menjadi kewajibannya pada saat itu juga, dan komunikasi dengan orang tua menjadj semakin tidak baik.
Positif= ngegame terkadang lebih meningkatkan percaya diri seseorang, apabila seseorang itu pro terhadap game yang ia maini ia merasa bahwa "aku bukan kaleng kaleng, ternyata disini keahlianku", dan itu bagus, i think that will be perfect”.
(Wawancara Afif, 29 Juni 2025)

Hasil wawancara bersama Mujaddid Athofurrijal santri kelas X SMA
Cahaya Islam Kota Sorong

“Perilaku baik :
Ketika bermain bersama teman", kita bisa membangun kerja sama tim dalam suatu kelompok untuk mendapatkan kemenangan,
Game online bisa jdi hiburan buat kita, ketika kami telah belajar selama 6 bulan dipondok , penghilang stress kalo dpat tim yg bisa di ajak kompromi
Perilaku buruk:
Terkadang saya tidak memenuhi panggilan orang tua ketika sedang bermain game online, Bertindak yang tidak biasa ketika mendapatkan tim *dark system*, merendahkan orang

yang tidak bisa main karena terbawa emosi”.(Wawancara Mujaddid, 5 Juli 2025)

Ungkapan diatas dikuatkan oleh hasil wawancara bersama santri Muhammad Azriel Alfarizi santri kelas IX SMP Cahaya Islam Papua

“kalau saya bermain dengan teman saya 4 orang dalam squad itu kadang bercanda dan kadang emosi dan sering juga pukul teman”.(Wawancara Azriel, 7 Juli 2025)

Hasil wawancara bersama Rifqi Permana Said santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong

“Positif : Kita didalam game bekerjasama dalam memenangkan game tersebut kita dapat berinteraksi dengan orang asing/orang luar

Negatif : Kadang ketika mendapat tim yang tidak tau cara bermain kadang saya emosi,emosinya hanya sekedar marah" saja tidak sampai memukul”. (Wawancara Rifqi, 8 Juli 2025)

Berdasarkan wawancara dengan beberapa santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, terlihat adanya dampak positif dan negatif dari bermain *game online*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan *game online* bisa mempererat hubungan antar teman dan meningkatkan rasa percaya diri, seperti yang diungkapkan oleh Afif Aldafa Cahyadi dan Mujaddid Athofurrijal. Mereka merasa bahwa bermain game membantu mereka bekerja sama dalam tim dan merasa dihargai saat menguasai permainan.

Namun di sisi lain, dampak negatif juga muncul, seperti yang diungkapkan oleh Azriel dan Rifqi Permana. Mereka mengakui adanya emosi negatif yang bisa mempengaruhi hubungan dengan

teman maupun orang tua, bahkan sampai pada tindakan yang kurang baik, seperti merendahkan teman atau mengabaikan panggilan orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *game online* dapat memberikan hiburan, pengelolaan waktu dan emosi sangat penting untuk menghindari dampak negatif yang lebih besar.

3. Pengaruh *Game Online* pada Perubahan Akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Berdasarkan hasil wawancara bersama bagian Kesantrian Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua Wahyu Darisman menyatakan :

“Dampak negatif yang paling besar yang kami dapati dari laporan antara orang tua yaitu kurangnya waktu anak ketika bersama orang tua ya jadi ketika orang tua meminta bantuan itu sang anak seringnya menunda atau bahkan ada yang enggan sehingga waktu bersama orang tua itu terkuras dan juga bahkan tidak terlaksana perintahnya dikarenakan keasikan bermain game online tadi, Nah Adapun untuk negatif yang lebih besar seperti mungkin yang kita lihat saat-saat ini pembusukkan otak. Alhamdulillah itu tidak terjadi di santri kami, dapat kami dapat dibuktikan dengan ketika mereka kembali liburan mereka masih aktif dalam menghafal Alquran atau bahkan mengikuti pelajaran dengan baik”.(Wawancara Wahyu, 11 Juli 2025)

Hasil wawancara yang dilakukan bersama pengasuh asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Amrullah Amri menyatakan

“perubahan akhlak itu sendiri bisa dilihat dari beberapa teman-temannya yang awalnya itu awal masuk Pondok terlihat sangat baik sopan namun dia mendapatkan pengaruh dari teman-temannya dan akhirnya tatkala liburan dia juga berusaha untuk seperti teman-temannya mungkin karena di pondok teman-teman ini cerita game seperti itu akhirnya dia pulang dan juga bermain game seperti itu dan itu memberikan perubahan yang banyak kalau mereka balik ke pondok seperti ucapan ataupun perbuatan dan yang lainnya”

“Perubahan akhlak yang kami dapatkan yaitu dari segi ucapan maupun perbuatannya Adapun ucapan itu Terkadang mereka berbicara-bicara kasar ada bahasa-bahasa yang sebelumnya mereka mungkin tidak ketahui Bahkan mereka tidak pernah mengucapkan sebelumnya tatkala mereka masih di pondok seperti itu namun kalau mereka balik ke rumah dan bersama teman-temannya mereka mendapatkan bahasa-bahasa yang baru seperti itu atau kosakata yang baru yang itu kosakata yang kasar seperti itu, bahkan kosa kata kotor yang tidak layak bagi seorang santri dan itu sering diucapkan bahkan kalau sudah sering ditegur mereka masih sering mengucapkan karena sudah terbiasa tatkala liburan. memang liburan mereka mungkin tidak terlalu lama tapi karena keseringan mereka ucapkan di luar sering mendengar akhirnya itu terucap, ya di pondok Terkadang juga bahkan sampai keceplosan ya diucapkan kepada ustaznya kepada gurunya. dari segi perbuatan mereka terkadang bersikap agresif terhadap teman-temannya mencontohkan ya mungkin karakter-karakter yang lain seperti itu dan itu tidak layak atau kurang baik bagi seorang santri” (Wawancara Amri, 20 Juni 2025)

Ungkapan di atas dikuatkan oleh hasil wawancara bersama pengasuh Asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua Alwi Panji Danang Setia Budi mengungkapkan:

“Diantara contoh perubahan akhlak santri tersebut adalah yaitu mereka biasanya sering mengeluarkan bahasa-bahasa *Toxic* bahasa-bahasa kotor dalam kebiasaan mereka ketika *main game*”.(Wawancara Alwi, 11 Juli 2025)

Hasil wawancara yang dilakukan bersama santri kelas XI SMA Afif Aldafa Cahyadi menyatakan

“Ya, yang saya lihat mereka yang udah candu banget (mainnya sampai 5-6 jam) itu, rela buat habis waktu demi menikmati suatu gamenya, ingin mencapai pangkat tertinggi, ingin semua yang di game didapatkan terlebih dahulu, jadinya mereka rela menabrak jadwal tidurnya demi tercapainya tujuan yang bersangkutan dengan gamenya tersebut

Negatif yang saya rasakan tentu saja hilangnya waktu dengan Allah kemudian orang tua, ya saya juga udah pernah rasa kayak teman teman lain, yang mana mereka pasti pernah sebelum pulang

menargetkan "harus gini", "Dan gini", yang ada malah jatuh pada tipu daya game online, terkadang ada game yang gak bisa di pause, sehingga dia rela untuk ninggalin sesuatu yang menjadi kewajibannya pada saat itu juga, dan komunikasi dengan orang tua menjadj semakin tebal rintangannya, orang orang tidak berpikir bahwa hp yang ia gunakan untuk bermain game dan jari, mata dan telinga yang ia gunakan untuk bermain game itu merupakan nikmat yang Allah berikan kepada nya melalui perantara orang tuanya, seakan akan gamenya itu menyayangnya sebagaimana Allah dan orang tuanya padahal malah merusaknya

Positif ngegame terkadang lebih meningkatkan percaya diri seseorang, apabila seseorang itu pro terhadap game yang ia maini ia merasa bahwa "aku bukan kaleng kaleng, ternyata disini keahlianku", dan itu bagus, i think that will be perfect, tapi salah nya disitu juga, mengapa harus dari game?, apakah di dunia ini udah habis cara untuk mengasah kehebatan seseorang, ini berarti sisi positif dari game belum bisa mengalahkan sisi negatif dari game online. (Wawancara Afif, 29 Juni 2025)

Hal tersebut dikuatkan oleh Mujaddid Athofurrijal santri kelas XI SMA dengan pernyataan

“Perilaku baik :

Ketika bermain bersama teman", kita bisa membangun kerja sama tim dalam suatu kelompok untuk mendapatkan kemenangan, Game online bisa jdi hiburan buat kita, ketika kami telah belajar selama 6 bulan dipondok , penghilang stress kalo dpat tim yg bisa di ajak kompromi

Perilaku buruk:

Terkadang saya tidak memenuhi panggilan orang tua ketika sedang bermain game online, Bertindak yang tidak biasa ketika mendapatkan tim *dark system*, merendahkan orang yang tidak bisa main karena terbawa emosi”.(Wawancara Mujaddid, 5 Juli 2025)

Hasil wawancara bersama Muhammad Azriel Al Farizi santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong yang menyatakan

“Perubahan akhlak tuh sering juga kecoplosan bamaki dan sering juga kayak melawan orang tua, tapi bukan orang tua sendiri orang tua lain gitu. Tapi kadang sama-sama cerita-cerita kadang mereka juga alhamdulillah baik Ingatkan shalat”.(Wawancara Azriel, 7 Juli 2025)

Hal tersebut sesuai dengan wawancara bersama Rifqi Permana Said santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong yang menyatakan

“Perubahan akhlak yang saya alami biasanya dibawa di pikiran ketika sedang belajar dan ibadah (didalam otak pikirannya game terus), menjadi malas, merasa bosan jika tidak bermain game online”.(Wawancara Rifqi, 8 Juli 2025)

Hal ini juga diungkapkan oleh Bapak Hamzah Said Selaku orang tua santri Rifqi Permana Said santri kelas IX Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua :

“Dampak negatifnya, ananda susah dibangunkan untuk melaksanakan sholat subuh, dan sering terlambat, tidak di awal waktu melaksanakan sholat subuh berjama’ah di masjid. Akibat dari bermain game online pada malam harinya”.(wawancara Hamzah Said, 12 Juli 2025)

Hasil wawancara bersama Ibu Najma selaku orang tua/wali santri Muhammad Azriel Alfarizi santri kelas IX SMP Cahaya Islam Kota Sorong

“Menurut pandangan saya lebih banyak membuang waktu yang tidak bermamfaat dimana waktunya yang harusnya diisi dengan hal-hal baik seperti membaca al-qur’an, hafalan tapi dia habiskan sia-sia dengan bermain game. Dampaknya ya susah di hubungi jika ada keperluan kadang suka telat ke masjid”.(Wawancara Orang tua/Wali Azriel, 10 Juli 2025)

4. Upaya pihak Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua terhadap perubahan akhlak santri yang diakibatkan keseringan bermain *game online*.

Hasil wawancara yang dilakukan bersama Kesantrian Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Wahyu Darisman menyatakan :

“Dari Kesantrian dan wali asrama itu kita sudah mengagendakan beberapa langkah-langkah kegiatan yang memang itu akan menjadikan anak-anak teralihkan kepada kegiatan hal-hal yang positif yang pertama kita alihkan dulu Fokus anak-anak dari mengingat game online atau mengingat keseruan game itu dengan kegiatan-kegiatan Pondok yang positif dalam hal kegiatan-kegiatan

ini adalah kegiatan Jam'iah tholabah (osis), halaqoh hafalan hadis, dan juga hal-hal kegiatan positif lainnya kemudian setelah itu baru kami adakan juga dengan kajian pelajaran tambahan di luar KBM aktif sekolah, dalam hal ini kajian pekanan di setiap hari kamis malam dan juga hari Jumat malam di situ kita adakan kajian tauhid kajian aqidah dan juga kajian adab dan akhlak. Nah di sini dengan harapan agar para santri bisa lebih diperbaharui akhlaknya dan juga semakin membaik”(Wawancara Wahyu, 11 Juli 2025)

Hasil wawancara yang dilakukan bersama Kesantrian Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Wahyu Darisman mengenai langkah-laangkah penanganan santri yang bermasalah pada akhlak yang di dipengaruhi *game online* ketika liburan

“Baik sebenarnya untuk pelanggaran dilakukan pada santri kita sendiri tidak bisa kita pastikan secara pastikan dengan dengan benar Apa itu betul kadang-kadang yang terjadi karena game online atau bukan tetapi secara umum ketika santri kami melanggar ya yang dia bukan melanggar karena membawa HP ke pondok atau perlengkapan pelanggaran lain ya sebagaimana kenakalan anak-anak pada umumnya .kita memiliki langkah-langkah sendiri ya seperti kita mengklasifikasikan jenis pelanggarannya Kemudian dari jenis pelanggaran itu kita lihat mana pelanggaran yang mendapatkan teguran biasa atau mulai dengan SP1 SP2 dan SP3 dan semua itu ada konsekuensi dan langkah-langkahnya sendiri misalnya pelanggaran biasa kami memberikan nasihat dan apa bila dia mengulanginya peringatan kemudian surat SP1 penanganannya misalnya santri kita berikan iqob atau hukuman tidak pulang ke rumah dalam acara perpulangan bulanan kemudian dia harus sholat di shaf pertama dalam beberapa kurun waktu yang ditentukan. kemudian meminta nasihat dari satu atau lebih dari dua atau tiga Ustadzah yang berpengaruh dengan nasihat yang berkaitan dengan pelanggaran yang dia lakukan kemudian setelah itu dirangkum dan dijadikan materi ceramah, begitupun SP2 dan SP3”(Wawancara Wahyu, 11 Juli 2025)

