

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS BANG-BANG TERHADAP AKHLAK PESETA  
DIDIK KELAS XI DI SMAN 1 WAY TENONG  
LAMPUNG BARAT**

**Skripsi**

**SUN AGUNG NAVOLION**

**NPM:1911010453**

**Program Studi: Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1445 H /2024 M**

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS BANG-BANG TERHADAP AKHLAK PESETA  
DIDIK KELAS XI DI SMAN 1 WAY TENONG  
LAMPUNG BARAT**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**SUN AGUNG NAVOLION**

**NPM:1911010453**

**Program Studi: Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing 1 : Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag.**

**Pembimbing 2 :Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1445 H /2024 M**

## ABSTRAK

Media elektronik maupun media social sering memberitakan berita tentang bentuk-bentuk perubahan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh *game online*. Perubahan perilaku seseorang sangat dekat dengan istilah akhlak. Dalam agama Islam perubahan perilaku seorang muslim dari yang awalnya memiliki akhlak yang baik menjadi akhlak yang tidak baik ini merupakan indikasi perubahan akhlak dari akhlak terpuji menjadi akhlak yang tercela. Salah satu factor penyebab dari perubahan akhlak terpuji menjadi akhlak tercela adalah akibat bermain *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara *game online* terhadap akhlak siswa. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Way tenong lampung barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMAN 1 Way tenong. Kemudian dari populasi tersebut diambil sampelnya dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Dari populasi peserta didik kelas X, XI dan XII penulis memilih sub-populasi di kelas XI SMAN 1 Way tenong tahun pelajaran 2022/2023, Teknik analisis dan pengolahan data menggunakan *SPSS Version 21 for windows*.

Berdasarkan hasil penelitian, *game online* memiliki hubungan yang positif terhadap akhlak siswa. Diperoleh hasil dalam uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0,342 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game Online* maka nilai Akhlak bertambah 0,342. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabe  $L_x$  (*Game Online*) terhadap variabel Y (Akhlak) adalah positif. Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Akhlak (Y). Dalam uji koefisien korelasi diketahui nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,342. Dari tabel nilai koefisien, nilai koefisien 0,342 memiliki makna hubungan positif yang kuat. Dalam uji koefisien determinasi diketahui nilai sebesar 0,307 yang mengandung pengertian bahwa variabel bebas (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak) dengan nilai sebesar 30,7%. Dalam uji T-Test diketahui nilai T hitung 4,366 > T tabel 7.135 memiliki makna variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Akhlak). Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap akhlak siswa.

## ABSTRACT

Electronic media and social media often report various news about changes in a person's behavior caused by online games. Person's behavior is very close to the term morals. If in the Islamic religion itself a change in a Muslim's behavior from initially having good morals to bad morals is an indication of a change in morals from commendable morals to despicable morals. One of the factors causing the change from commendable morals to despicable morals is the result of playing online games.

This research aims to determine the influence of online games on student morals. This research was conducted at SMAN 1 Way Tenong, West Lampung. The population in this study were all students at SMAN 1 Way Tenong. Then samples were taken from this population using the purposive sampling method. From the population of students in classes X, XI and XII the author chose a sub-population in class XI SMAN 1 Way tenong academic year 2022/2023, Data analysis and processing techniques using SPSS Version 21 for Windows.



Based on research results, online games have a positive relationship with student morals. The results obtained in the simple regression test, a regression coefficient The regression coefficient is positive, so it can be said that the influence of variable X (Online Games) on variable Y (Morals) is positive. Decision making in the simple regression test is based on a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that the Online Game variable (X) has an effect on the Moral variable (Y). In the correlation coefficient test, it is known that the correlation or relationship value (R) is 0.342. From the coefficient value table, the coefficient value of 0.342 means a strong positive relationship. In the coefficient of determination test, it was found that the value was 0.307, which means that the independent variable (Online Games) had an effect on the dependent variable (Morals) with a value of 30.7%. In the T-Test, it is known that the Tcount value of 4.366  $>$  Ttable 7.135 means that variable X (Online Games) has an effect on variable Y (Morals). Based on the results of this data analysis, there is a significant influence between online game variables on student morals.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sun Agung Navolion  
NPM : 1911010453  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

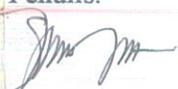
Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Permainan Game Online Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas XI Di SMAN Way Tenong Lampung Barat”** adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan hasil duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau dari daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya adalah pada penyusun.

Demikian surat ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 22 Januari 2024

Penulis.



  
Sun Agung Navolion  
1911010453



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmih Bandar Lampung (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Nama : Sun Agung Navolion  
 NPM : 1911010453  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Game Online Mobile Legends  
 Bang-Bang Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas  
 XI Di SMAN 1 Way Tenong Lampung Barat

**MENYETUJUI**

Untuk di Munaqosahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosah  
 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag**  
**NIP. 196301241991032001**

**Dr. Usawatun Hasanah, M.Pd.I**  
**NIP. 196812051994032001**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Dr. Umj Hifriyah, S.Ag., M.Pd.**  
**NIP. 197205151997032004**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Bandar Lampung (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Permainan Game Online Mobile Legends, Bang-Bang Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas XI Di SMAN 1 Way Tenong Lampung Barat** disusun oleh **Sun Agung Navolion, NPM. 1911010453**, Program studi **Pendidikan Agama Islam**, Telah di sidang Munaqosahkan pada Rabu, 03 Januari 2024.

**TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI**

Ketua : **Dr. Umi Hijriyah, M.Pd**

Sekretaris : **Ais Istihana, M.Pd**

Penguji Utama : **Dr. Sunarto M.Ag**

Penguji Pendamping I : **Dr. Jamal Fakhri, M.Ag**

Penguji Pendamping II: **Dra. Uswatun Khasanah, M.Pd.**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 19640828 198803 2 002



## MOTTO

قال رسولُ الله -صلى الله عليه وسلم- : “إِنَّ لِكُلِّ دِينٍ خُلُقًا وَخُلُقُ الْإِسْلَامِ الْحَيَاءُ

Dari Anas bin Malik RA, Rasullulah SAW bersabda” Sesungguhnya setiap agama mamiliki akhlak, dan akhlak islami adalah rasa malu”  
(HR Ibnu majah)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Dr.Suhayib,M.Ag, Studi akhlak (KALIMEDIA,1,2016) hal.22

## PERSEMBAHAN

### *Bismillahirohmanirohim,*

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, yang senantiasa memberi rahmat dan hidayahnya sehingga penyusun bisa sampai di titik yang sekarang. ini skripsi saya persembahkan kepada :

1. kedua orang tua saya yaitu untuk ayah yang ku banggakan HERMADI dan ibunda tercinta RANDAYANA, Yang telah melahirkan, Merawat, Membesarkan, Mendidik, membimbing dan Mendoakan putra-putramu dengan ketulusan dan penuh keikhlasan. Selalu mendukung disetiap langkah dan perjuangan mencukupi semua kebutuhan putramu, semoga Allah selalu melindungi keluarga kita selalu, memberikan kesehatan kepada ayah dan ibu, dan ditempatkan di syurganya kelak, aamiin ya robbal allamin.
2. kakak dan juga adikku, M Sunandar alaminwansyah S.Pd dan Gho ferly sunantri. yang saya sayangi yang mana telah memberikan dukungannya kepada saya terimakasih banyak untuk semua dukungan yang telah diberikan kepada saya dan selalu ku doakan semoga Allah SWT selalu memberikan rahmatnya.
3. Almater Universitas Islam negeri Raden Intan Lampung

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Sun Agung Navolion, dilahirkan di Sukananti pada tanggal 27 Mei 2001, anak kedua dari 3 bersaudara, dari pasangan ayah Hermadi dan ibu Randayana. Penulis memulai pendidikan dari sekolah dasar (SDN) 1 Sukananti Lampung Barat dan selesai pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al Ikhlas Pajar Bulan Lampung Barat selesai pada tahun 2016. Lalu melanjutkan di Sekolah Menengah Atas (SMAN) 1 Way Tenong Lampung Barat, selesai pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di mulai pada semester 1 sampai dengan selesai.

Selama menempuh pendidikan kuliah di Bandar Lampung, pada tahun 2022 penulis melaksanakan KKN di Sumber Alam Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat kemudian di tahun yang sama penulis melaksanakan kegiatan PPL di MIN 8 Bandar Lampung

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur penyusun ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini di Jurusan Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dan dibuat berdasarkan materi-materi yang ada. Penyusun mengucapkan terima kasih semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya, dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak, sehingga dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang tiada hingga kepada:

1. Prof.Dr. Nirva Diana M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Umi Hijriah,S.Ag., M.Ag Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Baharudin,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr.H. Jamal Fakhri,M.Ag. selaku pembimbing I dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberi bimbingan dan arahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini .
5. Dra. Uswatun Hasanah,M.Pd.I selaku dosen pembimbing II yang dengan penuh keikhlasan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan juga arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
7. Bapak dan Ibu guru SMAN 1 Way tenong lampung barat.
8. Kedua orang tua, kakak dan adik kandung yang mana telah memotivasi dan mendorong kepada penulis sampai saat ini.
9. Anisa Eka Safitri S.Pd., Ilham Fatoni S.Pd. dan kakak sepupu sya Imam Fajri Saputra S.Pd. terimakasih untuk sahabat dan keluarga yang telah memberikan sopport dan semangat hingga penulis menyelesaikan skripsi ini.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	4
C. Identifikasi Dan Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu .....	12
H. Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Game Online	
1. Pengertian Game Online.....	17
2. Jenis-Jenis Game Online .....	19
3. Game mobile legends bang-bang.....	23
4. Sejarah permainan game online .....	24
5. Alasan game online mobile legends popular .....	31
6. Item dan hiro mibile legends .....	37
7. Dampak positif dan negative game online .....	43
8. Indicator .....	46
B. Akhlak	
1. Pengertian Akhlak .....	48
2. Teori dan Konsep dari Para Ahli Pendidikan Islam ...	53

3. Indikator Terpuji dan Tercela .....	55
4. Akhlak Bagi Peserta Didik .....	60
5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak .....	67
6. Usaha-usaha Yang Dilakukan Untuk Menanggulangi Krisis Akhlak .....	72
C. Hipotesis Penelitian .....	74

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	75
B. Metode Penelitian.....	79
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data	
1. Populasi .....	80
2. Sampel.....	80
3. Teknik Pengumpulan Data .....	81
D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian .....	81
E. Instrumen Penelitian.....	84
F. Uji Validitas dan Reabilitas Data	
1. Uji Validitas .....	86
2. Reabilitas Data .....	87
G. Uji Prasyarat Analisis	
1. Uji Regresi.....	88
2. Uji Koefisien Korelasi .....	89
3. Uji Koefisien Determinasi .....	90
4. Uji T-test (Parsial) .....	91

### **BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Analisis Data Penelitian .....	92
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	97

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	98
B. Rekomendasi .....	99

<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>103</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nama Siswa.....	9
Tabel 3.1 Identitas sekolah.....	76
Tabel 3.2 staf dan guru sekolah .....	76
Tabel 3.3 Definisi Operasional Dan Indicator Variabel Game Online .....	82
Tabel 3.4 Definisi Operasional Dan Indicator Variabel Akhlak Siswa.....	82
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Dan Kualifikasi Pada Variabel X.....	85
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Pada Kualifikasi Pada Akhlak Y.....	85
Tabel 3.7 Nilai Koefisien Korelasi .....	90
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Game Online .....	92
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Akhlak Siswa .....	92
Tabel 4.3 Hasil Uji Reabilitas .....	93
Tabel 4.4 Hasil Uji Koefisien Dertiminasi .....	94
Tabel 4.5 Hasil Uji Regresi Linier Seerhana .....	94
Tabel 4.6 Persamaan Regresi .....	95
Tabel 4.7 Hasil Uji T.....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Way  
Tenong Lampung Barat

Lampiran 2 Koesioner Penelitian

Lampiran 3 Skor Hasil Angket Respon Terhadap Game Online  
Mobile Legends Bang-Bang

Lampiran 4 Hasil Uji Validitas

Lampiran 5 Hasil Uji Realibilitas

Lampiran 6 Hasil Uji Linear Sederhana

Lampiran 7 Hasil Uji Koefisien Dertiminasi

Lampiran 8 Hasil Uji Regresi Sederhana ( Uji T)

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan judul

Sebelum menjelaskan lebih lanjut serta menguraikan lebih isi penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan istilah yang terandung dalam penelitian ini, yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANGBANG TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMAN 1 WAY TENONG LAMPUNG BARAT”.

#### 1. Pengaruh

Jika merujuk ke KBBI (Kamus besar bahasa Indonesia) pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>1</sup>

#### 2. Game online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana permainnya berjumlah satu atau lebih. Kurniawan 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 lagi dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh orang banyak secara bersamaan.<sup>2</sup>

#### 3. Akhlak

Pengertian akhlak kata akhlak bersal dari bahasa arab, jamak dari kata “khuluqun” yang menurut bahasa berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabi’at. menurut

---

<sup>1</sup>Kamisa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: PT Cahaya Agency, 2006). h. 535.

<sup>2</sup>Drajat Edi Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling*, (Universitas PGRI Yogyakarta: Jurnal Konseling, 2017), h. 99.

pengertian sehari-hari umumnya akhlak disamakan dengan budi pekerti, kesusilaan dan sopan santun. Kholq merupakan gambaran sifat batin manusia. akhlak merupakan gambaran bentuk lahir manusia, seperti raut wajah dan body. dalam bahasa Yunani pengertian kholq merupakan kata *ethicos* atau *ethos*, artinya adap, kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan perbuatan *ethicos* kemudian berubah menjadi etika sekalipun pengetahuan akhlak itu berbeda asal katanya, tapi tidak berjauhan maksudnya, bahkan berdekatan artinya satu sama yang lain.

Menurut istilah para ahli perbedaan pendapat menurut para ahli tentang definisi akhlak tergantung cara pandangan masing-masing. Berikut berbagai definisi akhlak menurut para ahli:

- a) Farid Maaruf mendefinisikan akhlak sebagai kehendak jiwa manusia yang menimbulkan perbuatan yang mudah karena kebiasaan, tanpa memerlukan pertimbangan pikir terlebih dahulu.
- b) M Abdullah Diras, mendefinisikan akhlak sebagai suatu kekuatan dalam kehendak yang mantap, kekuatan berkombinasi membawa kecenderungan pada memilih pihak yang benar (akhlak baik) ataupun pihak yang jahat (akhlak rendah).
- c) Ibn Miskawaih mendefinisikan akhlak sebagai suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang berbuat dengan mudah tanpa melalui proses pertimbangan atau pemikiran.
- d) Al-Ghazali Memberi pengetahuan tentang ilmu akhlak, akhlak itu sebagai ilmu untuk menuju ke akhirat yang dapat disebut sebagai ilmu sifat hati dan ilmu rahasia hubungan keagamaan yang kemudian menjadi pedoman untuk akhlak-akhlaknya orang baik, Ghazali lebih menitik beratkan masalah akhlak untuk Islam seperti yang di gariskan oleh fuqona, hingga

ilmu tersebut lebih populer di kalangan umat Islam menjadi ilmu tasawuf<sup>3</sup>.

#### 4. Peserta didik

Peserta didik atau orang yang mengikuti pembelajaran di lembaga pendidikan peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal dan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu<sup>4</sup>.

#### 5. SMAN 1 WAY TENONG , LAMPUNG BARAT

SMAN 1 Way tenong, Adalah dimana penulis akan melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online mempengaruhi akhlak peserta didik dan di SMA penulis akan menganalisa permainan game online apa saja yang banyak di mainkan oleh peserta didik yang ada di SMA tersebut SMAN 1 Way tenong Terletak di kelurahan pajar bulan, kecamatan pajar bulan kabupaten lampung barat, SMA ini merupakan salah satu SMA dari 21 SMA yang ada di kabupaten lampung barat dan berdiri pada tahun 1995. Salah satu keunggulan SMAN1 Way tenong adalah sekolah ini sudah berakreditasi A Sama dengan SMA pada umumnya masa pendidikan yang di tempuh selama 3 tahun yang di mulai dari kelas X samapai dengan XII dengan program studi jurusan yaitu IPA Dan IPS Selain itu juga SMA ini sudah didukung dengan tenaga pendidik yang baik dan juga di dukung dengan falisistas yang baik terlihat dari sarana dan prasarana yang ada Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan melakukan penelitian di sekolah tersebut dan factor pendukung mengapa penulis melakukan penelitian di SMA tersebut karena sekolah ini dirasa lebih cocok dan strategis untuk di lakukannya penelitian tersebut.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Budi Oetomo. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Imperial Bhakti Utama, 2007) h, 20-21.

<sup>4</sup>Id.m.ikipedia.org

## B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreatifitas peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada allah swt, cerdas, terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, budipekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan Negara serta agama. Segala aktifitas manusia tentunya tak akan terlepas dari pendidikan utamanya pendidikan agama islam.<sup>6</sup> Kemajuan teknologi yang merupakan hasil dari produk manusia telah menjadikan segala urusan menjadi lebih efektif dan efisien. Banyak hal yang dapat di lakukan dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti mendapatkan kemudahan informasi serta menjadi sarana untuk memperlancar bisnis seseorang. Namun dibalik kemajuan IPTEK. Dalam dunia moderen sesungguhnya menyimpang suatu potensi yang dapat menghancurkan martabat manusia terutama dalam bidang akhlak, internet hadir dengan informasi dan aplikasi yang memungkinkan penggunanya dapat mengakses berbagai macam informasi atau permasalahan yang akan dicari dengan cara mengaksesnya diberbagai program yang aplikasi yang telah disediakan Perkembangan ternologi yang demikian pesat membuat sistem komunikasi dan kompoter berkembang sangat cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan . hal ini membuat dunia-dunia industri berlomba untuk memproduksi teknologi informasi secara masal. Perkembangan dunia komunikasi dan computer menjadi suatu sehingga membantuk cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet. Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan laju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran sampai ke sekolah-sekolah kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktifitas sehari-hari. Terbentuknya suatu jaringan memerlukan yang na-

---

<sup>6</sup>Agus nur qowin, Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Media Sosial di SMA N 8 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis Riau. Jurnal Pendidikan dan Agama Islam , volume 22 no 1. H.

manya computer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan misalnya untuk permainan.

Game dengan menggunakan jaringan tersebut dikenal sebagai game online. Game online merupakan permainan komputer yang dimainkan melalui beberapa koneksi internet atau media telekomunikasi, game online disukai oleh anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Fenomena bermain game online ini di kalangan remaja harus di perhatikan, munculnya game online ini telah menimbulkan resiko baru bagi peserta didik yakni resiko kecanduan game online. game online memiliki sifat seductive (menggairahkan) yaitu membuat individu merasa bergairah untuk memainkannya, sehingga menimbulkan perilaku adiksi. Dan individu rela terpacu di layar monitor atau di layar ponsel selama berjam-jam. Apa lagi permainan pada game online dirancang untuk reinforcement atau penguatan yang bersifat `segara` begitu pemain berhasil mencapai target tertentu. sehingga game online membuat remaja semakin tertantang dan terus-menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari<sup>7</sup>.

Game online sekarang telah menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendiri (single), memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (multiplayer). seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang mengandalkan akses internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat, game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online sangat berbeda dengan game lain dimana pemain tak hanya dapat bermain dengan orang disekitarnya, akan tetapi bisa bermain dengan orang-orang di lokasi yang berbeda bahkan itu dibelahan dunia lain.

---

<sup>7</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andi Widiya, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), h. 3.

Peserta didik dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan game online dari pada orang dewasa, adiksi game online dapat ditandai sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut.