Hasil wawancara yang dilakukan bersama pengasuh asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, Amrullah Amri menyatakan

“Penanganan yang pertama yaitu sebagai seorang pembimbing kita menasehati, kita panggil, kita dudukkan, kita ajak ngobrol berdua, kita nasehati juga untuk teman-temannya secara umum dan di kamar

khusus Wali asrama. Adapun kalau memang nanti yang lainnya maka tugas kami akan menyampaikan kepada pihak Kesatrian untuk mengumumkan kepada seluruh santeri. adapun Penanganannya di asrama saya sebagai wali asrama yaitu menasehati dan menasehati tahap awal, tahap kedua juga kita nasehatin lagi sampai mungkin tahap ketiga keempat apabila berlangsung terus seperti itu dan memberikan dampak kepada teman yang lainnya dan bila itu masih terjadi trus maka kita akan memberikan sanksi tentunya sanksi yang mendidik atau yang lainnya, seperti kita suruh menghafal hadis atau kita suruh Baqo' (menetap di masjid) itu kita lakukan untuk memberikan kesadaran dirinya bahwa tentang apa sih dampak buruk dari game online itu sendiri. baik dampak dari perilakunya kita menjelaskan Bagaimana sikap dia sebelumnya, sebelum dia main game online dan setelah bermain game online itu sikapnya berubah. kita sampaikan seperti itu dan itu tentunya bertentangan dengan sikap seorang penuntut ilmu” (Wawancara Amri, 25 Juni 2025)

Hasil wawancara kerja sama antara wali asrama dan pihak kesantrian mengenai upaya penanganan santri yang mengalami perubahan akhlak yang disebabkan keseringan bermain *game online* ketika liburan, Amirullah Amri menyatakan :

“Upaya yang kami lakukan sebagai wali asrama, tentunya kami di sini ada namanya rapat pekanan, di rapat pekanan itulah kami akan menyampaikan semua permasalahan-permasalahan yang ada di asrama termasuk perubahan akhlak santri yang disebabkan oleh game online tersebut. ya karena kita mengetahui dari mana santri itu terkadang menceritakan ke teman-temannya. Dan Terkadang mereka mempraktekkan perilaku-perilaku yang ada di game tersebut dan kami menyampaikan ke pihak ke santrian Bagaimana mengatasi hal tersebut lalu yang dilakukan oleh pihak ke santrian yaitu mengumumkan menasehati santri secara umum yang dilakukan di masjid atau apel pagi. terkadang dinasehati oleh bagian kesantrian karena apabila secara umum semua Santri maka tentunya itu adalah tugas bagian kesantrian yang menyampaikan kepada seluruh santri manasehati dan terus menasehati Adapun nanti Apabila ada yang masih melakukan atau masih melanggar maka itu akan diberikan sanksi oleh pihak kesantrian dipanggil secara khusus dinasehatin oleh bagian kesantrian” (Wawancara Amri, 25 Juni 2025)

Serupa dengan hasil wawancara bersama pengasuh Asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua Alwi Panji Danang Setia Budi mengungkapkan:

“Diantara penanganan itu sendiri yaitu pertama penanganan awal adalah dari musifnya itu sendiri yaitu mereka menasehati santri tersebut agar tidak melakukan atau berkata yang kurang baik yaitu pertama jika tindakan itu dilakukan yang pertama itu nasehat setelah dilakukan nasihat oleh musyrifnya, jika tidak menunjukkan perubahan dari santri tersebut maka di serahkan atau diangkat ke bagian kesartrian yang menasehati dan mengatasi terkait hal ini”.
(Wawancara Alwi, 11 Juli 2025)

C. Pembahasan Temuan Penelitian

1. *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara terhadap beberapa santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, diketahui bahwa *game online* menjadi salah satu aktivitas yang sering dilakukan santri selama masa liburan panjang. Jenis game yang dimainkan oleh santri umumnya adalah game yang populer di kalangan remaja, seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *FC Mobile*. Ketiga *game* tersebut merupakan permainan berbasis daring yang memungkinkan pemain berinteraksi dan bekerja sama dengan pemain lain secara langsung melalui internet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Free Fire* menjadi *game* yang paling sering dimainkan oleh santri. Hal ini terlihat dari beberapa pernyataan responden yang menyebutkan bahwa mereka aktif memainkan *game* tersebut selama liburan. Selain *Free Fire*, santri juga memainkan *Mobile Legends* dan *FC Mobile* sebagai alternatif hiburan. Fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dan akses *internet* turut memengaruhi pola hiburan remaja, termasuk santri di lingkungan pesantren.

Walaupun berada di lingkungan pendidikan berbasis keagamaan, santri tetap mengikuti perkembangan tren digital yang berkembang di masyarakat.

Selain jenis *game* yang dimainkan, penelitian ini juga menemukan adanya variasi dalam pola bermain *game online* di kalangan santri, khususnya terkait partner bermain. Sebagian santri lebih memilih bermain secara individu atau solo player, seperti yang diungkapkan oleh Mujaddid Athofurrijal. Pilihan bermain secara solo biasanya dipengaruhi oleh kenyamanan pribadi atau ketidaksesuaian waktu bermain dengan teman lainnya. Namun, sebagian santri lainnya lebih memilih bermain bersama teman atau mabar (main bareng), baik dalam kelompok kecil maupun kelompok yang lebih besar.

Bermain bersama teman menjadi salah satu bentuk interaksi sosial di kalangan santri selama masa liburan. Hal ini terlihat dari pernyataan Azriel dan Rifqi yang menyebutkan bahwa mereka sering bermain di rumah teman atau tempat tongkrongan agar lebih mudah berkomunikasi dan bekerja sama saat bermain game. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana membangun hubungan sosial dan komunikasi antar teman sebaya.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Andriyas & Himawan, (2019) bahwa game online adalah game yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan personal komputer masing-masing. Kondisi ini memungkinkan situasi munculnya komunitas game online yang disebut dengan Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). Sedangkan menurut (Syahrani, 2015) bahwa game online adalah permainan

yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Menurut Adams, *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*. (Marget & Silalahi, 2021)

Di sisi lain, kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif apabila tidak dikontrol dengan baik. Intensitas bermain yang terlalu sering dapat menyebabkan santri menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* sehingga mengurangi waktu belajar, ibadah, maupun aktivitas positif lainnya. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua maupun pihak pesantren agar santri mampu memanfaatkan *game online* secara bijak dan tidak berlebihan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *game online* telah menjadi bagian dari aktivitas hiburan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua selama masa liburan panjang. Jenis *game* yang dimainkan didominasi oleh *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *FC Mobile*, dengan pola bermain yang beragam, baik secara individu maupun bersama teman. Kehadiran *game online* memberikan dampak sosial berupa meningkatnya interaksi antar teman, namun tetap memerlukan kontrol agar tidak mengganggu kewajiban dan aktivitas utama santri sebagai pelajar.

Menurut Tobing (2021) jenis game online yang paling sering digunakan oleh anak remaja saat ini yaitu *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG), *Mobile Legend* dan *Free Fire*.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwan sebagian besar santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua mengisi waktu liburnya dengan bermain game online. Adapun Jenis-jenis *game online* tersebut yaitu, *Free Fire (FF)*, *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *FC Mobile*.

Jika dilihat dari sudut pandang Islam *game online* merupakan sesuatu yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Quran maupun Al-Hadits. Pengambilan hukum sesuatu yang baru dapat dilakukan dengan menarik hukum asal perkara tersebut, di dalam Ushul Fikh ada kaidah yang mennyatakan:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ

Artinya :

Hukum asal segala sesuatu itu *mubah*/boleh, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya.

Berkenaan dengan *game online* sebagaimana dalil fiqih yang telah kami cantumkan, hukum asalnya adalah *Mubah*/boleh apapun jenisnya sampai ada dalil yang mengharamkan.

2. Kecanduan Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti bahwa kecanduan bermain *game online* yang dialami oleh sebagian besar santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yaitu terlihat dari durasi waktu yang dihabiskan dan partner saat bermain *game online*.

a) Durasi Saat Bermain *Game Online*

Jordan & Andersen, (2017) mengungkapkan masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Rudhiati (2015), mengungkapkan kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari 2 jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu, Sebuah studi pada tahun 2014 lalu yang disebut *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment* mengklaim telah menemukan waktu permainan ideal yang akan menguntungkan, yakni satu jam per hari. Studi tersebut menemukan bahwa anak-anak yang bermain video game selama satu jam atau kurang setiap hari rata-rata lebih sosial dan puas dari pada yang tidak bermain video game/*game online*. (Septilia Fajarseli et al., 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, dapat disimpulkan bahwa durasi bermain *game online* di kalangan santri sangat bervariasi, tergantung pada waktu luang yang tersedia dan minat pribadi masing-masing. Beberapa santri seperti Afif Aldafa Cahyadi dan Rifqi Permana Said mengungkapkan bahwa durasi bermain game mereka berkisar antara 2 hingga 4 jam sehari, hal tersebut dikuatkan oleh hasil wawancara bersama orang tua Rifqi Permana Said yang hanya memberikan waktu bermain *game online* 1-2 jam dalam sehari, meskipun ada kecenderungan sebagian santri lebih memilih menghabiskan waktu

dengan media sosial, seperti Instagram, yang dianggap lebih menarik dibandingkan dengan game online itu sendiri.

Muhammad Azriel Alfarizi santri kelas IX SMP mengungkapkan durasi yang lebih lama, mencapai 5 hingga 6 jam per hari, bahkan mengindikasikan bahwa waktu bermain game dapat menghabiskan hampir seluruh waktu luang mereka. Hal ini juga didukung oleh keterangan dari orang tua Muhammad Azriel Alfarizi, yang menyatakan bahwa anaknya bisa bermain *game online* hampir sepanjang hari dari bangun tidur hanya berhenti sejenak untuk ibadah dan makan.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat variasi dalam durasi bermain, sebagian besar santri menunjukkan adanya kecenderungan untuk menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, terutama ketika tidak ada kegiatan lain yang mengisi waktu mereka. Durasi ini dapat memengaruhi keseimbangan antara aktivitas belajar, ibadah, dan rekreasi di kalangan santri.

Berkenaan dengan durasi bermain *game online* yang digunakan para santri ketika liburan sangat bervariasi dari 2-4 jam dalam sehari dan 5-6 jam dalam sehari. Hal ini tentunya mubazir waktu dan membuang-buang waktu pada hal yang tidak bermanfaat. Tentunya didalam syariat islam melarang hal demikian sebagaimana Rasulullah Shalallahu A'laihi Wasallam bersabda :

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ. (حَدِيثٌ حَسَنٌ، وَرَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ وَغَيْرُهُ هَكَذَا)

Artinya :

Di antara tanda baiknya keislaman seseorang adalah dia meninggalkan apa yang tidak penting baginya. Hadits hasan diriwayatkan oleh at-Tirmizi dan lainnya demikian.(Al-Utsaimin, 2019)

Bermain *game online* yang berlebihan tanpa tujuan jelas bisa menjadi salah satu bentuk pemborosan waktu yang tidak bermanfaat. Sebagai seorang Muslim sebaiknya meninggalkan aktivitas yang tidak memberikan manfaat positif dan lebih fokus kepada hal-hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* yang berlebihan dapat mengurangi produktivitas belajar, ibadah, dan muroja'ah hafalan Al-Qur'an. Oleh karena itu, santri sebaiknya mengisi waktu luang mereka dengan hal-hal yang lebih bermakna dan bermanfaat, seperti memperdalam ilmu agama, meningkatkan hafalan Al-Qur'an, dan memanfaatkan waktu libur tersebut untuk berbuat baik kepada kedua orang tua.

b) Partner Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* di kalangan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua mencerminkan berbagai pola interaksi sosial yang berbeda, tergantung pada preferensi masing-masing santri terhadap partner dalam bermain.

Mujaddid Athofurrijal santri kelas X, menyatakan bahwa ia lebih sering bermain sebagai *solo player* (sendiri), meskipun kadang bermain bersama dua hingga empat orang, tergantung pada ketersediaan teman yang bisa diajak bermain. Ini menunjukkan bahwa

kebanyakan santri memiliki fleksibilitas dalam memilih partner bermain, tetapi cenderung menikmati permainan secara mandiri.

Azriel Alfarizi santri kelas IX, juga menyebutkan bahwa ia sering bermain game di rumah teman atau di tongkrongan, seperti saat bermain *Free Fire* (FF), namun terkadang juga bermain *game* lain. Hal ini menunjukkan bahwa kebersamaan dengan teman dalam bermain *game* menjadi pilihan utama, namun variasi dalam permainan juga mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi.

Rifqi Permana Said santri kelas IX dari Kota Sorong, menegaskan bahwa ia lebih suka bermain dalam kelompok, berkumpul di suatu tempat untuk mempermudah komunikasi. Ini menunjukkan bahwa interaksi sosial melalui permainan sangat penting bagi beberapa santri, dan bermain bersama teman-teman secara langsung lebih diutamakan untuk membangun hubungan yang lebih erat.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi peneliti kepada beberapa santri SMP dan SMA Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, bahwa aktivitas santri bermain *game online* ketika liburan sangat bervariasi, dari yang bermain sendiri dirumah (*solo player*), bermain bersama di tongkrongan mabar, dan bermain sendiri di rumah namun bermain bersama didalam virtual.

Melalui hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan sesuai dengan pernyataan Young, 2005 bahwa *game online*

adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.(Nurdiana & Suryadi, 2018)

Bodenheimer, (1999) mengatakan bahwa *game online* adalah program permainan yang terhubung dengan jaringan internet yang bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Permainan ini juga bisa dimainkan secara kelompok oleh penggunanya di seluruh dunia menggunakan perangkat internet(Nuzuli & Universitas, 2020).

Islam menganjurkan untuk berkumpul dalam kegiatan yang bermanfaat, bukan sekadar untuk menghabiskan waktu yang sia-sia. Tongkrongan yang membawa manfaat, seperti berbagi ilmu, mempererat ukhuwah, atau berdiskusi tentang hal-hal positif adalah aktivitas yang diperbolehkan dalam Islam. Allah Subhanahu Wata'ala berfirman tentang pentingnya berkumpul dan melakukan hal-hal yang bermanfaat dalam Al-Qur'an surah Al Kahfi ayat 28 :

وَاصْبِرْ نَفْسَكَ مَعَ الَّذِينَ يَدْعُونَ رَبَّهُمْ بِالْعَدْوَةِ وَالْعَشِيِّ يُرِيدُونَ وَجْهَهُ ۖ وَلَا تَعْدُ عَيْنَاكَ عَنْهُمْ

Terjemahannya :

Bersabarlah engkau (Nabi Muhammad) bersama orang-orang yang menyeru Tuhannya pada pagi dan petang hari dengan mengharap keridaan-Nya. Janganlah kedua matamu berpaling dari mereka. (Al Kahfi: 28)

Dalam konteks ayat tersebut, peringatan ini adalah ajakan untuk memprioritaskan waktu kita dengan bijak, menghindari aktivitas yang menghabiskan waktu tanpa manfaat, dan lebih memilih untuk berkumpul bersama orang-orang yang saling mengingatkan untuk kesabaran dan kebaikan. Salah satu contoh waktu yang dihabiskan dengan hal-hal yang sia-sia, seperti bermain *game online* secara berlebihan.

Hal serupa dikuatkan dengan sabda Rasulullah Shalallahu A'laihi Wasallam

لَا يَجْلِسُ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ يَذْكُرُونَ اللَّهَ تَعَالَى فِيهِ إِلَّا حَفَّتْهُمُ الْمَلَائِكَةُ وَعَشِيَتْهُمْ الرَّحْمَةُ
وَذَكَرَهُمُ اللَّهُ فِيمَنْ عِنْدَهُ

Artinya :

Tidaklah suatu kaum duduk di sebuah majelis yang mereka saling mengingatkan dan mempelajari kitab Allah, melainkan akan turun kepada mereka ketenangan, diselimuti oleh rahmat, dinaungi oleh malaikat, dan Allah akan menyebut-nyebut mereka di hadapan orang-orang yang ada di sisi-Nya. (Riwayat Muslim, no. 2699)

Hadist ini menunjukkan bahwa setiap kali seorang muslim duduk dalam sebuah majelis yang membahas ilmu, terlebih ilmu agama, maka berada dalam lingkungan yang penuh dengan keberkahan. Selain mendapat ketenangan dan rahmat dari Allah, juga akan dilindungi dan dinaungi oleh malaikat, serta disebut oleh Allah di hadapan para malaikat yang mulia.

3. Pengaruh *Game Online* Pada Perubahan Akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Di era digital ini, *game online* semakin banyak diminati, termasuk oleh para santri. Meskipun beberapa game dapat memberikan manfaat,

seperti melatih kemampuan berpikir kritis atau memperkenalkan nilai-nilai Islami, dampak negatifnya juga tidak bisa diabaikan. *Game* yang mengandung kekerasan atau konten yang tidak sesuai dengan norma agama bisa mempengaruhi perilaku santri, seperti kecanduan, mengabaikan kewajiban, atau merusak akhlak.

Penting bagi santri untuk menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan tanggung jawab spiritual. Pengawasan dari pendidik dan orang tua sangat diperlukan untuk memastikan bahwa *game online* dimainkan dengan bijak, hanya sebagai sarana hiburan yang mendidik, dan tidak mengganggu perkembangan akhlak mereka.

Pada dasarnya *game online* adalah sarana hiburan yang boleh dimainkan oleh siapa saja. Game ini memiliki sisi positif, seperti melatih konsentrasi dan kerja sama, namun juga bisa berdampak negatif jika dimainkan berlebihan, seperti menurunnya prestasi dan munculnya kecanduan. Karena itu penting untuk bermain secara bijak dan seimbang.

Menurut RudiYansah (2014) Adapun dampak dari bermain *game online* yaitu: 1) Dampak positif *game online*: *Game Online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi dengan pemain lain bahkan dengan pemain yang berasal dari berbagai negara, *game online* dapat melatih kita untuk bekerja sama dengan *team* yang cara bermainnya menyusun strategi kelompok pada tim tersebut *Game online* dapat menghubungkan kita dengan pemain lain di seluruh dunia sehingga kita dapat bertegur sapa dan bersosialisasi dengan mereka. 2) Dampak negatif *game online*: Perilaku negatif yang diperoleh dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa hampir

semua berdampak pada sikap yang kemudian hal ini tercermin pada perilaku *gamers* yang mengadopsi permainan *online* tersebut (Rani et al., 2019)

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama pengurus/pengasuh Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dan beberapa orang tua serta santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam aktivitas santri bermain *game online* ketika liburan terdapat pengaruh positif dan pengaruh negatif, yaitu :

a. Pengaruh Negatif

1) Kurangnya Komunikasi dengan Orang Tua

Menurut Mahardika (2016), bermain game online dapat memberikan efek negatif di berbagai aspek, seperti dimensi sosial, psikologis, dan fisik. Pada sisi sosial, para remaja yang terlibat dalam game online cenderung mengalami penurunan dalam hubungan dengan keluarga dan teman-teman mereka, karena interaksi mereka sebagian besar terbatas pada lingkungan permainan online (Pasapan & Sary, 2023)

Dampak negatif dari bermain *game online* menurut Christianti (2006), membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain *game online* sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya (Rani et al., 2019)

Terdapat beberapa pengaruh negatif yang cukup memprihatinkan. Para pengasuh pondok seperti Wahyu Darisman dan Amrullah Amri menyoroti bagaimana *game online* dapat

mengurangi waktu berkualitas antara anak dan orang tua. Orang tua sering melaporkan bahwa anak-anak mereka menjadi kurang responsif terhadap permintaan atau bahkan perintah mereka, sering menunda-nunda atau enggan melaksanakannya karena asyik bermain *game online*. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Najma, orang tua dari santri Azriel Alfarizi “Ananda susah di hubungi jika ada keperluan”. Hal ini mengakibatkan hubungan antara orang tua dan anak terputus, yang berpotensi mengganggu komunikasi dan pengawasan terhadap perkembangan anak.

Islam sangat menekankan berbuat baik kepada kedua orang tua, salah satunya yaitu berkomunikasi dan bermuamalah dengan sebaik-baiknya, karena Allah Ta’ala menetapkan berbuat baik kepada kedua orang tua setelah mentauhidkannya. Allah Ta’ala berfirman dalam surah Al Isra Ayat 23, yaitu :

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا

Terjemahnya :

Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak.

Ayat ini merupakan salah satu ayat paling kuat dalam Al-Qur'an yang menunjukkan hubungan langsung antara *tauhid* (mengesakan Allah) dan kewajiban *birrul walidain* (berbakti kepada kedua orang tua). Allah memulai dengan kalimat: "*Wa qadhā rabbuka*" yang artinya "Dan Tuhanmu telah memerintahkan". Kata

qadhā mengandung makna ketetapan yang pasti dan tidak bisa ditawar, menunjukkan bahwa ini adalah perintah yang sangat serius. Allah memerintahkan agar manusia tidak menyembah selain Dia, sebuah penegasan terhadap inti utama ajaran Islam, yaitu *tauhid*. Setelah perintah tauhid, Allah langsung menyandingkannya dengan perintah untuk berbuat baik kepada kedua orang tua. Ini menunjukkan bahwa bakti kepada orang tua adalah kewajiban agung kedua setelah beribadah hanya kepada Allah.

Dari hasil wawancara dengan para pengasuh Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua seperti Wahyu Darisman dan Amrullah Amri, serta pengakuan orang tua seperti Ibu Najma, dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* berpotensi mengganggu hubungan antara orang tua dan anak. Anak-anak yang terjebak dalam permainan tersebut cenderung menjadi kurang responsif terhadap orang tua, bahkan sering kali mengabaikan panggilan atau perintah yang diberikan. Hal ini menyebabkan terputusnya komunikasi yang sehat dan pengawasan terhadap perkembangan anak.

Dalam konteks ini, ajaran Islam sangat menekankan pentingnya berbakti kepada orang tua, yang tercermin dalam Surah Al-Isra ayat 23. Allah memerintahkan agar kita berbuat baik kepada ibu dan bapak setelah perintah untuk mentauhidkan-Nya. Ayat ini menunjukkan betapa pentingnya menjaga komunikasi dan hubungan yang baik dengan orang tua. Oleh karena itu, penggunaan waktu untuk bermain *game online* perlu dikelola dengan bijaksana agar

tidak merusak hubungan keluarga dan kewajiban berbakti kepada orang tua.

2) Kewajiban Terlalaikan

Menurut *Lemmens et al. (2011)* dalam penelitian mereka yang berjudul "Psychosocial causes and consequences of internet gaming disorder", kecanduan bermain game online tidak hanya mengganggu hubungan sosial dan keluarga, tetapi juga dapat mempengaruhi kehidupan spiritual individu. Salah satu dampaknya adalah terabaikannya kewajiban ibadah, seperti sholat, yang seharusnya menjadi prioritas utama dalam kehidupan seorang Muslim. Anak-anak dan remaja yang kecanduan game online cenderung mengabaikan waktu sholat, bahkan ada yang menghabiskan waktu berjam-jam tanpa menyadari waktu yang telah berlalu, sehingga terlewatkan kewajiban ibadah mereka (Rani et al., 2019)

Darwis et.al. (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa di antara faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* dimulai dari menjauh dari Tuhan, kurangnya aktifitas, jenuh di rumah, dan keinginan untuk mencoba-coba. Orang yang sudah kecanduan *game online* cenderung lupa waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajibannya termasuk tugas dan kewajiban agamanya. Banyak orang yang bermain *game online* lupa makan, belajar, dan bahkan lupa beribadah kepada Tuhan karena keasyikan bermain (Haris et al., 2021)

Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tua dan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* berdampak negatif pada kewajiban ibadah. Rifqi Permana Said santri kelas IX, mengungkapkan bahwa *game online* mengganggu fokusnya saat belajar dan beribadah, menyebabkan rasa malas dan bosan. Bapak Hamzah Said orang tua Rifqi, melaporkan bahwa anaknya sering terlambat melaksanakan sholat subuh karena bermain *game online* pada malam hari. Ibu Najma orang tua Muhammad Azriel Alfarizi, juga menyatakan bagaimana *game online* mengalihkan waktu Azriel dari aktivitas bermanfaat seperti membaca Al-Qur'an dan membuatnya sering terlambat ke masjid. Secara keseluruhan *game online* mengganggu pelaksanaan ibadah, mengurangi kualitas spiritualitas, dan mempengaruhi waktu yang seharusnya digunakan untuk beribadah.

Allah dan Rasul-Nya menekankan pentingnya menjauhi hal-hal yang bisa melalaikan kewajiban, baik itu kewajiban terhadap Allah seperti salat, puasa, zakat maupun terhadap sesama manusia seperti bekerja, belajar, atau menjalani kehidupan sosial yang baik. Allah Ta'ala berfirman dalam surah Al Mu'minun ayat 1-3 :

قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ ۝ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خَاشِعُونَ ۝ وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ

Terjemahnya :

Sungguh, beruntunglah orang-orang mukmin, Yaitu orang-orang yang khushyuk dalam shalatnya, orang-orang yang meninggalkan (perbuatan dan perkataan) yang tidak berguna. (Al Mu'minun :1-3)

Ayat ini menunjukkan bahwa orang-orang beriman adalah mereka yang khusyuk dalam shalatnya dan tidak terlibat dalam hal-hal yang sia-sia atau melalaikan, termasuk kegiatan yang bisa mengganggu kewajiban agama mereka.