Adiksi game online dapat dilihat dari penggunaan waktu (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu. Adiksi game online dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. kekerasan pada game online mungkin memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi pada remaja karena game online adalah permainan yang sangat menarik dan juga interaktif, game online memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain di media game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang bermain game aksi dengan unsur kekerasan mengalami penimbunan emosi hingga berperilaku agresif di samping itu juga rentan mengalami stress Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar reflesing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. namun pada kenyatannya, permainan tersebut malah membuat individu malah kecanduan. Intensitas bermain game online yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang membarikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online diantara yaitu remaja menjadi tidak memiliki sekala prioritas dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mendorong bersikap asosial serta menyebabkan siswa malas untuk belajar.<sup>8</sup>

Proses perkembangan pada masa remaja lazimnya berlangsung selama 11 tahun, mulai usia 12-21 pada wanita dan 13-22 tahun pada pria. Masa perkembangan paling panjang pada masa remaja ini di kenal sebagai masa yang penuh kesukaran dan kesusahan, bukan hanya bagi remaja itu sendiri tapi juga bagi

---

<sup>8</sup>Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas bermain game online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta ,( Universitas PGRI Yogyakarta; jurnal konseling 2017)h,98

orang tua, guru, masarakat sekitar. Bahkan tidak jarang para penegak hukum juga terliabat oleh ulah anak-anak remaja yang menyimpang, hal tersebut terjadi karena remaja sedang berada dipersimpangan jalan antara dunia anak-anak dan dunia dewasa. Banyak kasus yang ditimbulkan oleh game online terhadap anak, salah satu kasus yang terjadi di rumah sakit jiwa darera (RSJD) dt.Arif Zainudin surakarta yang menerima pasien akibat kecanduan ponsel. Menurut kepala intalasi kesehatan kesehatan jiwa anak remaja RSJD dr.Arif Zainudin Surakarta Aliyah Himawati, mengatakan kondisi kejiwaan mereka berbeda-beda, pasien yang paling parah, ada pasien yang tidak mengetahui hingga memukul orang tuanya. rang tuanya tidak dianggap dia bilang jika dia turun Dari langit kebanyakan pasien tesebut kecanduan game, mereka tidak mau makan hingga tidak mau sekolah, jika sekolah mereka ingin segera pulang untuk maen game.<sup>9</sup>

Di jumpai saat berjalan ke warung di pinggir jalan banyak sekali muda-mudi yang di dominasi oleh para laki-laki “memiringkan” smartfhonya untuk mamainkan game kesukaan baik sendiri atau pun beramai-ramai atau mabar. dan sebagian dari meraka juga melontarkan kata-kata kotor serta sering meninggalkan ibadah wajib yang di mengakibatakan bermain game online yang tidak jeda.

Perubahan perilaku seseorang sangat dekat dengan istilah akhlak. Jika dalam agama Islam perubahan perilaku seorang muslim dari yang awalnya memiliki akhlak yang baik menjadi akhlak yang tidak baik ini merupakan indikasi perubahan akhlak dari akhlak terpuji menjadi akhlak yang tercela. Salah satu penyebab dari perubahan akhlak terpuji menjadi akhlak tercela adalah akibat bermain *game online*.

*Game online* dapat merubah perilaku seorang anak yang awalnya anak tersebut memiliki akhlak yang baik, menjadi terpapar pengaruh *game online* menjadi akhlak yang tercela. Tentu perubahan ini tidak terjadi secara instan, yakni jika anak bermain *game online* maka akhlaknya langsung berubah menjadi

---

<sup>9</sup>Bayu ardi,Paissen Kecanduan Ponsel di RSUD Solo , artikel 2019

akhlak yang tercela, tentu tidak. Perubahan anak yang awalnya berakhlak mulia menjadi akhlak yang tercela akibat bermain *game online* tentu tidak terjadi secara instan, melainkan terjadi secara perlahan. Perubahan yang terjadi secara perlahan ini harus disadari oleh pendidik baik orang tua maupun guru.

Berdasarkan observasi peneliti terhadap salah seorang siswa yang mengungkapkan dia sering lupa sholat saat bermain media sosial khususnya saat bermain game online sejalan dengan apa yang disampaikan siswa tadi karena terlalu fokus dengan media sosial dan juga bermain game online sehingga melalaikan sholat yang merupakan kewajiban bagi setiap muslim. dan hal tersebut menunjukkan bahwa secara tidak langsung membentuk perilaku remaja menjadi menyimpang dari yang seharusnya, yaitu memiliki akhlak yang baik AKHLAK adalah sebuah perbuatan manusia yang baik dan harus dikerjakan dan harus menghindari perbuatan buruk yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang beralaskan moral. Selain itu menurut Al Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memikirkan pertimbangan dan pemikiran. Game online dapat merubah perilaku anak yang awalnya memiliki perilaku baik atau akhlak baik menjadi terpapar pengaruh game online sehingga menjadi akhlak yang tercela, tentu perubahan ini tidak terjadi secara instan, yakni jika anak bermain game online maka akhlaknya berubah menjadi tercela, tentu tidak perubahan anak yang awalnya akhlak mulia berubah menjadi tercela secara perlahan dan perubahan secara perlahan ini harus disadari oleh pendidik baik orang tua maupun guru perubahan yang terjadi ini harus di pahami dan dimengerti oleh guru dan juga orang tua, orang tua dan pendidik harus paham indikasi-indikasi perubahan tersebut. jika anak sudah terindikasi sudah kecanduan game online dan ada perubahan akhlak pada anak, maka langkah tepat dan tegas harus dilakukan untuk menyelamatkan anak. Sehingga anak dapat terselamatkan dari dampak yang di timbulkan oleh permainan game online, jika orang tua dapat melakuakn hal tersebut, maka tidak diragukan lagi anak akan ber-

buat baik dan lemah berlembut pada orang lain, mencintai orang lain dan memiliki akhlak yang mulia<sup>10</sup>.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti adakah pengaruh permainan game online mobil legends bang-bang terhadap akhlak peserta didik kelas Xi di SMAN 1 Way tenong lampung barat, penelitian ini sangat penting karena melihat seberapa besar pengaruh game online terhadap akhlak siswa

**Tabel 1.1**  
**Daftar Nama Siswa**

No	Nama Siswa	Kelas
1	Mey Yuhanasti	XI-F1
2	Arya Kusuma	XI-F1
3	Andi Pratama	XI-F1
4	Ariel Saputra	XI-F1
5	Cendi Areski	XI-F1
6	Neng Ida Rianti	XI-F2
7	M Riza Al Ghifari	XI-F2
8	Dinda Irmaira Tsanian Putri	XI-F2
9	Khomsatun	XI-F2
10	Khomaria	XI-F2
11	Nur Hasana	XI-F3
12	Cahyani	XI-F3
13	Rahma Diana	XI-F3
14	Dwi Rahmadani	XI-F3
15	Asrika	XI-F3
16	Yusup Prsatama	XI-F4
17	Maya Nurbaiti	XI-F4

---

<sup>10</sup> Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, (Universita PGRI Yogyakarta: Jurnal Konseling, 2017), h. 98.

18	M Sasid Akmal	XI-F4
19	M Radit Anggara	XI-F4
20	Febi Shafira	XI-F4
21	Sindi Julia Putri	XI-F5
22	Afdal Rega P	XI-F5
23	Amelia Syapari	XI-F5
24	Selvia Ayu A	XI-F5
25	Nanan Marlina	XI-F5
26	Ade Irwan	XI-F6
27	Verlika Eka Wahyuni	XI-F6
28	Artun Davit Saputra	XI-F6
29	Andika Kurniawan	XI-F6
30	Tiwi Aziza	XI-F6
31	Komang Berlian Saras W	XI-F7
32	Angga Budi Hartantao	XI-F7
33	Carisa Hanggada	XI-F7
34	Achmad Khairul	XI-F7
35	Denis Andre Pangestu	XI-F7
36	Rahmat Ramdhan	XI-F8
37	Alvina Nuriya	XI-F8
38	Dede Amelia	XI-F8
39	Rizki Aditia Farezi	XI-F8
40	Vinah Fatimah	XI-F8
41	Ulfi Kharisma	XI-F9
42	Indar Hartawan	XI-F9
43	Syifa Fadilah	XI-F9
44	Latifatul Karomah	XI-F9
45	Vina Aulia Ananda	XI-F9

### C. Identifikasi dan Batasan masalah

Fokus penelitian merupakan pembatasan mengenai objek penelitian yang diangkat. selain itu, fokus penelitian diperlukan agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data, yang diperoleh

di lapangan, berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka di jabarkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 WAY TENONG, LAMPUNG BARAT.
2. Perkembangan teknologi game online yang yang membuat akhlak remaja semakin buruk.
3. Fenomena kecanduan game mempunyai kecenderungan merusak, dari segi kesehatan, dan juga menimbulkan efek buruk pada kehidupan sosial.
4. Game online yang di gunakan dalam penelitian ini adalah game online yang di sukai peserta didik, yakni yakni Mobile Legen yang dapat dimainkan melalui media hanpone, laptop dan juga PC.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “ Adakah pengaruh positif dan signifikan dari permainan game online MOBIL LEGENDS BANG-BANG terhadap AHKLAK siswa di SMAN 1Way tenong lampung barat?”.

#### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online mobile legends bang-bang terhadap akhak siswa di SMAN 1 Way tenong lampung barat.

#### **F. Manfaat penelitian .**

##### **1. Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan dapat menjadi masukan untuk penelitian yang serupa. Serta dapat memberikan manfaat bagi penelitian-peneliti selanjutnya, khususnya mengenai pengaruh game online terhadap akhalak siswa.

##### **2. Prakris**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan positif dalam dunia pendidikan khu-

satunya pada guru yang memberikan pengawasan di sekolah dan orang tua dalam mengawasi kegiatan anak di rumah dalam manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap akhlak siswa.

### G. Kajian penelitian terdahulu yang relevan.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Fahmi Dzajuli dengan judul pengaruh game online terhadap ahlak siswa kelas VIII di mts al-husan cimanggis depok dan berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan saudara fahmi mendapatkan kesimpulan .Pengaruh game online terhadap akhlak siswa di madrasa tsanayiwah al husna depok dampak dari game online terhadap akhlak siswa yang berdasarkan dari responden yang dikumpulkan game online yang dimainkan oleh siswa sangat berpengaruh terhadap akhlak siswa hal ini dapat dari uji regresi sederhana dengan variable (X) game online dan variable (Y) sebagai akhlak<sup>11</sup>.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh NUR CHOLIS MUBAROK. Penelitian ini menjelaskan analisis pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t dengan nilai sig diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.<sup>12</sup>
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh IRFAN PUTRA TALO berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan

---

<sup>11</sup>Muhamad Fahmi Dzajuli, "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa kls VIII di *MTS al Husna* Cimanggis Depok" Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif hidayatullah Jakarta ( Jakarta 2021)

<sup>12</sup> Nur Cholis Mubarak "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan" Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Ponorogo (ponorogo 2021)

mengenai Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma, maka Berdasarkan hasil analisis data maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap akhlak remaja. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, peneliti juga menemukan bahwa, semenjak bermain *game online*, remaja didesa muara simpur banyak menghabiskan waktusia-sia, bersedia tidak mandi, makan, lupa waktu, dan semakin malas untuk bekerja atau mengerjakan tugas sekolah. Pararemajanya juga cenderung menyendiri serta tidak lagi mencarikesibukan seperti ikut serta dalam kegiatan pengajian, dan kegiatan sosial lainnya yang menyebabkan sifat sosialnya berkurang. Dengan hal yang demikian, maka peneliti simpulkan bahwa *game online* ini sangat berpengaruh terhadap akhlak remaja di desa muara simpur, kabupaten seluma.<sup>13</sup>

4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukannya oleh Nur Afif, Agus Nur Qowin, TM, Rais Mujaid Syah Peranan guru Pendidikan Agama Islam sebagai fasilitator penanggulangan dampak negatif media sosial sangat penting sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 16 tahun 2010 yang didalamnya menjelaskan tugas dari guru agama yaitu memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran agamanya. Dengan poin yang telah disebutkan sebelumnya maka diharapkan anak bisa menerapkan poin-poin penting ajaran agamanya, oleh karenanya menjadi tugas guru PAI agar peserta didik ini tidak keluar dari norma-norma yang diajarkan agamanya dan khususnya supaya peserta didik tidak melewati batasan-batasan dalam penggunaan media sosial dengan

---

<sup>13</sup>Irfan putra talo” Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Adris Universitas Fatmawati Bengkulu” (Bengkulu 2022)

harapan kedepannya peserta didik tidak terkena dampak negatif dari media sosial.<sup>14</sup>

5. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Indah Permata Sari, Nurwahyuni Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditemukan kesimpulan bahwa game online mobile legends berdampak pada perkembangan emosi siswa kelas V SDI Rumah Pendidikan Islam. Hal ini berkaitan dengan penelitian yang menemukan hanya sedikit dampak positif dari game online mobile legends yaitu mendapatkan kesenangan, melatih kosakata bahasa asing dan menambah pertemanan. Sedangkan dampak negatif game online mobile legends yang peneliti temukan lebih banyak, yaitu siswa lebih mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik, selain itu kurangnya sopan santun kepada guru, tidak patuh kepada orang tua, sering melalaikan tugas yang diberikan, timbulnya rasa malas. Orang tua dan guru berkerja sama dan ikut berperan terhadap perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah dan sekolah.

Kerjasama yang dilakukan oleh orangtua dan guru terhadap siswa yaitu dengan mendampingi, mengawasi, membimbing, memberikan motivasi, memberi batasan dalam bermain game dan memberi sanksi jika berlebihan dalam bermain game mobile legends<sup>15</sup>.

Persamaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah metode yang digunakan sama menggunakan metode kuantitatif sedangkan perbedaan penelitian ini dan juga dengan metode sebelumnya adalah subjek penelitian sebelumnya adalah anak sekolah menengah pertama (SMP) sedangkan penelitian ini subjeknya adalah anak sekolah menengah atas (SMA) focus penelitian sebelumnya

---

<sup>14</sup> Nur Afif, Agus Nur Qowin, TM, Rais Mujaid Syah "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggapi Dampak Negatif Media Sosial di Sekolah Menengah Atas Negeri [SMAN] 8 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis-Riau" *Jurnal Pendidikan* Vol 22 no 1

<sup>15</sup> Indah Permata Sari, Nurwahyuni "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas 5 SDI" *Jurnal Cakrawala Pendas* vol, 8 no 4.

lebih ke media sosial dan semua game online secara umum sedangkan penelitian ini berfokus ke akhlak dan juga game online mobile legend yang dimainkan oleh siswa/siswi di SMAN 1 way tenong, perbedaan terakhir adalah lokasi penelitian lokasi penelitian ini dilakukan di SMA way tenong kabupaten lampung barat. Alasan peneliti memilih SMAN 1 way tenong yang pertama karena belum ada yang melakukan penelitian serupa di sekolah tersebut, kedua tempat yang strategis dan mudah dijangkau ketiga banyak siswa yang bermain game mobile legends di sekolah ini

#### **a. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan membagi dalam beberapa bab, dengan harapan agar pembahasannya dapat tersusun dengan baik dan dapat memenuhi standar penulisan sebagai karya ilmiah. Adapun sistematika bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, menjelaskan secara umum tentang arah dan maksud penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh permainan game online, sehingga pembaca dapat mengetahui latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, menjelaskan teori-teori yang relevan dan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan di lapangan yaitu teori tentang pengertian game online, Jenis-jenis game online, Game online mobile legends bang-bang, Pengertian akhlak, teori dan konsep dari para ahli pendidikan agama islam, macam-macam akhlak terpuji dan tercela, faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak, usaha yang dilakukan untuk menanggulangi krisis akhlak dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan mengenai waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian yang digunakan dalam pengambilan data, sumber data,

prosedur pengambilan data, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan tentang paparan dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di lapangan melalui angket, observasi, dan dokumentasi berupa gambaran tentang pengeruh permainan game online mobile legends bang-bang terhadap akhlak peserta didik kelas XI SMAN 1 Way tenong lampung barat .

BAB V Penutup, memuat pokok atau simpulan dari beberapa bab terdahulu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu, peneliti juga akan memberikan tindak lanjut, rekomendasi yang berkaitan dengan game online dan akhlak.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Game Online

#### 1. Pengertian Game Online

Berkaitan dengan *game online*, Kurniawan 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 lagi dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh orang banyak secara bersamaan.<sup>16</sup>

Menurut Salim, *game* memiliki arti permainan, pertandingan, mainan, rencan. Kata *game* juga mengarah pada permainan video (video game)<sup>17</sup> Di Indonesia, permainan video lebih akrab disebut dengan istilah *game*, baik *online* maupun *portable*. Menurut Santrock, *game* adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. *Game* sering kali melibatkan kompetisi dengan satu individu atau lebih. *Game online* yang dilakukan dengan melibatkan banyak individu pada setiap pertandingan memiliki sensasi tersendiri.<sup>18</sup>

*Game online* menurut Kim adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan multiplayer *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan

---

<sup>16</sup> Drajat Edi Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling*, (Universitas PGRI Yogyakarta: Jurnal Konseling, 2017), h. 99.

<sup>17</sup> Peter Salim, *Salim's Ninth Collegiate English – Indonesian Dictionary*, (Jakarta: Modern English Press, 2000), h. 613

<sup>18</sup> John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 220.

konsep umum yang sama seperti semua game lain, perbedaannya bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>19</sup>

Permainan (*game*) merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

*Game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan oleh beberapa orang atau secara bersama-sama dengan menggunakan koneksi jaringan internet baik melalui komputer ataupun *smartphone*.<sup>9</sup> Maka dari itu kita tidak jarang menjumpai orang yang membuka permainan setiap hari. Walaupun beberapa orang menganggap *game online* identik dengan komputer, game tidak semata-mata dimainkan di perangkat itu saja. *Game* bisa dimainkan melalui *Console* bahkan *smartphone* yang kita genggam.<sup>20</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh satu orang atau *team* dan terkoneksi dengan internet. Sehingga pemain mendapatkan suatu sensasi permainan yang membuat kepuasan tersendiri terhadap pemain tersebut secara *real time*.

Teori permainan adalah metode untuk studi tentang pengambilan keputusan dalam situasi konflik. Ini berkaitan dengan proses-proses manusia di mana unit keputusan individu tidak dalam kendali penuh unit keputusan lainnya masuk ke lingkungan. Hal ini ditunjukkan untuk masalah yang melibatkan konflik, kerjasama, atau keduanya, diberbagai

---

<sup>19</sup>YohanesRikkyDwiSantoso,*HubunganKecanduanGameOnlineTerhadapPenyesuaianSosialPadaRemaja*,(JurnalHumanioraYayasanBindaDarma, 2017)h.33.

<sup>20</sup> Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 7.

tingkatan. Keputusan unit mungkin merupakan individu, grup, sebuah organisasi formal atau informal, atau masyarakat. Panggung mungkin diatur untuk mencerminkan terutama politik, psikologis, sosiologis, ekonomi, atau aspek lain dari urusan manusia.<sup>21</sup>

Teori *game* di aplikasikan pada situasi tertentu yang secara teknis dikenal dengan istilah ‘*games*’. Definisi yang lebih rinci dari situasi tersebut yaitu:

- a. Adanya konflik ketertarikan diantara pemain.
- b. Tiap pemain memiliki beberapa opsi pilihan untuk tindakan-tindakan yang tepat dalam memainkan *game*.
- c. Terdapat peraturan-peraturan untuk mengontrol beberapa opsi yang ketat dan diketahui oleh seluruh pemain.
- d. Hasil dari beberapa peraturan dari opsi tersebut, dikenal dalam proses kenaikan level dan terbagi secara raturut.<sup>22</sup>

## 2. Jenis-Jenis Game Online

*Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web game* dan *text based game*. *Webbased game* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses game tersebut. Jadi tidak perlu instal atau patch untuk memainkan permainannya. Namun seiring perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu di download untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shock wave Player*, yang biasanya di perlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi membutuhkan *band with* yang besar. Selain itu, sebagian besar *webbased game* adalah gratis. Pembayaran hanya

---

<sup>21</sup> Martin Shubik, *Game Theory And Related Approaches To Social Behavior*, (New York: John Wiley & Sons. Inc,1964), h. 8.

<sup>22</sup> RichardL. Levin dan RobertB. Desjardin, *Theory of Games and Strategies*, (Pennsylvania: International Text book Company, 1970), h.1.

diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada *game* tersebut.<sup>23</sup>

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan permainan-permainan dengan grafis yang tinggi, sehingga dibuatlah permainan-permainan dimana pemain hanya dapat berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut *text based game* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para pengguna *game*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu dengan format yang modern, grafis diperbanyak, menggunakan koneksi internet dan developer yang makin kreatif<sup>24</sup>

Genre game hp saat ini sudah banyak dan bisa dimainkan oleh anak mudah di mana dan kapan saja. Bahkan, permainan bisa menghilangkan bosan dan lelah dari suatu pekerjaan tertentu dan membantu menyegarkan otak kembali. Ada 6 genre permainan Moba favorite yang bisa dimainkan oleh segala usia. 6 Genre Game HP yang Dapat Dimainkan Segala Usia Penggunaan hp saat ini tidak pernah lepas dari keseharian yang bisa membantu menghilangkan bosan dan lelah. 6 genre game di hp yang bisa dimiliki dengan gratis dan mudah untuk menghilangkan jenuh dan membuat waktu kosong lebih seru.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andi Widiya, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), h.10.

<sup>24</sup>*ibid*, h. 11.

<sup>25</sup> CNBC Indonesia "Gendre game HP favorite yang banyak dimainkan anak muda" cnbc Indonesia [https://www.cnbcindonesia.com/2022/05/01/Gendre\\_game\\_HP\\_favorite\\_yang\\_banyak\\_dimainkan\\_anak\\_muda/](https://www.cnbcindonesia.com/2022/05/01/Gendre_game_HP_favorite_yang_banyak_dimainkan_anak_muda/).