Surah Al-Mu'minun ayat 1-3 menegaskan bahwa orang-orang yang beriman adalah mereka yang khusyuk dalam shalatnya dan menghindari perbuatan serta perkataan yang tidak berguna. Allah mengingatkan agar umat Islam menjaga fokus dan komitmen dalam menjalankan kewajiban ibadah, serta menjauhkan diri dari hal-hal yang dapat melalaikan mereka dari tujuan hidup yang sebenarnya, yaitu beribadah kepada-Nya.

Dalam konteks ini, *game online* yang sering menjadi fenomena di kalangan remaja dan santri, dapat menjadi salah satu hal yang melalaikan kewajiban ibadah. Kecanduan bermain *game online* tidak hanya mengganggu konsentrasi saat belajar, tetapi juga menyebabkan terlalainya dalam melaksanakan shalat 5 waktu, bahkan mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk beribadah dan beraktivitas positif lainnya. Seperti yang dialami oleh beberapa santri di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, bermain *game online* mengganggu shalat subuh dan aktivitas keagamaan lainnya, menciptakan kebiasaan malas, dan menurunkan kualitas spiritualitas.

3) Perubahan Akhlak Perkataan dan Perbuatan

Pradilla, (2020) mengungkapkan ketergantungan *game online* yang dialami pada mahasiswa menyebabkan adanya sifat – sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal – hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial mahasiswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain (Masyani & Nusuary, 2021)

Pengaruh lebih besar juga terlihat dalam hal perubahan akhlak. Amrullah Amri mengungkapkan bahwa beberapa santri yang awalnya berakhlak baik, setelah terpapar dengan *game online*, menunjukkan perubahan perilaku, seperti menggunakan bahasa kasar dan menunjukkan sikap agresif, baik terhadap teman maupun pengasuh. Bahasa-bahasa kasar yang sebelumnya tidak dikenal sekarang menjadi bagian dari kosa kata mereka. Selain itu, santri yang terganggu emosi dalam permainan terkadang melampiaskannya dengan merendahkan orang lain, baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan ini terlihat jelas saat santri kembali ke Pondok setelah liburan dan mulai menunjukkan perubahan dalam cara berbicara dan berinteraksi.

Begitu juga yang disampaikan oleh Alwi Panji selaku pengasuh asrama bahwa perubahan akhlak yang dialami santri yang sering bermain *game online* ketika liburan ialah seringnya mengeluarkan kata-kata *Toxic* atau bahasa-bahasa kotor yang diakibatkan keseringan bermain *game online* ketika liburan.

Game online adalah sesuatu yang di bolehkan oleh Islam apabila tidak berpengaruh buruk pada perilaku seseorang, baik perkataan ataupun perbuatan. Namun *game online* dapat menjadi *makruh* bahkan *haram* apabila memiliki pengaruh buruk pada diri seseorang, salah satu pengaruh buruk yang terlihat pada bermain *game online* yang berlebihan yaitu, perkataan kasar bahkan kotor dan perilaku yang tidak baik. Islam sangat melarang keras pemeluknya dalam berkata dan berbuat yang jelek apapun penyebabnya, Allah Ta'ala berfirman dalam surah Al Hujurat ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ ١١

Terjemahnya :

Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olokkan itu) lebih baik daripada mereka (yang mengolok-olok).

Ayat ini mengingatkan umat Islam untuk tidak saling menghina, mengolok-olok, atau merendahkan orang lain, baik berdasarkan status, ras, atau keadaan apapun. Ayat ini menekankan bahwa orang yang dipandang rendah atau dijadikan bahan olokan bisa jadi lebih

baik di sisi Allah, baik dari segi amal ibadah maupun kedekatannya dengan-Nya. Maka, Allah memperingatkan agar kita tidak cepat menilai orang lain, apalagi dengan perkataan yang dapat menyakiti perasaan mereka. Intinya, ayat ini mengajarkan pentingnya menghormati dan menghargai sesama umat manusia.

Hal ini juga ditegaskan oleh sabda Nabi Muhammad Shalallahu A'alaihi Wasallam mengenai berkata baik atau diam :

مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُولْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ

Artinya :

Barangsiapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata yang baik atau diam. (H.R Bukhori dan Muslim)

Hadist ini mengajarkan bahwa salah satu tanda keimanan seseorang adalah kemampuannya untuk menjaga lisan. Rasulullah Shalallahu A'alahi Wasallam menegaskan bahwa jika kita beriman kepada Allah dan hari akhir, maka kita harus memilih untuk berbicara dengan perkataan yang baik atau lebih baik diam.

Berdasarkan wawancara dengan Amrullah Amri dan Alwi Panji, dapat disimpulkan bahwa *game online* meski diperbolehkan dalam Islam, dapat berpengaruh buruk terhadap perilaku seseorang jika menimbulkan perubahan negatif, seperti penggunaan bahasa kasar dan sikap agresif. Hal ini terlihat pada santri yang sering bermain *game online*, yang menunjukkan perubahan dalam cara berbicara dan berinteraksi setelah liburan. Islam sangat menekankan pentingnya menjaga akhlak, seperti yang tercermin dalam Surah Al-

Hujurat ayat 11 yang melarang saling mengolok-olok, dan hadist Nabi Muhammad Shalallahu A'alaihi Wasallam yang mengajarkan untuk berbicara baik atau diam. Dalam hadist ini Rasulullah Shalallahu A'alaihi Wasallam memberikan kita pilihan jika ingin menjadi hamba yang beriman kepada Allah dan hari akhir (hari kiamat), yaitu dengan berkata yang baik dan bila tidak bisa berkata baik maka diam lebih utama. Oleh karena itu, bagi seseorang yang biasa bermain *game online* maka hendaknya ia memperhatikan hal ini.

b. Pengaruh Positif

Meskipun dampak negatif cukup dominan, beberapa juga berpendapat adanya sisi positif dari bermain *game online*. Misalnya beberapa *game online* dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja sama dalam tim, seperti yang diungkapkan oleh Mujaddid Athofurrijal yang merasakan manfaat dalam membangun kerjasama tim saat bermain *game online*. Hal ini memberikan kesempatan bagi santri untuk belajar berkomunikasi dan berkoordinasi dengan anggota tim mereka yang merupakan keterampilan sosial yang berguna.

Afif Aldafa Cahyadi juga mengungkapkan bahwa bermain *game online* dapat meningkatkan rasa percaya diri seseorang, terutama jika mereka mencapai prestasi tertentu dalam permainan. "Aku bukan kaleng-kaleng," ujarnya, mencerminkan rasa bangga yang timbul saat mereka berhasil menguasai permainan. Kepercayaan diri ini, meski

didapatkan dari dunia virtual, bisa membawa dampak positif jika disalurkan dengan baik dalam kehidupan nyata.

Studi yang dilakukan oleh *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment* pada tahun 2014, mengklaim telah menemukan waktu permainan ideal yang akan menguntungkan, yakni satu jam per hari. Studi tersebut menemukan bahwa anak-anak yang bermain video game selama satu jam atau kurang setiap hari rata-rata lebih sosial dan puas daripada yang tidak bermain video game/game online (Septilia Fajarseli et al., 2023)

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game. Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game. Beberapa professor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi social yang menentang stereotif gamer yang terisolasi (Surbakti, 2017)

Dalam syariat agama islam membolehkan segala jenis permainan dan hiburan selagi hiburan dan permainan tersebut tidak melanggar syariat, seperti didalamnya terdapat perjudian, gambar atau video yang membuka aurat dan melalaikan kewajiban sebagai seorang muslim, Sebagaimana pendapat para ulama *Usul fiqh* yang mengatakan :

الأصل في الأشياء الإباحة

Artinya :

Hukum asal segala sesuatu itu *mubah*/boleh, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya.

Perkataan ulama *Usul Fiqih* tersebut menyatakan meskipun sering dianggap negatif, bermain *game online* ternyata memiliki sisi positif, Seperti yang diungkapkan oleh Mujaddid Athofurrijal, *game online* dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim, sementara Afif Aldafa Cahyadi menyebutkan bahwa prestasi dalam *game online* dapat meningkatkan rasa percaya diri. Rochester University mengungkapkan bahwa *game online* meningkatkan ketajaman mata, dan riset di Indonesia menunjukkan bahwa pemain *game online* sering kali lebih mahir berbahasa Inggris.

Dalam Islam, segala bentuk hiburan dibolehkan selama tidak melanggar syariat. Sebagaimana dalam kaidah Hukum *Usul Fiqh* asal segala sesuatu adalah boleh, *game online* dapat diterima selama tidak mengandung unsur haram, seperti perjudian atau melalaikan kewajiban. Dengan demikian *game online* bisa memberikan manfaat selama digunakan dengan bijak.

4. Upaya Asatidzah Menanggulangi Perubahan Akhlak Santri yang dipengaruhi Kecanduan *Game Online* ketika Liburan

Ulfah, (2020) mengatakan peran Guru merupakan orang tua kedua bagi siswa yang berada di lingkungan sekolah. Sehingga perannya tidak jauh berbeda dengan peran orang tua yang berada dilingkungan keluarga dan

Guru bagi siswa suatu figur yang dapat ditiru setelah orang tua. Hal ini guru memiliki peran aktif dalam mengawasi kemajuan dan perkembangan siswa disekolah sehingga peran Guru sangat penting dalam diri siswa. Peran Guru pembimbing merupakan peran penting karena Guru pembimbing adalah Guru terdekat dengan siswa, sehingga siswa lebih nyaman dan lebih menerima masukan serta motivasi dari Guru pembimbing. Dengan maraknya *game online* diberbagai kalangan, pengawasan Guru pembimbing sangat dibutuhkan meski dengan usaha yang cukup keras karena kefokusn siswa dan minat siswa belajar semakin hari semakin berkurang. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ulimaz, 2024) yang menjelaskan bahwa peran guru sangat penting dalam mengatasi permasalahan-permasalahan siswa termasuk di dalamnya permasalahan kecanduan *game online* (Tahsinia et al., 2024)

Wati, (2022) Peran pembimbing asrama menjadi krusial karena mereka tidak hanya bertindak sebagai pengawas, tetapi juga sebagai mentor yang membantu santri mengembangkan karakter mandiri melalui berbagai kegiatan harian yang membantu santri mengembangkan karakter mandiri melalui berbagai kegiatan harian yang terstruktur. Menurut Hidayati (2020), pembimbing asrama memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan karakter santri. Alamsyah (2022), menyatakan bahwa tugas pembimbing mencakup pengawasan, pendampingan, serta pembinaan karakter santri melalui pendekatan yang bersifat individual maupun kelompok. Hidayah, (2022) mengatakan dalam konteks pendidikan pesantren, peran pembimbing

asrama menjadi sangat signifikan karena mereka bertindak sebagai agen pengubah (*change agent*) yang bertanggung jawab tidak hanya mengarahkan dan mengawasi santri tetapi juga memotivasi mereka untuk mencapai tujuan pembentukan karakter yang diinginkan (Khamid & Hadi, 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah pihak di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, dapat disimpulkan bahwa penanganan terhadap santri yang terpengaruh *game online* dan mengalami perubahan akhlak dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu :

a. Pendekatan

Menurut Ali Mustadi (2006) “Proses penanaman nilai-nilai agama Islam ke dalam sikap dan perilaku siswa menggunakan pendekatan: ajakan dan pembiasaan, proses penyadaran emosi, serta pendisiplinan dan penegakan aturan. Metode yang digunakan antara lain metode: keteladanan, ibrah melalui kisah, ceramah dan nasehat, tanya jawab, perumpamaan dan sindiran, penugasan, demonstrasi, pembiasaan, pengalaman langsung, out bond, dan bernyanyi. Suasana interaksi pembelajaran dibangun dengan suasana demokratis dan atas dasar kasih sayang (Siregar, 2021). Adapun pendekatan yang dilakukan oleh Asatidzah dan Wali Asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yaitu :

1) Pendekatan Keteladanan

Keteladanan adalah hal-hal yang ditiru atau dicontoh (KBBI, 1996), dalam bahasa Arab keteladanan diungkapkan dengan kata *uswah* dan *qudwah*. Sebagaimana Allah Ta'alah berfirman dalam surah Al Ahzab ayat 21 :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ
اللَّهَ كَثِيرًا ۚ ٢١

Terjemahnya :

Sungguh, pada diri Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, yaitu bagi orang yang mengharap rahmat Allah dan kedatangan hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah. (Al Ahzab 21)

Menurut Muhammad Qutb, keteladanan merupakan teknik pendidikan yang efektif dan sukses. (Qutb: 325). Hal itu berlaku terutama bagi anak-anak usia sekolah. Hal itu disebabkan oleh ketertarikan dan kesenangan anak. Anak-anak pada usia sekolah tertarik dan senang dengan kegiatan-kegiatan keagamaan yang mereka lihat dikerjakan oleh orang dewasa dalam lingkungan mereka(Siregar, 2021)

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa pendekatan yang dilakukan oleh Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua kepada seluruh santri dengan menekankan pada *qudwah* (keteladanan), hal tersebut bisa kita lihat dari *muamalah* (interaksi sosial) para

Asatidzah dan pengajar Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, seperti perkataan yang santun, tingkah laku yang baik, dan penampilan yang sopan dan syar'i.