## 1. Adventure

Genre adventure sangat cocok bagi pemilik hp yang menyukai petualangan. Ada banyak petualangan yang bisa dimainkan melalui gadget secara sendiri maupun berkumpul dengan banyak orang. Sehingga, permainan bisa lebih seru dan menantang saat bertemu dengan keluarga atau teman. Beberapa permainan adventure yang bisa dimiliki untuk segala umur yaitu, Pokemon Go dan Roblox. Pada saat ini permainan Roblox sangat populer karena memiliki beberapa jenis permainan di dalamnya yang bisa digunakan dan gratis.

## 2. RPG

Genre game RPG menjadi salah satu permainan yang memiliki suara maupun animasi yang sangat baik untuk pengguna. Bahkan permainan ini bisa memberikan efek menarik saat dimainkan, sehingga pemilik hp tidak akan jenuh jika bermain dalam waktu yang cukup lama. Permainan yang memiliki grafik jernih dan keren ini harus didukung dengan memori yang cukup. Sehingga tidak membuat hp cepat panas dan lemot saat dimainkan. Hal itu terjadi karena, permainan RPG memiliki memori yang berat saat pertama kali diinstall. Tetapi pemilik akan dipuaskan dengan cerita yang menarik dari permainan. Beberapa permainan RPG yang harus ada di hp untuk menemani waktu ulang yaitu Saint Seiya, Ragnarok M, dan Game of Sultans.

## 3. Action

Action adalah salah satu permainan yang memiliki banyak kategori di dalamnya. Tetapi, genre game ini sangat diminati oleh pemilik hp terutama bagi laki-laki. Game action bukan hanya memperlihatkan sisi menantang, tetapi juga melatih daya pikir untuk strategi memenangkan permainan yang ditambah dengan grafik keren. Permainan action selalu dipilih bagi pecinta petualangan, perang,

maupun strategi yang berada dalam satu genre. Beberapa permainan populer yang wajib dimiliki di hp yaitu Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG yang bisa dimainkan secara multiplayer.

#### 4. Real Time Strategy (RTS)

Permainan bukan hanya dimiliki bagi pecinta peperangan atau keramaian. Ternyata, RTS bisa dimainkan untuk santai dan melatih daya pikir dalam mengembangkan suatu permainan. Pada genre permainan ini memiliki ciri untuk mengelola dan mengembangkan suatu wilayah dari sumber daya hingga besar. Permainan yang membutuhkan strategi ini memiliki waktu yang lama dalam pembangunan dan siap dalam peperangan agar menang. Maka, permainan ini sangat cocok dimainkan saat santai untuk menghilangkan bosan. Contoh dari game RTS adalah Clash of Clans dan Dota.

#### 5. Racing

Permainan racing bisa dimiliki bagi pemilik hp yang menyukai balapan liar menggunakan mobil maupun motor. Genre game ini juga tidak kalah menantang dibandingkan dengan jenis lainnya. Bahkan dengan mencoba permainan racing bisa menantang keberanian diri sendiri tanpa perlu membahayakan.

#### 6. First Person Shooter (FPS)

Salah satu permainan menantang yang membutuhkan strategi dan keberanian yaitu FPS dengan ciri khas menembak. Permainan ini memiliki sudut pandang di orang pertama sehingga hanya terlihat tangan dan senjata yang digunakan. Tujuannya agar memberikan sensasi berperang secara langsung.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> CNBC Indonesia "Gendre game HP favorite yang banyak dimainkan anak muda" cnbc Indonesia [https://www.cnbcindonesia.com/2022/05/01/Gendre\\_game\\_HP\\_favorite\\_yang\\_banyak\\_dimainkan\\_anak\\_muda/](https://www.cnbcindonesia.com/2022/05/01/Gendre_game_HP_favorite_yang_banyak_dimainkan_anak_muda/).

### 3. Game Mobile Legend Bang Bang

*Mobile Legend Bang Bang* adalah salah satu *game online* yang digemari oleh kalangan pelajar di Indonesia. *Game Mobile Legend Bang Bang* merupakan game 5v5 yang menegangkan. Pada permainan ini, pemain bisa memilih berbagai jenis mode, jika pada mode 5v5, berarti pemain bermain dengan 5 anggota sebagai teman dan 5 anggota sebagai lawan. Tujuan dari permainan ini adalah dengan menghancurkan *turrets* (menara) milik lawan. Tim yang berhasil menghancurkan *turrets* (menara) milik lawan dengan cepat berpotensi dapat memudahkan permainan.

*Game* ini berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang memiliki makna permainan di sebuah arena yang dimainkan secara *online* oleh banyak pemain. Permainan ini berada di kategori populer dan sempat menjadi peringkat pertama di *Playstore*. Layaknya game MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan. *Game* yang dirancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis.

Dimasing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan *avatar*, yang dikenal sebagai *hero* dari perangkat mereka sendiri. Karakterter kontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang di gunakan menjadi hal yang sangat fundamental.<sup>15</sup>

Selain itu juga dalam *Mobile Legend Bang Bang*

terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah hingga tertinggi. Sistem peringkat tersebut adalah sebagai berikut: *Warrior, Elite, Master, GrandMaster, Epic, Legend, Mighty Legend*. Sebagian besar pemain *Mobile Legend Bang Bang* menganggap bahwa peringkat adalah hal paling penting. Alasannya karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat memamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu, terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakannya.<sup>27</sup>

#### 4. Sejarah Singkat Game Mobile Legends Bang-Bang

Game Online merupakan sejenis permainan digital yang saat ini sangat populer terutama di kalangan anak muda. Game online menjadi sangat banyak diminati dikarenakan game online dapat dimainkan oleh orang-orang yang awalnya tidak mengenal satu sama lain dan melalui game tersebut orang-orang dapat menjalin hubungan yang lebih baik. Menurut Agustinus Nalwan dalam bukunya “Pemrograman Animasi dan Game Profesional”, game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi maka haruslah bisa memahami pembuatan game itu sendiri. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain.<sup>1</sup> Dengan kata lain jika ingin membuat sebuah game maka harus memahami cara pembuatan animasi karena animasi belum tentu adalah sebuah game tetapi game tentu merupakan gabungan dari berbagai animasi.<sup>28</sup>

Game atau video game sendiri sudah ada sejak pertama kali pada tahun 1950-an seperti game “Tennis For Two” yang dirilis pada tahun 1952 kemudian pada tahun 1972 muncullah mesin game arcade yang bernama “Pong”. Pong

---

<sup>27</sup>Ibid., h. 13

<sup>28</sup> Ibid., h. 14

sendiri merupakan sejenis permainan yang dikembangkan / diciptakan oleh perusahaan game yaitu ATARI. Game “Tennis For Two” merupakan game multiplayer (yang dimainkan 2 orang atau lebih) 2D yang dimana game tersebut dimainkan dengan cara yang sangat sederhana yaitu dengan menahan arah bola menuju ke garis selayaknya bermain tennis. Kemudian pada akhir tahun 1970-an sampai awal 1980 arcade game menjadi sangat populer di jamannya sehingga game yang berawal begitu-begitu saja berkembang menjadi beragam permainan seperti game *Arcade 2D* yang berkembang menjadi lebih banyak genre seperti: *Adventure* (petualangan), *Fighting* (bertarung), *Maze Video Game* (permainan labirin), dan sebagainya. Pada tahun 1990-an, game- game tersebut harus hilang kepopulerannya karena kalah bersaing dengan konsol gaming Playstation yang dibuat oleh perusahaan Sony pada tahun 1994. Game-game Nintendo kalah populer dengan Playstation karena game-game tersebut masih menggunakan konsep grafik 2D sedangkan Playstation menggunakan konsep 3D yang lebih nyata dan lebih kompleks. Gaming 3D inilah yang menjadi sangat populer dan masih menjadi trend sampai saat ini. Perkembangan game yang cukup beragam ini juga mempengaruhi kemunculan game-game online yang banyak dimainkan saat ini. Game online sendiri pada awalnya hadir pada tahun 1990-an dan hanya dapat dimainkan di PC. Masuk tahun 2000-an game online yang sangat terkenal dan populer yaitu *Ragnarok: Online (2002)*.<sup>29</sup>

Game Ragnarok sendiri merupakan game bergenre *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)* yang berasal dari Korea yang sangat mendunia bahkan sangat populer di Indonesia. Dari situlah hadir beberapa game online dan bermacam genre yang juga banyak peminatnya seperti *Counter Strike (2000)*, *Point Blank (2008)* yang bergenre *FPS (First Person Shooter)*, *DotA (2003)* yang

---

<sup>29</sup>Agustinus nalwan, *pemrograman animasi dan game professional*,(Jakarta:elx media komputindo,2004)hal.23

bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* seperti pada game *Mobile Legends*, dan lain-lain. Karena boomingnya game online pada saat itu, orang-orang juga mulai mencari peluang bisnis dengan mendirikan warnet (warung internet) untuk para penikmat game online tersebut. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2010-an Smartphone menjadi sangat banyak digunakan begitu pula dengan game-game onlinennya atau yang dikenal dengan sebutan mobile gaming atau game mobile.

Game Mobile sendiri sebenarnya sudah ada sejak adanya handphone pada tahun 1994. Game pertama yang ada pada saat itu yaitu Tetris seperti yang sudah dibahas sebelumnya dan game yang juga sangat terkenal yaitu Snake (1997) yang dikembangkan oleh Nokia.<sup>2</sup> Kemudian pula smartphone menjadi sangat berkembang menjadi *touchscreen* (layar sentuh) game-game yang disediakan juga sangat banyak. Pada tahun 2013, game mobile menjadi sangat banyak peminatnya dan game-game tersebut yaitu seperti: Angry Birds (2009), Flappy Birds (2013) yang sangat viral di media sosial Youtube, Clash of Clans (2012), dan lain sebagainya.<sup>30</sup>

Seiring berkembang pesatnya game mobile di Indonesia, pada tahun 2016 perusahaan Moonton akhirnya merilis game MLBB (*Mobile Legends: Bang-Bang*). MLBB merupakan game bergenre MOBA yang dimainkan oleh 5vs5 orang sebagai pemain/player. MLBB terdiri dari 5 orang player melawan 5 player tim lainnya yang menjadi lawan dalam game. Cara memenangkan permainan tersebut cukup simple yaitu dengan menghancurkan 10 tower musuh yang terdiri dari 1 tower utama dan 9 tower kecil yang berada dalam 3 jalur tersebut dan sebaliknya untuk tim sendiri. Game ini juga sangat populer di Asia Tenggara seperti: Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Myanmar. Negara-negara tersebut juga mengadakan MPL (*Mobile*

---

<sup>30</sup> Ibid.,24

Legends Profesional League) yang merupakan turnamen resmi dari Moonton.<sup>31</sup>



**Gambar 2.1 Logo Mobile Legends Dulu**



**Gambar 2.2 Logo Mobile Legends Sekarang**

---

<sup>31</sup> Rendi islami, *sejarah dan perkembangan game mobile* "https://technologue.id/sejarah dan perkembangan game mobile /27/02/2022

## 2. Mobile Legends Bang-Bang



tentu saja demi menjangkau pengguna baru yang lebih banyak.

Tak perlu merogoh kocek dalam, banyak game gratis yang sudah tersedia secara resmi. Game online gratis ini juga bisa kamu temukan di Play Store maupun App Store.

Berikut rekomendasi game online gratis yang lawconnection.id rangkum untuk kamu.

### Mobile Legends

Game online android yang paling populer pertama yakni mobile legends, game buatan moonton yang satu ini memang beberapa tahun ini sedang menjadik primadona para gamers. Karena menyuguhkan permainan yang cukup menegangkan dan seru untuk di mainkan.

yang beraneka ragam, mulai dari game strategi hingga game simulasi.

### 1. Mobile Legend

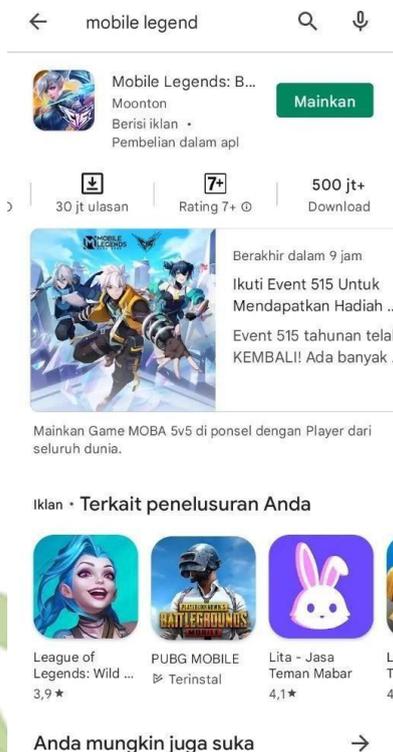


Mungkin beberapa dari Anda sudah tidak asing lagi dengan game online Android satu ini. Adalah Mobile Legend yang menawarkan sebuah permainan dimana Anda bisa bertarung secara tim, 5 Vs 5. Dengan begitu, tentunya Anda harus memiliki sebuah tim

## Gambar 2.3 Screenshot Kumpulan Data Game Online Terbaik

Logo *Mobile Legends* yang dulu berbeda jauh dengan yang sekarang inidimana yang dulu terdiri dari tulisan *Mobile Legends* dengan icon yang berbentuk sayap di belakangnya dan yang sekarang berbentuk seperti arena MOBA dengan huruf M di tengahnya. Menurut data dari internet tahun 2022, game *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menduduki peringkat atas atau top 5 dalam jajaran game online terbaik. Ini memperjelas bahwa game MLBB merupakan game yang memiliki peminat terbanyak atau game terpopuler di Indonesia. Dan hasil dari data di Google Playstore terdapat sebanyak 500 juta download/pengguna sampai saat ini serta 30 juta ulasan mengenai game tersebut. Disini dapat dilihat bahwa game MLBB ini sudah mencapai jumlah yang sangat banyak di dunia.<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Idham bimantara” new logo mobile leends bang-bang” <https://Wikipedia.co.id/2020/01/03/new-logo-mobile-leends-bang-bang>



**Gambar 2.4 Game MLBB di Google Playstore**

Karena negara-negara itu mempopulerkan game tersebut maka dirancang atau dibuatlah karakter tokoh atau dalam sebutan game tersebut yaitu hero. Dua karakter asal Indonesia yaitu *Gatotkaca* dan *Kadita* merupakan karakter tokoh yang terinspirasi dari perwayangan dan mitos/cerita rakyat namun kurang populer dalam kalangan muda. Penulis ingin menganalisis lebih dalam lagi mengenai pembuatan atau perancangan karakter tersebut. Game yang mengangkat cerita dari sebuah cerita legenda atau sejarah sudah ada sejak dulu tetapi tidak semuanya alur cerita yang dibuat persis seperti pada cerita tersebut. Seperti pada game *God of War* yang menceritakan cerita dewa-dewi Yunani kuno. Cerita tersebut menceritakan cerita Kratos (karakter utama) yang memiliki misi untuk mengalahkan para dewa-dewi Yunani kuno tersebut. Namun berdasarkan kisah mitologi Yunani, Kratos

adalah seorang dewa yang ditugaskan oleh Zeus untuk menjalankan tugas- tugasnya.<sup>33</sup>

Namun hal inidilakukan guna membuat cerita menjadi semenarik mungkin Tetapi sosok Kratos ini menjadi sangat populer di dunia berkat kehadiran game tersebut. Berbeda nasib dengan kedua tokoh asli Nusantara ini, dimana Gatotkaca yang merupakan tokoh pewayangan menjadi terkikis karena budaya luar serta modernisasi yang hadir. Beberapa daerah di Jawa masih mengadakan pertunjukkan wayang ini yang hanya diminati dan dinikmati oleh beberapa kalangan saja. Mungkin saja karena tokoh Gatotkaca ini jarang dibuat dalam berbagai hiburan seperti film dan game lainnya. Karakter Kadita atau yang dikenal sebagai “Ratu Pantai Selatan” merupakan sosok urban legends yang sangat dikenal di wilayah perairan tanah Jawa ini juga kalah saing dengan urban legends Indonesia terkenal lainnya seperti Kuntilanak, Pocong, Genderuwo, dan lain sebagainya. Cerita Ratu Pantai Selatan ini pernah dijadikan dalam bentuk film namun film tersebut merupakan film lawas yang juga kurang populer dalam dunia perfilman. Tidak seperti urban legends lainnya yang sangat sering dijadikan dalam film-film layar lebar yang alur cerita filmnya tidak kalah mengerikan dengan urban legends luar negeri lainnya.<sup>34</sup>



**Gambar 2.5 Wallpaper Gatotkaca game  
Mobile Legends**

---

<sup>33</sup>Ibid.,h2

<sup>34</sup> Ibid.,h3



**Gambar 2.6 Wallpaper Kadita game Mobile Legends**

Karakter Gatotkaca dan Kadita dalam game *Mobile Legends* juga jarang digunakan/dimainkan oleh para player/pemain dalam game tersebut. Lantas apa karena desainnya yang kurang menarik atau saja tampilan visualnya yang kurang bagus. Jika dilihat kedua karakter ini bisa dibilang sudah sesuai dengan yang ada dalam cerita-cerita maupun cerita wayang. Namun dengan beberapa hal yang membedakan tentu ada yang dimana pembedanya itu bisa jadi cerita asal-usul karakternya, senjata karakter atau bahkan penampilannya. Semua ini dibuat tentu ada makna atau maksudnya tersendiri. Jika semuanya disamakan kemungkinan game ini dapat dikatakan sebagai plagiarisme. Dalam Desain Komunikasi Visual, pembuatan desain karakter, bentuk-bentuknya hingga atribut/alat-alat yang dimiliki karakter jelas mempunyai maksud tersendiri yang menjadi pendukung karakter tersebut. Peninjauan atau penelitian desain mengenai kedua karakter asli Nusantara ini akan dilihat bagaimana kelanjutan dari kedua karakter tersebut.

##### **5. Alasan Game Mobile Legends Masih Populer di Indonesia**

Dari awal perilisannya hingga tahun 2023, *Mobile Legends* masih menjadi salah satu game kompetitif yang paling populer di Indonesia dan tentunya masih banyak yang me-

mainkannya. Padahal setiap tahun banyak bermunculan game-game MOBA terbaru seperti League of Legends Wild Rift, Auto Chess MOBA, hingga Pokemon Unite. Walaupun begitu, Mobile Legends masih saja menjadi yang terpopuler di antara mereka, khususnya di Indonesia. Kira-kira apa sih yang membuat game Mobile Legends bisa mempertahankan kepopulerannya di tengah-tengah persaingan game MOBA yang begitu ketat Untuk menjawab pertanyaan tersebut, Eraspace akan merangkum beberapa alasan yang membuat Mobile Legends masih ramai dimainkan.<sup>35</sup>

Hal pertama yang membuat Mobile Legends dapat mempertahankan kepopulerannya di Indonesia dikarenakan kamu hanya memerlukan hp berspesifikasi rendah untuk memainkannya. Dalam hal ini kamu tidak perlu menggunakan hp dengan spesifikasi tingkat tinggi untuk memainkan Mobile Legends, karena hp spek kentang sekalipun sudah dapat memainkan game ML dengan lancar. Berbeda dengan game MOBA lainnya seperti League of Legends Wild Rift dan Arena of Valor yang membutuhkan hp berspesifikasi menengah untuk memainkannya, keramahan spesifikasi yang ditawarkan Mobile Legends justru menjadi senjata utama Moonton untuk memenangkan hati para gamers Indonesia yang cenderung didominasi oleh anak-anak sekolah, yang mana kebanyakan anak sekolah hanya memiliki hp spek kentang. Jadi, cukup menggunakan hp dengan RAM 2GB, memori internal 16GB, dan jaringan 4G, kamu sudah bisa memainkan Mobile Legends dengan lancar. Memiliki Gameplay yang Kompetitif Pada dasarnya Mobile Legends merupakan game bergenre MOBA yang menerapkan sistem pertandingan 5 vs 5 dengan beragam pilihan hero yang memiliki rolenya masing-masing, mulai dari marksman, assassins, fighter, mage, tank, hingga support. Namun sama seperti game MOBA lainnya, Mobile Legends dikemas agar memberikan game play yang kompetitif, agar siapapun yang memainkan game ini memiliki kesem-