Pendidikan dan pendekatan terbaik untuk anak yaitu keteladanan, sebagaimana pendidikan yang diajarkan oleh nabi Muhammad Shalallahu A'laihi Wasallam kepada keluarga dan para sahabatnya yaitu keteladanan, begitupun para sahabat mengajarkan kepada pengikutnya *Tabi'in* dan *Tabi'ut Tabi'in* dengan menggunakan pendidikan keteladanan. Keteladanan juga diterapkan oleh Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dalam mendidik dan mendekati para santri termasuk santri yang bermasalah perubahan akhlak karena keseringan bermain *game online* ketika liburan.

2) Pendekatan Nasehat

Menurut KBBI edisi keempat (2008), *nasihat* adalah pelajaran baik, anjuran (petunjuk, teguran, peringatan) yang baik. Dalam kajian Nasihat Pendidikan Anak Perspektif *Imam Al-Ghazali–Kitab Ayyuhal Walad*, Asy-Sya'rānī mendefinisikan Penjelasan tentang kebenaran dan kemaslahatan dengan tujuan menghindarkan orang yang dinasehati dari bahaya serta menunjukkan jalan yang mendatangkan kebahagiaan dan manfaat.

Salah satu pendekatan yang dilakukan oleh Asatidzah dan Wali Asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yaitu nasehat, nasehat adalah metode yang sangat ampuh dalam pendidikan, meningkatkan keimanan, pembentuk moral dan spiritual. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Amrullah Amri selaku pengasuh asrama, menekankan pentingnya pendekatan nasihat yang dilakukan secara pribadi, baik secara langsung maupun dalam forum kelompok. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Alwi Panji Danang Setia Budi selaku pengasuh asrama, yang menekankan bahwa penanganan dimulai dengan nasihat, dan jika tidak ada perubahan, masalah tersebut akan diserahkan kepada bagian kesartrian untuk ditangani lebih lanjut.

Dalam konteks Qur'an QS. Az-Zariyat 55, nasehat adalah sebuah peringatan yang selalu bermanfaat bagi orang beriman.

وَذَكِّرْ فَإِنَّ الذِّكْرَ تَنْفَعُ الْمُؤْمِنِينَ ٥٥

Terjemahnya :

Teruslah memberi peringatan karena sesungguhnya peringatan itu bermanfaat bagi orang-orang mukmin.
(Az Zariyat : 55)

Dalam pendidikan Islam nasihat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan keimanan, membentuk moral, dan memperkuat spiritualitas. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. Az-Zariyat ayat 55 yang menegaskan bahwa peringatan akan selalu bermanfaat bagi orang-orang beriman. Penerapan

metode nasihat di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, yang dilakukan oleh para asatidzah dan wali asrama, sebagaimana yang disampaikan oleh Kesantrian Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua bahwa tahap pertama yang mereka lakukan dalam mengatasi santri yang terjadi perubahan akhlak karena bermain game online ketika liburan yaitu dengan nasehat dan pendekatan secara bertahap. Nasehat yang dilakukan oleh asatidzah dan wali asrama menjadi sarana penting dalam membimbing santri agar memiliki akhlak mulia, kedalaman iman, dan keteguhan dalam menjalankan ajaran Islam.

b. Kegiatan Pondok Pesantren

Menurut KBBI (2016), kegiatan adalah kesibukan, aktivitas, kerja. Dalam penggunaannya kata “kegiatan” merujuk pada segala bentuk aktivitas yang dilakukan, baik secara fisik maupun nonfisik, untuk mencapai tujuan tertentu.

Tujuan diadakan kegiatan Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yaitu sebagai kegiatan rutinitas, beranjak dari hal tersebut tujuan diadakannya kegiatan yaitu sebagai sarana agar santri tidak merasakan kejenuhan dan kebosanan selama berada di pondok. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wahyu Darisman selaku Kesantrian Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, yaitu langkah-langkah yang membuat santri melupakan keseruan game online yang dimainkan ketika liburan yaitu dengan mengalihkan perhatiannya dengan kegiatan-kegiatan

positif, seperti kegiatan halaqoh Al Quran, Halaqoh Hadist, dan kegiatan *Jam'iah Tholabah* (OSIS). Dengan adanya kegiatan-kegiatan tersebut dapat mengalihkan dan menghilangkan pikiran keseruan *game online* kepada kegiatan yang positif dan bermanfaat bagi para santri.

Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua memiliki dua jenis kegiatan, yaitu :

1) Kegiatan Wajib

Seperti Pondok Pesantren lainnya, Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua memiliki kegiatan-kegiatan rutin yang wajib diikuti oleh seluruh santri, kegiatan tersebut meliputi pembelajaran formal dan pembelajaran nonformal.

a) *Halaqoh Al Quran*

Kegiatan pondok yang wajib diikuti oleh seluruh santri yaitu, *Halaqoh Al Quran*. *Halaqoh Al Quran* dilakukan dua kali dalam satu hari, yaitu pertama pukul 05:20 setelah sholat subuh sampai pukul 06:30 pagi, dan kedua pukul 18:40 magrib sampai 20:00 malam (sholat isya diakhirkan). Kegiatan *halaqoh Al Quran* menggunakan metode Pakistani yaitu seorang ustadz/pengeajar duduk di Tengah dan para santri duduk melingkari ustadz/pengeajar tersebut dengan tertib dan rapih.

b) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah kegiatan rutin yang wajib diikuti oleh seluruh santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, dilaksanakan mulai pukul 07:45 pagi sampai pukul 14:45 siang, kegiatan tersebut berlangsung terus-menerus mulai hari senin sampai hari sabtu.

c) *Muhadharah Usbu'iyah* (Kajian Pekan)

Muhadharah Usbu'iyah adalah kajian rutin Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang dilakukan satu kali dalam seminggu pada hari sabtu sore pukul 16:30 sampai selesai. Kajian rutin pekanan ini tidak hanya untuk para santri pondok saja, namun untuk seluruh kaum Muslimin pria dan Wanita, termasuk didalamnya orang tua santri yang hendak menjenguk anaknya. Salah satu program dakwah Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua ialah memberikan orang tua santri kebebasan untuk menjenguk anaknya khusus yang mengikuti Kajian pekanan tersebut.

d) *A'mal Jama'i* (Kerja Bakti Pekan)

A'mal Jama'i adalah kegiatan rutin pekanan yang bertujuan untuk mengisi waktu kosong santri pada hari ahad pagi dengan kegiatan yang bermanfaat, yaitu kerja bakti membersihkan lingkungan pondok terkhusus pada asrama, masjid, ruang belajar KBM, kamar mandi dan lingkungan tempat bermain dan

olahraga santri. Kegiatan ini diawasi langsung oleh kesartrian dan wali asrama, serta dibantu dengan santri yang menjabat sebagai *Jam'iah Tholabah Qism Tandzif* (Osis seksi kebersihan).

e) Kegiatan *Jam'iah Tholabah* Pekan (Kegiatan Osis Pekan)

Kegiatan *Jam'iah Tholabah* Pekan adalah kegiatan yang resmi diselenggarakan oleh Pondok Pesantren, dikelola dan dilaksanakan oleh osis untuk menunjang pembelajaran diluar kelas. Kegiatan yang dilaksanakan oleh osis yaitu, *halaqoh muhadhoroh* dan *hiwar jama'i*.

2) Kegiatan Pilihan

Kegiatan pilihan adalah kegiatan yang resmi diadakan oleh pondok pesantren diluar jam KBM yang bertujuan untuk menunjang dan mengembangkan bakat, minat, kepribadian, keterampilan, dan nilai-nilai sosial santri. Kegiatan pilihan Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yaitu :

a) *Hifdzul Mutun* (Hafalan Matan Hadist)

Hifdzul Mutun (Hafalan Matan Hadist) adalah kegiatan pilihan yang diselenggarakan oleh pondok untuk menunjang pembelajaran diluar kelas. Kegiatan *hifdzul mutun* diawasi langsung oleh Ustadz dan pengasuh asrama yang mana santri

menghafal *matan hadist* dan disetorkan langsung pada *Syekh* (pengajar hadist) di Madinah melalui daring (*online*).

b) *Riadhoh* (Olahraga)

Seperti Pondok Pesantren pada umumnya Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua juga memiliki kegiatan olahraga rutin yang dilakukan oleh seluruh santri. Kegiatan olahraga dilakukan pada pukul 16:20 setelah sholat ashar sampai pukul 17:30 sore. Adapun jenis olahraganya seperti, Bola Futsal, Bulu Tangkis, dan Tenis Meja.

c) Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk menunjang dan mengembangkan bakat, minat, kepribadian, keterampilan, dan nilai-nilai sosial santri. Adapun jenis-jenis ekstrakurikuler yang berjalan hingga saat ini yaitu, Bulu Tangkis, Bola Futsal, Desain Grafis, *English Club*, dan Pencak Silat.

c. Sanksi Pendidikan

Sanksi atau hukuman dalam terminologi ilmu hukum merupakan tindakan memaksa yang dilakukan untuk menjamin agar perbuatan manusia sesuai dengan peraturan hukum. Dengan demikian hukuman sesungguhnya merupakan instrumen yang bersifat internal dalam rangka penegakan peraturan hukum itu sendiri. Tanpa hukuman

maka peraturan hukum menjadi kumpulan norma yang tidak memiliki daya paksa.

Al-Abdari mengatakan bahwa anak-anak yang berbuat salah harus diteliti, karena dengan tatapan mata atau kerlingan saja mungkin sudah cukup bagi untuk pencegahan dan perbaikan. Seorang pendidik tidak boleh menggunakan tongkat kecuali jika memang tidak ada perubahan pada diri anak setelah dilakukan tindakan-tindakan yang halus dan lembut (Djamal, 2018)

Berdasarkan hasil wawancara, Wahyu Darisman selaku Kesantrian Pondok menegaskan bahwa penanganan santri yang terpengaruh *game online* dilakukan melalui kegiatan positif, nasihat, serta pemberian sanksi bertahap mulai dari teguran hingga SP1–SP3. Amrullah Amri selaku Wali Asrama Pondok menambahkan bahwa langkah awal selalu berupa nasihat personal, namun bila berulang maka diberikan sanksi mendidik seperti menghafal hadis atau berbaqo' di masjid. Sementara itu, Alwi Panji Danang Setia Budi selaku Wali Asrama Pondok menekankan bahwa jika nasihat musyrif tidak diindahkan, kasus dilanjutkan ke bagian kesantrian untuk diberikan penanganan lebih lanjut. Dengan demikian, seluruh informan sepakat bahwa sanksi mendidik menjadi tindak lanjut penting setelah nasihat, agar santri menyadari kesalahannya dan memperbaiki akhlaknya.

Mengenai sanksi pendidikan Rasulullah Shalallahu A'laihi Wasallam telah menekankan dalam hadist berikut.

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ مُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِينَ، وَاضْرِبُوهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرِ، وَفَرِّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ.

Artinya :

Perintahkan anak-anakmu untuk shalat ketika mereka berumur tujuh tahun, dan pukullah mereka (dengan pukulan yang mendidik) bila mereka meninggalkannya pada umur sepuluh tahun, serta pisahkanlah mereka di tempat tidur.” (HR. Abu Dawud No. 495, Ahmad, dan Hakim – hasan shahih).

Hadist Rasulullah menunjukkan bahwa dalam mendidik anak, Islam menekankan tahapan, pertama dengan perintah dan pembiasaan sejak dini umur tujuh tahun, kemudian jika anak tetap lalai, maka diberikan sanksi berupa pukulan mendidik pada usia sepuluh tahun, serta pemisahan tempat tidur sebagai bentuk disiplin. Hal ini mengajarkan bahwa hukuman dalam pendidikan bukan bertujuan menyakiti, tetapi sebagai sarana *ta'dib* pendidikan akhlak agar anak terbiasa menaati perintah agama.

Jika dikaitkan dengan upaya Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dalam menangani santri yang akhlaknya terpengaruh *game online*, metode ini sejalan dengan prinsip hadist tersebut. Pihak pondok selalu memulai dengan nasihat dan pembiasaan kegiatan positif seperti *halaqah Al Quran*, *hifdzul mutun hadist*, kajian, kegiatan *jam'iyah tholabah*, bila santri tetap mengulangi pelanggaran yang serupa, maka diterapkan sanksi mendidik seperti teguran, kewajiban shalat di *shaf* pertama dalam kurun waktu tertentu, menghafal hadist dan meminta nasehat mengenai pelanggaran yang telah dilakukan dari beberapa Ustadz kemudian dirangkum untuk dijadikan materi *muhadhoroh*

(ceramah) yang akan disampaikan di masjid setelah sholat ashar atau larangan pulang bulanan. Sama seperti maksud hadist, sanksi ini tidak dimaksudkan untuk menyakiti, melainkan untuk memberikan kesadaran, menumbuhkan kedisiplinan, serta memperbaiki akhlak santri agar tidak larut dalam dampak buruk *game online*.

d. Sanksi Berkelanjutan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI (2016), sanksi diartikan sebagai tanggungan berupa hukuman, denda, dan sebagainya untuk memaksa seseorang menepati perjanjian atau menaati ketentuan undang-undang, aturan, dan sebagainya. Selain itu, sanksi juga dipahami sebagai tindakan untuk memaksa seseorang agar menaati aturan yang berlaku. Dalam konteks lain, sanksi dapat pula bermakna persetujuan, pengesahan, atau dukungan terhadap suatu keputusan.

Amir Daien Indrakusuma berpendapat bahwa hukuman adalah tindakan yang dijatuhkan kepada peserta didik secara sadar dan sengaja sehingga menimbulkan nestapa, yang dengannya peserta didik akan menjadi sadar akan perbuatannya dan berjanji di dalam hatinya untuk tidak mengulanginya (Ni'ma, n.d.).

Allah Ta'ala berfirman dalam surah Al Maidah ayat 38 mengenai pentingnya ditegakkan *Hudud* (sanksi).

وَالسَّارِقُ وَالسَّارِقَةُ فَاقْطَعُوا أَيْدِيَهُمَا جَزَاءُ بِمَا كَسَبَا نَكَالًا مِّنَ اللَّهِ وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ٣٨

Terjemahnya :

Laki-laki maupun perempuan yang mencuri, potonglah tangan keduanya sebagai balasan atas perbuatan yang mereka lakukan dan sebagai siksaan dari Allah. Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. (Al Maidah : 38)

Ayat ini menjelaskan bahwa hukuman bagi pencuri, baik laki-laki maupun perempuan, adalah potong tangan sebagai balasan atas perbuatannya dan peringatan bagi orang lain. Hukuman ini bukanlah bentuk kekejaman, melainkan upaya menjaga keadilan, melindungi harta, dan mencegah terjadinya kejahatan di tengah masyarakat, dengan ketentuan syarat-syarat yang telah ditetapkan syariat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak kesartrian dan para wali asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, dapat disimpulkan bahwa langkah penanganan santri yang mengalami permasalahan akhlak akibat pengaruh game online dilakukan secara bertahap. Menurut keterangan Amrullah Amri selaku pengasuh asrama, tahap awal yang dilakukan adalah memberikan nasihat secara personal maupun umum, baik oleh wali asrama maupun dalam forum kamar. Jika santri tetap mengulangi pelanggaran, maka permasalahan tersebut diteruskan kepada pihak kesartrian untuk penanganan lebih lanjut. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Alwi Panji Danang Setia Budi, bahwa penanganan awal dilakukan oleh *musyrif* (wali asrama) melalui nasihat, dan apabila tidak menunjukkan perubahan maka kasus tersebut akan diserahkan kepada bagian kesartrian. Bentuk sanksi lanjutan yang diberikan antara lain berupa surat peringatan (SP 1),

kemudian bila masih belum ada perubahan bisa dinaikkan ke surat peringatan kedua (SP 2) yang mana melibatkan pemanggilan orang tua dari santri yang melakukan pelanggaran tersebut, surat peringatan ketiga (SP 3) bisa dikeluarkan bila santri yang melakukan pelanggaran tersebut belum menunjukkan perubahan dan bahkan terlihat cenderung melakukan pelanggaran yang sama atau pelanggaran jenis lain, surat peringatan ketiga (SP 3) ini bisa saja santri dipulangkan ke orang tuanya dalam waktu tertentu untuk mendapatkan nasehat dan teguran dari orang tua santri tersebut.

Penanganan santri yang bermasalah akibat pengaruh *game online* bukanlah permasalahan remeh, permasalahan perubahan akhlak karena keseringan bermain *game online* harus di selesaikan dan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan nasihat personal maupun umum, kemudian dilanjutkan dengan sanksi bertingkat berupa surat peringatan (SP1, SP2, SP3). Pada tahap lanjut, santri dapat dikenai sanksi tegas seperti pemanggilan orang tua hingga pemulangan sementara untuk mendapatkan pembinaan langsung dari keluarga. Dengan demikian, sanksi di pesantren tidak hanya bersifat menghukum, tetapi juga mendidik agar santri menyadari kesalahannya dan memperbaiki akhlaknya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Game online memberikan dampak terhadap perubahan akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua. *Game online* yang paling sering dimainkan santri saat liburan adalah *Free Fire*, *Mobile Legends Bang Bang*, dan *EA Sports FC Mobile*. Dampak yang muncul terdiri dari dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu melatih kerja sama tim dan meningkatkan rasa percaya diri dan dampak negatifnya berupa munculnya bahasa kasar, emosi yang tidak terkontrol, berkurangnya kepatuhan kepada orang tua, serta kelalaian dalam ibadah akibat terlalu sering bermain *game online*.

Upaya Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dalam menangani perubahan akhlak santri dilakukan melalui pendekatan persuasif dan pembinaan. Pihak pondok memberikan nasihat secara pribadi maupun umum, serta menyediakan berbagai kegiatan positif seperti pengajian, *Halaqoh Al Qur'an*, *Jam'iah tholabah*, dan *Riadhoh* agar santri tidak merasa bosan dan jenuh di Pondok. Selain itu Pondok juga menerapkan sanksi pendidikan secara bertahap, seperti teguran, hafalan hadis, kewajiban shalat di shaf pertama, baqo' di masjid, hingga pemberian sanksi berkelanjutan, yaitu SP1 sampai SP3 yang dapat disertai pemanggilan orang tua. Dengan demikian, upaya pondok bertujuan untuk membina dan memperbaiki akhlak santri agar lebih disiplin dan bertanggung jawab.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap perubahan akhlak santri di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, maka beberapa saran dapat disampaikan.

Pertama, kepada para orang tua, diharapkan untuk lebih proaktif dalam mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka saat berada di rumah, khususnya selama masa liburan. Pengawasan terhadap penggunaan *gadget* dan pemberian batasan waktu bermain sangat penting, disertai dengan komunikasi yang baik dan keteladanan dalam penggunaan teknologi.

Kedua, bagi pihak Pondok Pesantren, perlu terus ditingkatkan pembinaan akhlak dan kedisiplinan santri, termasuk dengan memberikan edukasi mengenai dampak negatif kecanduan *game online* serta pentingnya manajemen waktu.

Ketiga, bagi para santri sendiri, disarankan untuk lebih menyadari pentingnya menjaga akhlak, menyeimbangkan waktu antara hiburan dan kewajiban, serta menjadikan waktu liburan sebagai kesempatan untuk memperkuat karakter dan kedekatan dengan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Akilah Mahmud. (2019). Ciri Dan Keistimewaan Akhlak Dalam Islam. *Jurnal Wawasan Keislaman*, 13(1), 31.
- Al-Utsaimin, S. M. bin S. (2019). *Syarah Hadits Arba'in Imam An-nawawi Penjelasan Mudah tentang 42 Hadits Pokok-Pokok ajaran Islam* (I. Karimi (ed.); Cetakan I). Darul Haq.
- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Atqia, M. (2023). Dampak Game Online Pada Santri Madrasah Diniyyah AtTahriah Jakarta Barat Dampak Game Online Pada Santri Madrasah Diniyyah AtTahriah Jakarta Barat. *Skripsi*.
- Cahyono, A. S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 90–91.
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa. *Teknologi Dan Sains*, 4(1), 14.
- Dipayana, A., & Sunarta, I. N. (2015). Dampak pariwisata terhadap alih fungsi lahan di Desa Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung (Studi sosial-budaya). *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 3(2), 59.
- feny rika fiantika, mohammad wasil dkk. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In M. H. Yuliatr Novita (Ed.), *PT. Global Eksekutif Teknologi* (Issue Maret).
- Habibah, S. (2015). Akhlak dan Etika dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(4), 74.
- Iwan Hermawan, S.Ag., M. P. I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method*. Hidayatul Quran.
- Khoiriyah, S. (2018). Dampak Game Online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. *Skripsi*, 113.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif* (M. K. Dr. M. CHoiroel Anwar, SKM (ed.)). Zifatama Jawara.
- Nuraeni, I. (2014). Pengertian Media Penyuluhan Pertanian. *Media Penyuluhan Pertanian*, 1, 3. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4467>
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39.

- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, S. Y. V. I. G. A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Holistik*, 13(2), 2–3.
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. (n.d.). *Dampak Game Online Terhadap Perubahan*. 98–99.
- Rahmadani Salsabila Fitratunnisa, M. M. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Perubahan Sikap Sosial Dan Spiritual Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram Rahmadani. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 536.
- Romah, M. mukar. (2021). Dampak Game Online Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Sirjuddin saleh, S.Pd., M. P. (2017). *Ananlisis data kualitatif* (H. Upu (ed.)).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 34–37.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 1(1), 85.
- Syam, M. N., & Arif, M. (2022). Muamalah dan Akhlak dalam Islam. *Manarul Quran: Jurnal Studi Islam*, 22(1), 5.
- Tampi, A. G. C., Kawung, E. J. R., & Tumiwa, J. W. (2016). Dampak Pelayanan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan Terhadap Masyarakat Di Kelurahan Tingkulu. *E-Journal "Acta Diurna,"* V(1), 3.
- Umam, K., & Muhid, A. (2020). Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 162–164.
- Yunita, A., Maulida, P., & Desky, A. F. (2023). Perubahan perilaku sosial pada santri dalam menggunakan gadget di pesantren al-munawarah. *Pendidikan Indonesia*, 9(2), 864.
- Albi Anggito, J. S. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, M. D. N. (2021). Analisis Kurikulum. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 07(2), 486.
- Cahyono, A. S. (2021). *DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP*. 91.
- Djamal, M. (2018). *Metode Hukuman dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 1(1), 20–25.
- Endrik Endrik, & Muhammad Hanif. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pemuda Desa Air Dingin Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 155–156. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i4.515>
- Febriany. (2020). *Sejarah , Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online*. 54–

55.

- Hakim, A. R. (2024). Dampak Bermain Game Online Terhadap Ahlak Siswa Kelas V Di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak. *Skripsi*, 59.
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 100. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>
- Hastono Sutanto Priyo. (2006). *Anallisis Data*. 69.
- Hendri Rifqi. (2020). PENGGUNAAN GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat). In *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Ira Suryani, H. M. (2021). Karakteristik Akhlak Islam dan Metode Pembinaan Akhlak Dalam Pemikiran Al-Ghazali. *Islam dan Contemporary Issue*, 1(1), 32.
- Khamid, A., & Hadi, M. N. (2025). *Strategi Pengurus Asrama A Dalam Membentuk Karakter Mandiri Santri Di Pondok Pesantren Ngalah*. 2(3), 298.
- Lasiyono, U., & Alam, W. Y. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif* (Nurhaeni (ed.)). MEGA PRESS NUSANTARA.
- Marget, S., & Silalahi, C. (2021). GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE BACKWARD CHAINING WEB BASED EXPERT SYSTEM FOR DIAGNOSTIC SYMPTOMS OF ONLINE GAME ADDICTION USING BACKWARD CHAINING. *Teika*, 11(2), 176.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Ilmiah Mahasiswa FISIP*, 6(2).
- Ni'ma. (n.d.). Penerapan Metode Sanksi dalam Membina Kedisipinan Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 107.
- Nuzuli, A. K., & Universitas. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG. *Komunikasi Global*, 9(1), 21.
- Pasapan, N. L., & Sary, K. A. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6).
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 9.
- Septilia Fajarseli, A., Retna, T., & Wahyurianto, Y. (2023). Game Online Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(9), 2348. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i9.457>
- Siregar, A. B. . (2021). Pendekatan Pendidikan Anak : Keteladanan , Nasehat dan Perhatian. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 2.

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 31.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 55–60. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Syakirul Amin, S. (2023). Pengaruh Kepemimpinan Organisasi Ippnu Dan Ippnu Terhadap Penanaman Akhlak Peserta Didik. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–50.
- Tahsinia, J., Mujaddid, A., Islam, S., & Hidayat, A. N. (2024). Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa yang Kecanduan Game Online di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu. 5(1), 122.
- Ulfatin Nurul, T. T. (2021). *Medote Penelitian Kualitatif untuk Keguruan dan Pendidikan* (W. Rachmayanti (ed.); 2021 ed.). Erlangga.