---

<sup>35</sup> Tin rustini, Delisa fitria, *Pengaruh game mobile legends terhadap motivasi belajar siswa* ( jurnal pendidikan guru sekola dasar )Vol .3-no 2 h180

patan menang yang sama. Mekanisme kompetitif yang ditawarkan ML sebenarnya terletak pada unsur makro dan unsur mikro in-game-nya. Unsur makro berkaitan dengan penguasaan terhadap segala hal yang ada di dunia Land of Dawn, nama dari peta Mobile Legends. Mulai dari memahami kapan minion akan respawn, mengetahui setiap berapa menit sekali lord dan turtle muncul, bahkan sekadar tahu kapan kedua monster buff muncul pun perlu kamu ketahui. Sementara itu unsur mikro sangat berkaitan dengan penguasaan terhadap suatu hero.<sup>36</sup> Jadi kamu harus tau dulu karakteristik dari setiap hero yang kamu gunakan. Tiga hal menarik yang membuat mobile legends masih bertahan sampai sekarang antara lain sebagai berikut :

a. Banyak Event Menarik

Sudah bukan rahasia umum Mobile Legends sering mengadakan event-event seru dan beragam. Mulai dari membership Starlight yang tiap bulannya memberikan skin yang berbeda, kemudian ada juga event membagikan skin gratis, hingga event kolaborasi seperti Mobile Legends x Jujutsu Kaisen yang baru-baru ini beredar. Hadirnya event-event tersebut seringkali menjadi daya tarik tersendiri yang bisa menarik perhatian banyak player Mobile Legends agar terus memainkan game tersebut, walaupun beberapa konten hanya bisa diakses dengan mengeluarkan sejumlah uang.<sup>37</sup>

b. Bisa Mabar dengan Teman dan Komunitasnya Besar

Secara umum, salah satu keunggulan dari game berbasis multiplayer terletak pada kemampuannya yang memungkinkan kamu dapat mabar bersama teman melalui suatu fitur bernama party. Melalui fitur tersebut, kamu

---

<sup>36</sup> Ibid.,h 182

<sup>37</sup> Rida Nur Rahmadianrti, Arman Hakin Nasution, Mushonnifun Fais, *Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian Virtual item dalam Online Game Mobile*,(JURNAL TEKNIK ITS Vol 10 No 2) h 326

diberikan kesempatan untuk bermain bersama teman di dalam satu pertandingan yang sama, yang tentunya akan menguji solidaritas dan team work antara kamu dengan teman-temanmu. Selain bisa maabar dengan teman, hal selanjutnya yang membuat game ML masih terus populer di Indonesia dikarenakan komunitasnya hidup dan besar. Besarnya komunitas Mobile Legends di Indonesia tidak perlu diragukan lagi, mengingat dari awal perilisan Mobile Legends hingga sekarang, Indonesia merupakan penyumbang player Mobile Legends terbanyak di seluruh dunia. Makanya gak heran di setiap acara Mobile Legends yang diadakan Moonton di Indonesia seperti Mobile Legends Professional League atau MPL akan selalu ramai dikunjungi penonton. Belum lagi Mobile Legends memiliki influencer-influencer yang membantu menghidupkan komunitasnya dan memberikan pengaruh terhadap komunitas tersebut untuk terus memainkan game ini. Mereka terdiri dari para pro player yang memiliki jumlah followers yang sangat banyak di media sosial, brand ambassador setiap tim eSports, hingga konten kreator yang konsisten membuat konten tentang Mobile Legends.<sup>38</sup>

#### c. Sering Mengadakan Turnamen Bergengsi

Hal terakhir yang membuat Mobile Legends dapat mempertahankan kepopulerannya di Indonesia tentu saja dikarenakan Moonton sering mengadakan turnamen-turnamen bergengsi seperti Mobile Legends Professional League, Mobile Legends Southeast Asia Cup, hingga yang paling bergengsi dan terbesar yaitu M World Championship. Tentunya ini sangat berpengaruh terhadap kepopuleran Mobile Legends itu sendiri karena game ini memang dari awal didesain agar bisa berkompetisi di ajang eSports. Selain itu, apabila Moonton masih sering mengadakan turnamen bergengsi untuk Mobile Legends, berarti hal ini menandakan bahwa game tersebut masih

---

<sup>38</sup> Ibid.,h326

hidup dan masih banyak pemainnya. Itu dia sejumlah alasan yang membuat Mobile Legends masih terus populer di Indonesia. Tentunya mempertahankan kepopuleran game bergenre MOBA bukanlah hal yang mudah, mengingat setiap tahun akan muncul saingan-saingan baru yang rilis di pasaran. Buat kamu yang ingin serius memainkan game Mobile Legends atau bahkan berkeinginan menjadi seorang pro player, tentunya kamu harus memiliki perangkat yang dilengkapi spesifikasi mumpuni agar memberikan pengalaman bermain game Mobile Legends yang lancar. Kamu bisa menemukan pilihan smartphone gaming dari berbagai merek dengan beragam spesifikasi melalui Eraspace.<sup>39</sup>

d. Hanya Membutuhkan HP Berspesifikasi Rendah untuk Memainkan

Hal pertama yang membuat Mobile Legends dapat mempertahankan kepopulerannya di Indonesia dikarenakan kamu hanya memerlukan hp berspesifikasi rendah untuk memainkannya. Dalam hal ini kamu tidak perlu menggunakan hp dengan spesifikasi tingkat tinggi untuk memainkan Mobile Legends, karena hp spek kentang sekalipun sudah dapat memainkan game ML dengan lancar. Berbeda dengan game MOBA lainnya seperti League of Legends Wild Rift dan Arena of Valor yang membutuhkan hp berspesifikasi menengah untuk memainkannya, keramahan spesifikasi yang ditawarkan Mobile Legends justru menjadi senjata utama Moonton untuk memenangkan hati para gamers Indonesia yang cenderung didominasi oleh anak-anak sekolah, yang mana kebanyakan anak sekolah hanya memiliki hp spek kentang. Jadi, cukup menggunakan hp dengan RAM 2GB, memori internal 16GB, dan jaringan 4G, kamu sudah bisa memainkan Mobile Legends dengan lancar.

---

<sup>39</sup> Ibid.,h327

e. Memiliki Gameplay yang Kompetitif

Pada dasarnya Mobile Legends merupakan game bergenre MOBA yang menerapkan sistem pertandingan 5 vs 5 dengan beragam pilihan hero yang memiliki rolenya masing-masing, mulai dari marksman, assassins, fighter, mage, tank, hingga support. Namun sama seperti game MOBA lainnya, Mobile Legends dikemas agar memberikan gameplay yang kompetitif, agar siapapun yang memainkan game ini memiliki kesempatan menang yang sama. Mekanisme kompetitif yang ditawarkan ML sebenarnya terletak pada unsur makro dan unsur mikro in-game-nya. Unsur makro berkaitan dengan penguasaan terhadap segala hal yang ada di dunia Land of Dawn, nama dari peta Mobile Legends. Mulai dari memahami kapan minion akan respawn, mengetahui setiap berapa menit sekali lord dan turtle muncul, bahkan sekadar tahu kapan kedua monster buff muncul pun perlu kamu ketahui. Sementara itu unsur mikro sangat berkaitan dengan penguasaan terhadap suatu hero. Jadi kamu harus tau dulu karakteristik dari setiap hero yang kamu gunakan. Contohnya ketahui dulu role dari hero yang kamu gunakan sebelum mengambil posisi yang kamu inginkan, entah itu sebagai midlaner, hyper, gold laner, ataupun roamer

Dalam hal ini setiap role hero sebenarnya sudah memiliki posisinya masing-masing, seperti assassins yang lebih cocok dimainkan sebagai hyper, atau role tank dan support yang lebih berguna dimainkan sebagai roamer. Maka dari itu, untuk mendapatkan kemenangan mutlak di Mobile Legends, tim kamu harus memiliki penguasaan terhadap makro dan mikro yang lebih unggul dibandingkan tim lawan.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Ibid.,h328

## 6. Item dan Hiro Di Mobile Legends Bang-Bang

Mobile Legends- Bang Bang! adalah salah satu *game* yang dapat dimainkan secara *online* di *smartphone* dengan kata lain pemain bisa mengakses *game* ini kapan pun dan dimana saja. Mobile Legends-Bang Bang! ini selain dari grafiknya yang bagus *game* ini menyajikan *gameplay* dengan *genre* MOBA ( *Mobile Online Battle Arena*) sehingga *player* bisa memainkannya dengan teman maupun *random* untuk beradu strategi dengan tim lawan. Tujuan *game* ini adalah untuk menghancurkan tower lawan sampai ke toret utama. *Gameplay* dari *game* bergendre MOBA sendiri adalah tim siapa yang memiliki strategi dan kekompakanyang baik maka tim merekalah yang menang. Map terdiri dari tiga jalur yang dimana dari masing-masing line memiliki tiga tower yang harus dijaga sebelum masuk di tower yang utama. Tim mana yang bisa menghabisi tower utama itulah tim yang di anggap menang.



Gambar 1. Map *Game* Mobile Legends : Bang-Bang



Gambar.2 tower utama

*Game* ini memiliki beberapa *role hero* didalamnya yang masing-masing *role* saling membantu satu dengan yang lainnya. *Role hero* antara lain *Tank, Fighter, Marksman, Mage, assasin* dan *support*.<sup>41</sup>



Gambar 3. *Hero* Mobile Legends:Bang-Bang

Dari enam *Role hero* tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

<sup>41</sup>Hitekno”serba serbi mobile legends terbaik”//<https://Unipin.com/26/02/2022/serba-serbi-mobile-legends-terbaik/>.

*Hero Tank* adalah *hero* yang memiliki HP atau ketahanan yang keras. *Hero* ini berfungsi untuk menghalangi *damage* yang di berikan kemusuh. Ketika perang dimulai *role hero* ini bertempatan di paling depan untuk menjaga agar *hero* yang ketahanannya lemah bisa terjaga.



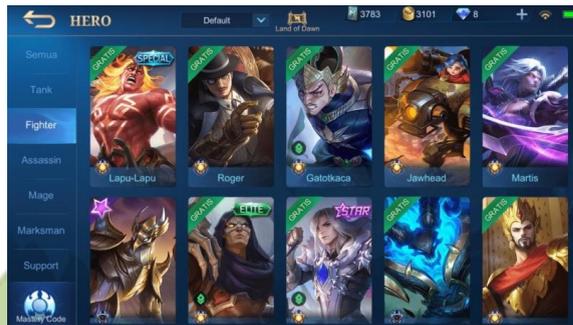
Gambar 4. Role Hero Tank Mobile Legends:Bang-Bang

*Role hero Mage* adalah salah satu *role hero* jarak jauh yang memiliki *damage* yang tinggi dan juga mempunyai *skill stun* untuk mendesak tim lawan. dengan *damage* yang tinggi *hero* ini memiliki kekurangan dengan ketahan yang lemah, sehingga ketika perang di mulai *hero* ini bertempatan di belakang *tank*.<sup>42</sup>



Gambar 5. Role Hero Mage Mobile Legends Bang-Bang

Selanjutnya *Role Fighter, Hero* tersebut memiliki ketahanan tubuh yang lumayan kuat dan juga mempunyai *damage* yang juga bisa untuk mendesak tim lawan. *Hero* dengan *role* ini biasanya memiliki *skill* dekat akan tetapi pengguna *role fighter* ini harus sangat trampil karena disaat pertarungan di mulai *hero* tersebut memiliki pertahanan yang tidak begitu kuat.