LAMPIRAN

A. Lampiran 1 : Jadwal Penelitian

No		Waktu Pelaksanaan						
		Mei 2024	Juni 2024	Agustus 2024	Juni 2024	Juli 2025	Agustus 2024	September 2025
1.	Penyusunan Proposal							
2.	Seminar Proposal							
3.	Revisi Proposal							
4.	Pelaksanaan Penelitian							
5.	Pengumpulan Data							
6.	Analisis Data							
7.	Penyusunan Hasil Akhir Skripsi							
8.	Ujian Skripsi							
9.	Revisi Skripsi							
10.	Pengumpulan Skripsi							

Tabel : 5.1

B. Lampiran 2 : Pedoman Wawancara Kesantrian Pondok Cahaya Islam Papua

PEDOMAN WAWANCARA BAGIAN KESANTRIAN PONDOK PESANREN CAHAYA ISLAM KOTA SORONG

Nama Informan : Wahyu Darisman, S.Pd.
 Jabatan Informan : Kesantrian Pondok Pesantren CIP
 Tanggal wawancara : 11 Juli 2025
 Tempat Wawancara : Masjid Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua
 Topik : Penanganan Akhlak santri Pondok CIP

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua ada yang bermain game online ketiks liburns?	Baik sebagaimana sekolah-sekolah pada umumnya dan juga beberapa pondok pesantren di luar sana maka santri-santri kami di pondok CIP memang beberapa dari mereka itu lumayan banyak yang terindikasi bermain game online
2.	Santri Pondok yang bermain game online ketika liburan, apakah sekedar hiburan atau sudah menjadi kebiasaan yang menimbulkan efek samping?	Ya jadi sejauh ini dari sejauh ini dari pengaduan dan yang kami dapat dari hasil sidang anak-anak ya kami dapatkan bahwasanya mereka bermain game online itu memang untuk sarana hiburan Mengisi waktu mereka disaat liburan
3.	Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang keseringan bermain game online ketika liburan apakah memiliki dampak negatif? Berikan contohnya!	laporan yang kami dapat bahwasanya dampak negatif yang paling besar terhadap anak-anak yaitu kurangnya Waktu mereka bersama orang tua atau bahkan ketika ada yang dimintai bantuan enggan untuk disuruh
4.	Ketika santri masuk pondok apakah ada perubahan akhlak dari santri yang keseringan bermain game online ketika liburan?	Adapun untuk negatif yang lebih besar seperti mungkin yang kita lihat saat-saat ini pembusukkan otak. Alhamdulillah itu tidak terjadi di santri kami, dapat kami dapat dibuktikan dengan ketika mereka kembali liburan mereka masih aktif dalam menghafal Alquran atau bahkan mengikuti pelajaran dengan baik
5.	Upaya apakah yang dilaksanakan oleh bagian Kesantrian untuk mengatasi santri yang mengalami perubahan akhlak karena keseringan bermain game online ketika liburan?	Baik Kalau dalam hal ini dari Kesantrian dan wali asrama itu kita sudah mengagendakan beberapa langkah-langkah kegiatan yang memang itu akan menjadikan anak-anak teralihkan kepada kegiatan hal-hal yang positif yang pertama kita alihkan dulu Fokus anak-anak dari mengingat game online atau mengingat keseruan game itu dengan kegiatan-kegiatan Pondok yang positif dalam hal kegiatan-kegiatan ini adalah kegiatan Jam'iah tholabah halaqoh hafalan hadis dan juga hal-hal kegiatan positif lainnya kemudian setelah itu baru kami adakan juga dengan kajian pelajaran tambahan di

		luar KBM aktif sekolah, dalam hal ini kajian pekanan di setiap hari Kamis malam dan juga hari Jumat malam di situ kita adakan kajian tauhid kajian aqidah dan juga kajian adab dan akhlak. Nah di sini dengan harapan agar para santri bisa lebih diperbaharui akhlaknya dan juga semakin membaik
6.	Bagaimana kerja sama antara bagian Kesantrian dengan Pengasuh asrama dalam mengatasi permasalahan ini?	kita mengklasifikasikan jenis pelanggarannya. Kemudian dari jenis pelanggaran itu kita lihat mana pelanggaran yang yaitu mendapatkan teguran biasa atau mulai dengan SP1 SP2 dan SP3 dan semua itu ada konsekuensi dan langkah-langkahnya sendiri misalnya pertempuran biasa kami memberikan nasihat dan juga untuk tidak mengurangnya peringatan kemudian surat SP1 itu misalnya santri kita memberikan iqob atau hukuman dia tidak pulang ke rumah dalam acara perpulangan bulanan kemudian dia harus sholat pertama dalam beberapa kurun waktu yang ditentukan dari tim ke pengaturan kemudian meminta nasihat dari satu atau lebih dari dua atau tiga Ustadzah Ustadz yang berpengaruh dengan nasihat yang berkaitan dengan pelanggaran yang dia lakukan kemudian setelah itu dirangkum dan dijadikan materi ceramah

C. Lampiran 3 : Pedoman Wawancara Pengasuh Asrama Pondok Cahaya Islam Papua

PEDOMAN WAWANCARA WALI ASRAMA SANTRI PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM PAPUA

Nama Informan : Alwi Paji Danang Setia Budi
 Jabatan Informan : Pengasuh Asrama Pondok CIP
 Tanggal wawancara : 11 Juli 2025
 Tempat Wawancara : Kelas 7
 Topik : Penanganan Wali Asrama Merubah Akhlak Santri

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah benar santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua sering bermain game online ketika liburan?	Santri main game online ketika liburan kemungkinan besar ini benar karena tidak bisa kita pungkiri sekarang kebanyakan anak-anak itu menggunakan Gadget untuk bermain game online
2.	Apakah Santri Pondok yang keseringan bermain game online ketika liburan terjadi perubahan akhlak ketika kembali ke Pondok?	Terkait ini betul ada perubahan dari segi akhlak santri itu sendiri.
3.	Apa contoh perubahan akhlak yang terlihat pada santri yang keseringan bermain game online ketika liburan?	Diantara contoh perubahan akhlak santri tersebut yaitu mereka biasanya sering mengeluarkan bahasa-bahasa <i>Toxic</i> bahasa-bahasa kotor dalam kebiasaan mereka ketika <i>main game</i>
4.	Bagaimana penanganan wali asrama dalam menghadapi perubahan akhlak santri yang diakibatkan keseringan bermain game online ketika liburan?	Penanganan awal adalah dari musifnya itu sendiri yaitu mereka menasehati santri tersebut agar tidak melakukan atau berkata yang kurang baik, jika tidak menunjukkan perubahan dari santri tersebut maka di serahkan atau diangkat ke bagian kasantrian yang menasehati dan mengatasi
5.	Bagaimana kerja sama antara wali asrama dengan bagian Kesantria Pondok dalam memperbaiki akhlak santri yang berubah karena keseringan bermain game online ketika liburan?	Diantara kerjasama antara musyrif dan Kesatrian tentunya yang pertama menasehati santri tersebut yang kedua mempunyai hukuman yaitu hukuman yang membuat efek jerah, Ini bukan hukuman fisik hukuman yang membuat efek Jera kesadaran pada santri tersebut
6.	Apakah ada masalah atau kendala yang dihadapi dalam memperbaiki akhlak santri yang berubah karena keseringan bermain game online ketika liburan?	Kendalanya yaitu, biasanya santri ketika dalam lingkungan Pondok mereka sudah dinasehati dan lain sebagainya tentu kita dapati hal itu berubah lagi kembali ke santrinya itu sendiri, ketika dia balik ke rumah ketika waktu liburan kurangnya kepedulian orang tua dalam mengawasi dan mengontrol anaknya ketika di rumah. tentunya ini kan menjadi

		kendala bagi pihak Pondok Ketika mereka balik dari liburan tersebut mereka Kembali ke setelan awal dan mereka biasa berkata hal yang tidak baik
--	--	---

D. Lampiran 4 : Pedoman Wawancara Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

**PEDOMAN WAWANCARA SANTRI PONDOK PESANTREN
CAHAYA ISLAM PAPUA**

Nama Informan : Mujaddid Athofurrijal
 Jabatan Informan : Santri Pondok CIP
 Tanggal wawancara : 5 Juli 2025
 Tempat Wawancara : Majsid Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua
 Topik : Kegiatan Bermain Game Online Ketika liburan

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah anda pernah bermain game online ketika liburan?	Ya, saya bermain game online, seperti "Mobile Legends" dan "FC Mobile"
2.	Ketika anda bermain game online, apakah ada perilaku positif dan perilaku negatif?	Positif : - Ketika bermain bersama teman", kita bisa membangun kerja sama tim dalam suatu kelompok untuk mendapatkan kemenangan - Game online bisa jdi hiburan buat kita, ketika kami telah belajar selama 6 bulan dipondok Negatif : - Terkadang saya tidak memenuhi panggilan orang tua ketika sedang bermain game online. - Bertindak yg tidak biasa ketika mendapatkan tim dark system - merendahkan orang yg tidak bisa main karena terbawa emosi
3.	Berapakah durasi waktu yang anda habiskan bermain game online dalam sehari?	biasanys tidak pasti, karena terkadang ad waktu yg kosong kami pakai buat bermain game online dan untuk saya sendiri Waktu biasa untuk bermain game online : pagi kalo tidak ad kegiatan, siang kalo tidak kegiatan, sore kalo tidak ad kegiatan, malam kalo tidak ad kegiatan.
4.	Siapakah partner bermain game online yang anda mainkan?	Untuk partner, terkadang solo terkadang dua orang, tiga orang empat orang dan bisa jdi partyan tergantung apakah teman Kita bisa main bersama kita ataupun tidak, tapi lebih sering solo player untuk saya sendiri
5.	Apakah ada perubahan akhlak yang anda rasakan karena sering bermain game online ketika liburan?	untuk akhlak sih tidak terlalu berubah tergantung orang sih tpi kalo ana tidak berubahlah insyaallah

Tabel : 5.4

E. Lampiran 5 : Pedoman Wawancara Orang Tua Santri

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA WALI SANTRI PONDOK

PESANTREN CAHAYA ISLAM PAPUA

Nama Informan : Hamzah Said
 Jabatan Informan : Orang Tua Santri
 Tanggal wawancara : 12 Juli 2025
 Tempat Wawancara : Depan Gedung Asrama
 Topik : Aktivitas bermain game online ketika dirumah

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana pandangan Bapak mengenai game online yang sering dimainkan oleh anak-anak saat ini? Apakah anak bapak bermain game online?	Game online yang marak dimainkan anak-anak di zaman sekarang terutama anak sekolah, dampaknya sangat tidak baik bagi perkembangan psikologi dan mempengaruhi kualitas belajar anak yang bisa menurun dibandingkan dengan yang jarang bermain game online atau yang tidak pernah bermain game online. Iya, anak saya juga terkadang masih bermain game online, namun saya sebagai orang tua masih terus mengingatkan untuk jangan terlalu sering main game online, dan bahkan melarangnya untuk bisa meninggalkan kebiasaan buruk tersebut. Alhamdulillah sampai saat ini Ananda masih bisa menerima nasehat dan tidak terlalu lama dalam bermain game online.
2.	Bila anak Bapak bermain game online, berapakah durasi waktu yang dihabiskan dalam sehari untuk bermain game online?	Dalam sehari, Ananda hanya diberikan kesempatan 1-2 jam saja, itupun tidak setiap hari
3.	Apakah ada dampak negatif dari anak yang keseringan bermain game online?	Dampak negatifnya, Ananda susah dibangunkan untuk melaksanakan sholat Subuh, dan sering terlambat, tidak di awal waktu melaksanakan sholat subuh berjama'ah di masjid. Akibat dari bermain game online pada malam harinya
4.	Bagaimana mengenai sholat 5 waktunya anak anda?	Alhamdulillah Ananda bisa menjaga sholat 5 waktunya dan berjama'ah di masjid, hanya saja sholat subuh yang masih sering terlambat bangun, dan terkadang sholat subuhnya sendiri di rumah.
5.	Bagaimana respon anak Bapak bila dimintai tolong, sementara asyik bermain game online?	Alhamdulillah Ananda responnya sangat baik ketika diperintahkan untuk membantu pekerjaan orang tua di rumah, seperti mencuci pakaian, menyapu, membuang sampah, dan lainnya.

6.	Upaya apa yang sudah bapak lakukan untuk mengatasi anak yang keseringan bermain game online?	Setiap habis sholat maghrib, Ananda kami perintahkan untuk membaca alqur'an atau murojaah hafalannya yang sudah dicapai selama di pondok, agar tidak lupa. Ananda kami ajak ke pondok untuk mengikuti kajian rutin mingguan. Memberikan sanksi/hukuman apabila bermain game atau menggunakan handphone lebih dari batas waktu yang ditentukan, seperti menyita handphonenya.
----	--	--

F. Lampiran 6 : Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Hari dan Tanggal Pengamatan : Rabu, 25 juni 2025 – Sabtu, 5 Juli 2025

Waktu Pengamatan : 18 : 40 dan 16 : 25 WIT

Lokasi Pengamatan : Masjid Sp 1 dan Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Dideskripsikan Jam : 17:50 WIT

Kegiatan yang di Observasi : Kegiatan Bermain Game Online dan Kegiatan Selama di Pondok Cahaya Islam Papua

1. Kegiatan Santri ketika Liburan

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi (Ya/Tidak)
1.	Aktivitas Santri ketika liburan	Santri membantu pekerjaan orang tua.	Ya
		Santri bersosial bersama masyarakat, dan berolahraga.	Tidak
		Santri melakukan tugas pondok, seperti sholat 5 waktu dan muroja'ah hafalan.	Ya
		belajar pelajaran sekolah.	Tidak
2.	Aktivitas Santri ketika bermain <i>game online</i>	Santri bermain <i>game online</i>	Ya
		Perilaku agresif saat bermain <i>game online</i> , seperti membentak, melecehkan, memaki.	Ya
		Santri memukul sesuatu	Tidak
		bersifat <i>infulsif</i> (membuang uang untuk <i>game</i>)	Tidak
		Partner bermain <i>game online</i> bersama teman-teman di tongkrongan	Ya
		Durasi bermain game online melebihi 4-5 jam perhari	Ya
3.	Perubahan Akhlak Santri ketika liburan	Perubahan akhlak santri yang diakibatkan bermain <i>game online</i> terhadap orang tua menjadi kurang aktif ketika di mintai tolong	Ya
		Perubahan akhlak santri menjadi lalai dari ibadah dan kewajiban lainya karena bermain <i>game online</i>	Ya

2. Penanganan Asatidzah Terhadap Perubahan Akhlak Santri

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi (Ya/Tidak)
1.	Pendekatan	Asatidzah dan wali asrama melakukan pendekatan pada santri melalui pendekatan keteladanan	Ya
		Asatidzah dan wali asrama melakukan pendekatan pada santri melalui pendekatan nasehat	Ya
2.	Sanksi	Asatidzah dan wali asrama menerapkan sanksi yang mendidik kepada santri yang bermasalah	Ya
		Asatidzah dan wali asrama menerapkan sanksi yang berlanjut dan tegas kepada santri yang sudah mendapatkan sanksi pendidikan namun, belum ada perubahan.	Ya

3. Kegiatan Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi (Ya/Tidak)
1.	Halaqoh <i>Al Quran</i>	Kegiatan halaqoh Al quran berjalan efektif dan menggunakan strategi menghafal Al quran yang cocok.	Ya
2.	Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)	Kegiatan KBM berjalan dengan baik.	Ya
3.	<i>Muhadhoroh</i> Pekan	Berjalan dengan baik dan seluruh santri mengikuti kegiatan muhadhoroh dengan baik.	Ya
4.	<i>A'mal Jam'iah Tholabah</i> (kegiatan osis)	Kegiatan yang bermanfaat dan menambah semangat santri dalam menunjang pembelajaran di pondok.	Ya
5.	Ektrakurikuler	Tersedi berbagai jenis kegiatan yang menunjang pembelajaran KBM dan pembelajaran pondok	Tidak

G. Lampiran 7 : Pedoman Dokumentasi

PEDOMAN DOKUMENTASI

Bentuk : Gambar

Isi Dokumen : Kegiatan santri bermain *game online*, jenis game online, dan Aktivitas kegiatan santri di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Tanggal Pencatatan : Sabtu, 5 Juli 2025

Jam Pencatatan : 17:15 WIT

1. Kegiatan santri bermain *game online* ketika liburan.
2. Jenis *game online* yang dimainkan.
3. Kegiatan santri di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.
4. Sarana dan Prasarana Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.

H. Lampiran 8 : Lembar Bimbingan Proposal dan Skripsi Penguji 1



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Office : Gd. Fakultas Agama Islam UNIMUDA Sorong
 Jl. KH. Ahmad Dahlan, Mariat Pantal, Distrik Almas, Sorong, Papua Barat. Hp. 081313112070

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL & SKRIPSI

NAMA : Abdul Rachim Gani
 NIM : K8623022034
 JUDUL : ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKTIVITAS SANTRI PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM PAPUA
 PEMBIMBING 2 : ~~Arif Permana Aji, M.Pd.~~ Abdul Gani, M.Hum

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	Paraf Dosen Pembimbing
1.	25/02/2024	Judul	Revisi judul	
2.	5/03/2024	BAB I pendahuluan	Revisi pendahuluan	
3.	15/03/2024	BAB I Rumusan masalah	- Revisi Rumusan masalah	
4.	30/03/2024	BAB II Penelitian terdahulu	- Tambah Penelitian terdahulu	
5.	3/04/2025	BAB II Fajitan teori	- menambahkan referensi jurnal	
6.	10/04/2025	BAB III Metode Penelitian	- metodologi Penelitian terdahulu	
7.	7/05/2025	BAB IV Hasil Penelitian	- Uraian Hasil	
8.	15/05/2025	BAB IX Hasil Penelitian	- Revisi Hasil Penelitian	
9.	25/05/2025	BAB IX Pendahuluan	- menambahkan Revisi Jurnal	
10.	3/6/2025	BAB I Pendahuluan	- menambahkan Dalil Al Quran	
11.	10/06/2025	BAB II Pendahuluan	- memperjelas Rumusan	
12.	25/06/2025	BAB IV Pendahuluan	- menambahkan referensi dan dalil Al Quran	

Sorong, ..20.. Agustus 2025



Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Zulkifli, S.H.I., M.Pd.
 NIDN. 1404098801

Catatan :

- Lembar bimbingan ini dibawa setiap kali melakukan bimbingan
- Jumlah Bimbingan proposal skripsi minimal sebanyak 6 kali bimbingan.
- Jumlah bimbingan skripsi (hasil) minimal sebanyak 6 kali bimbingan.
- Peliharalah kerapian lembar bimbingan ini.

I. Lampiran 9 : Lembar Bimbingan Proposal dan Skripsi Pembimbing 2



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Office : Gd. Fakultas Agama Islam UNIMUDA Sorong
 Jl. KH. Ahmad Dahlan, Mariet Pantai, Distrik Almas, Sorong, Papua Barat. Hp. 081313112070

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL & SKRIPSI

NAMA : Abdul Rachim Gani
 NIM : 198623022034
 JUDUL : ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKTIVITAS SANTRI PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM PAPUA
 PEMBIMBING I : ~~Abdul Rachim Gani~~ Arif Permata Aji, M.Pd

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	Paraf Dosen Pembimbing
1.	15/02/2024	BAB I Pendahuluan	Revisi Judul	
2.	20/02/2024	BAB I Pendahuluan	- Penyusunan Pendahuluan - Revisi Rumusan masalah	
3.	1/03/2024	BAB II Kerangka Teori	- menambahkan Referensi Jurnal - Revisi Kerangka Teori	
4.	5/03/2024	BAB II Pendahuluan	- menambahkan Referensi Buku	
5.	17/04/2024	BAB III Instrumen Penelitian	- Revisi instrumen penelitian	
6.	10/04/2025	BAB III Revisi Data	- menambahkan Revisi Buku - Revisi Populasi	
7.	5/05/2025	BAB IV Gambaran Umum	- Melampirkan	
8.	10/05/2025	BAB IV Hasil Penelitian	- formatasi, ukuran huruf	
9.	5/05/2025	BAB IV Hasil Penelitian	- kesimpulan Hasil Penelitian	
10.	25/05/2025	BAB IV Pendahuluan	- Penjabaran, detail AT-Quarman	
11.	3/06/2025	BAB IV Pendahuluan	- Penambahan penjabaran	
12.	10/06/2025	BAB V Kesimpulan	- Revisi kesimpulan - Revisi Kesimpulan	

Sorong, 20 Agustus



Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

(Signature)
 Zulkifli, S.H.I., M.Pd.
 NIDN. 1404098801

Catatan :

1. Lembar bimbingan ini dibawa setiap kali melakukan bimbingan
2. Jumlah Bimbingan proposal skripsi minimal sebanyak 6 kali bimbingan.
3. Jumlah bimbingan skripsi (hasil) minimal sebanyak 6 kali bimbingan.
4. Peliharalah kerapian lembar bimbingan ini.

J. Lampiran 10 : Surat Balasan Penelitian



YAYASAN CAHAYA ISLAM PAPUA SMP CAHAYA ISLAM KOTA SORONG

Alamat: Jl. F. Kaisepo RT.003 RW. 001 Malaingredi, Malainsimsa Sorong, Kota, 98416 Tlp. (0961) 3177162 Email: oibskotasorong@gmail.com

SURAT KETERANGAN **TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN** **Nomor : 400.3.1/711/SMP-CI/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMP Cahaya Islam Kota Sorong menerangkan, bahwa :

Nama : Abdul Rochim Gani
NIM : 148623022034
Status : Mahasiswa Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Waktu Penelitian : 05 Juli s.d 06 Agustus 2025
Tempat : SMP Cahaya Islam Kota Sorong

Telah melaksanakan penelitian di SMP Cahaya Islam Kota Sorong dengan judul "Analisis Pengaruh Game Online terhadap perubahan Akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua".

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Sorong, 06 Agustus 2025

Kepala SMP Cahaya Islam
Kota Sorong



Yudi Abdullah Rafik, ST.

K. Lampiran 11 : Observasi Lapangan

Gambar 1: Gedung Sekolah dan Asrama



Gambar 2: Kegiatan Kajian Pekan



Gambar 3: Kegiatan Osis Kebersihan



Gambar 4: Kegiatan Tasmi' Hafalan



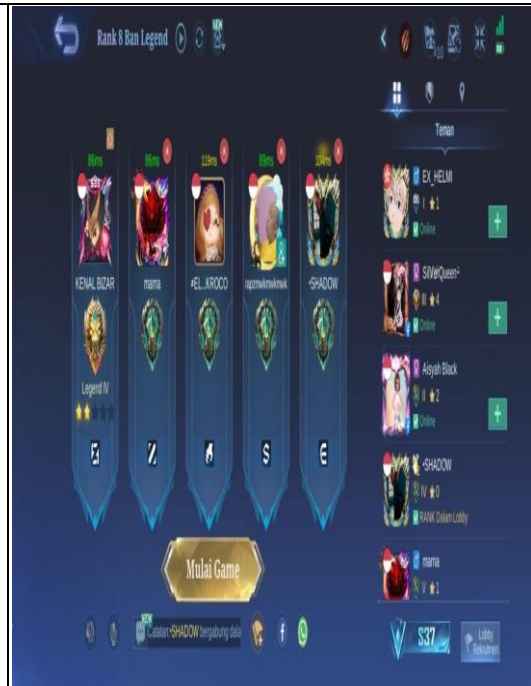
Gambar 5: Halaqoh Hafalan Hadist



Gambar 6: Halaqoh Hafalan Al Qur'an



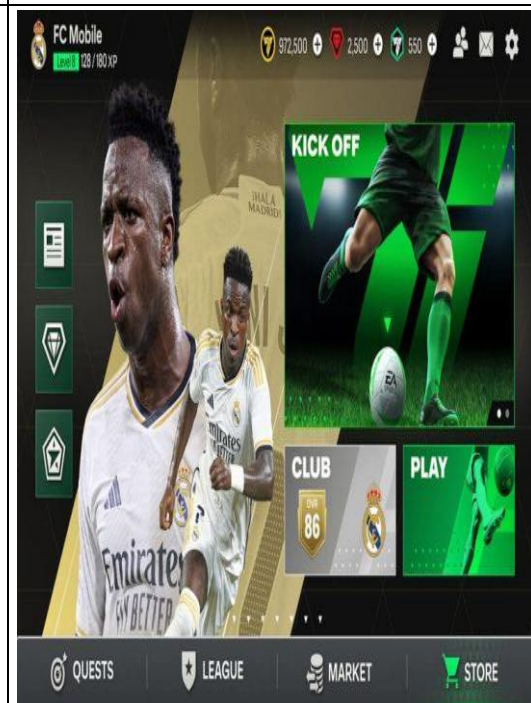
Gambar 7: Aktivitas Santri Bermain *Game Online*



Gambar 8: Aktivitas Santri Bermain *Game Online* dalam Virtual



Gambar 9: Contoh Game *PUBG Mobile*



Gambar 10: Contoh Game *FC Mobile*

L. Lampiran 12 : Dokumentasi Wawancara



Gambar 7: Wawancara Kesantrian Pondok



Gambar 8: Wawancara Wali Asrama



Gambar 9: Wawancara Santri SMA



Gambar 10: Wawancara Santri SMP



Gambar 11: Wawancara Orang Tua Santri SMP



Gambar 12 : Wawancara Orang Tua Santri SMA

M. Lampiran 13 : Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP PENELITIAN

A. Biodata



Nama Lengkap : Abdul Rochim Gani
 Tempat, Tanggal Lahir : Stenkool, 01 Januari 2000
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Status : Menikah
 Alamat : Kamp. Banjar Ausoy Teluk
 Bintuni Papua barat
 No. HP/WA : 081394743346
 Email : ganimuh59@gmail.com
 Media Sosial : IG : abdul_r.gani

B. Riwayat Pendidikan

Tahun	Jenjang	Nama Sekolah/Instansi
2007–2013	Sekolah Dasar (SD)	SD Inpres Manimeri V
2013–2016	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	SMP Negeri 2 Bintuni
2016–2018	Sekolah Menengah Atas (SMA)	SMK Negeri 1 Bintuni
2018–2020	Diploma	Ma'had Bilal bin Rabah

C. Riwayat Organisasi

Tahun	Nama Organisasi	Jabatan
2022-2024	Seksi Ibadah Pondok CIP	Ketua

D. Riwayat Pekerjaan

Tahun	Instansi/Tempat	Posisi/Jabatan
2021-2024	Pondok CIP	Musyrif
2024-2025	SDTQ Cahaya Islam Papua	Wali Kelas