Gambar 6. *Role Hero Fighter* Mobile Legends:Bang-Bang

*Role Marksman* adalah salah satu *Role Hero* Mobile Legends jarak jauh yang biasanya bertempat paling belakang. Karena dari *role* tersebut memiliki ketahanan yang lemah akan tetapi *damage* yang di keluarkan sangatlah tinggi untuk menembus pertahanan lawan, sehingga *role hero* tersebut harus memiliki keterampilan yang sangat tinggi



Gambar 7. *Role Hero Marksman* Mobile Legends:Bang-Bang

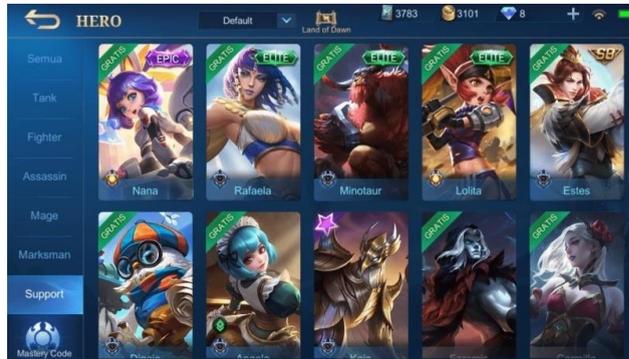
Selanjutnya *Role Hero Assassin*, hero ini juga memiliki *damage* yang tinggi bedanya hero ini adalah hero jarak dekat dan *skill* yang di miliki adalah *skill-skill lock* artinya hero ini harus bisa menculik hero lawan yang memiliki *damage* terbesar. Kekurangan hero ini sama seperti *marksman*, sehingga pengguna *role hero* tersebut harus sangat berhati-hati dan juga memiliki ketrampilan tangan yang cepat untuk bisa mengendalikan *role hero* tersebut.<sup>43</sup> disaat pertandingan *role* tersebut biasanya bertempat di semak-semak atau *spot* tersembunyi untuk menculik herolawan yang *berdamage* tinggi.



Gambar 8. *Role Hero Assassin* Mobile Legends:Bang-Bang!

Terakhir adalah *Role hero support*, *role* ini sangat membantu tim disaat pertarungan dimulai. Dari namanya sendiri *hero support* untuk membantu marksman untuk menjaganya agar tidak diculik. *Hero support* biasanya memiliki *skill* pelindung seperti *healing* dan *anti stun* maupun *blink*, sehingga tim musuh tidak dapat menculik. Akan tetapi *hero* ini memiliki kekurangan denganketahuannya yang sangat lemah.

<sup>43</sup>Hitekno”serba serbi mobile legends terbaik”//<https://Unipin.com/26/02/2022/serba-serbi-mobile-legends-terbaik/>.



Gambar 9. Role Hero Support Mobile Legends:Bang-Bang

Selain harus menghafal *Map* dan mengetahui *role hero*, *player* juga harus menghafal *item*. *Item* tersebut juga salah satu hal terpenting karena setiap *item* memiliki efek masing-masing. ketika *player* menggunakan *role hero fighter* *item* yang digunakan harus memiliki efek *damage pysical* sedangkan ketika menggunakan *hero mage* *player* harus menggunakan *item damage mage* dan apabila menggunakan *hero tank* *player* harus membeli *item pertahanan* yang sesuai.



Gambar 10. Item Mobile Legends:Bang-Bang

Setiap *item* *player* harus memiliki *gold* untuk membelinya. *Gold* bisa diperoleh dengan *player* membunuh *crip*, *moster jungle*, maupun *turtel*.



Gambar 11. *Moster Jungle* Mobile Legends:Bang-Bang

*Game* ini sudah mempunyai enam puluh tiga *hero* yang di antaranya gatotkaca yang merupakan tokoh perwayangan indonesia dan juga *Hero* Kadita yang merupakan legenda di indonesia ratu nyi roro kidul di daerah jogjakarta.<sup>44</sup>



Gambar 12. Dua *Hero* Mobile Legends: Bang-Bang! berasal dari Indonesia

## 7. Dampak Positif Dan Negative Game Online

Fenomena maraknya *game online* dikalangan remaja pasti memiliki dampak psikologis terhadap pemainnya. Dampak itu bisa berupa positif maupun negatif. Dampak positif dan negatif itu meliputi:

---

<sup>44</sup>Ibid

### 1) Dampak Positif

Ternyata bermain game online tidak selamanya mengakibatkan efek negatif saja. Salah seorang menteri Sekretaris Kabinet Inggris yaitu Tom Watson, justru menyarankan agar anak-anak bermain video game yang dapat melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitarnya. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang yang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain game akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game.<sup>45</sup>

Dampak positif dari game online adalah mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik, melatih berkomunikasi dengan orang lain dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa Inggris yang terdapat pada game online maupun internet.<sup>46</sup>

Dampak positif bermain game online adalah kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih gampang memecahkan masalah, menjadi lebih kreatif dan imajinatif, dan kemampuan dalam berbahasa Inggris lebih mantap. Mahasiswa juga merasakan dampak positif dari penggunaan game online terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal ini disebabkan oleh strategi bermain yang harus digunakan untuk mengalahkan lawan tim.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Ma'ruf Harsono, *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, (SuryaUniversity, 2014). 75-76.

<sup>46</sup> Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1. 2015, 91.

<sup>47</sup> Della Nur Wijarti, *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa)*, (Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2016). 7.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak selamanya membawa dampak buruk bagi pemain. Justru karena bermain *game online* pemain mendapatkan *skill* atau kemampuan tertentu berdasar game yang dimainkan, misalnya kecerdasan dalam menyusun strategi, meningkatkan kemampuan analisis dan konsentrasi, bahkan yang paling sederhana mampu menerjemahkan bahasa Inggris dengan mudah karena sudah sering memainkan *game online* yang mayoritas berbahasa Inggris.

## 2) Dampak Negatif

Dampak negatif bermain game online adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina gamer lainnya, banyaknya istilah-istilah yang hanya gamers lah yang mengetahui maksud dan istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di game online yang sama.<sup>48</sup>

Dampak negatif dari bermain game online adalah seseorang yang kecanduan game online menunjukkan perilaku adiktif banyak pelajar atau mahasiswa mengaku kadang-kadang membolos dari universitas ataupun sekolah agar bisa bermain game online di warnet atau di telepon seluler, seseorang yang kecanduan game online menggunakan uang jajannya agar bisa bermain game online hanya untuk membeli paket internet atau bermain warnet, para pemain game online tidak ingat waktu dalam bermain terkadang seseorang yang bermain game bisa bermain selama 12 jam lebih hanya demi bermain permainan online tersebut yang akhirnya menyebabkan kecanduan (adiktif) terhadap penggunaannya, seseorang yang bermain game tidak akan memikirkan orang lain termasuk orang tuanya

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, 7

karena keasyikan atau terlalu fokus pada permainan yang sedang ia mainkan.<sup>49</sup>

Dampak negatif dari game online adalah seseorang yang sudah bermain game akan acuh dan tidak peduli dengan perkataan ataupun nasehat orang lain termasuk orang tua, tidak mengenal waktu sehingga melupakan kewajiban sehari-hari yang menjadi kebutuhannya, rela bolos pelajaran demi bermain game dengan teman ataupun bermain secara individu, kurang bergaul dengan teman-temannya karena lebih aktif bermain game dan hanya fokus pada telepon seluler.<sup>50</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa *game online* memiliki sisi negatif, seperti membuat sebagian pemain sering melontarkan kata-kata kasar, kecanduan untuk memainkan setiap hari sehingga lupa waktu. Mengenai hal ini penulis menyarankan untuk membatasi penggunaan atau intensitas bermain *game online* sebab berdampak buruk terhadap jadwal harian atau pembagian waktu setiap harinya.

## 8. Indikator Seseorang Kecanduan Game Online

Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah:

a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan

---

<sup>49</sup> Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar Pekanbaru: Univeristas Riau (Bina Widya)*. Jom Fisip Vol. 2 No.2. 2015, 9.

<sup>50</sup> Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1. 2015, 91.

secara terusmenerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Remaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari

lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.<sup>51</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, indikator penggunaan *game online* adalah *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), dan *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

## B. Akhlak

### 1. Pengertian Akhlak

Istilah akhlak sudah tidak jarang lagi terdengar ditengah kehidupan masyarakat. Mungkin hampir semua orang sudah mengetahui arti kata akhlak tersebut, karena perkataan akhlak selalu dikaitkan dengan tingkahlaku manusia. Akan tetapi agar lebih meyakinkan pembaca sehingga mudah untuk dipahami maka kata akhlak perlu diartikan secara bahasa maupun istilah. Dengan demikian, pemahaman terhadap akhlak akan lebih jelas substansinya. Secara bahasa kata akhlak berasal dari bahasa Arab yang sudah di-Indonesiakan. Ia merupakan *akhlaaq* jama “ dar *ikhuluqun* yang berarti “ perangai, tabiat, adat, dan sebagainya.<sup>52</sup>

Kata akhlak ini mempunyai akar kata yang sama dengan kata *khaliq* yang bermakna pencipta dan kata makhluk yang artinya ciptaan, yang diciptakan, dari kata *khalaqa*, menciptakan. Dengan demikian, kata *khulq* dan akhlak yang mengacu pada makna “penciptaan” segala yang ada selain Tuhan yang termasuk di dalamnya kejadian manusia, Sedangkan pengertian akhlak menurut istilah adalah kehendak jiwa manusia yang menimbulkan suatu perbuatan dengan mudah karena kebiasaan tanpa memerlukan

---

<sup>51</sup> C. Y. Chen, & S. L. Chang, “An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User’s Liking Of Design Features” (2008), 45.

<sup>52</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Bahasa, (2005), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, hal. 19.

pertimbangan pikiran terlebih dahulu.<sup>53</sup>

Akhlak secara bahasa berarti budi pekerti adat kebiasaan, perangai, muru'ah atau segala sesuatu yang sudah menjadi tabi'at. Menurut Ibn Miskawaih dalam *abuddinnata* akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Menurut Imam Al-Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>54</sup>

At-Tahawani, penyusun *KasysyafIstilahatal-Funun* mendefinisikan ilmu akhlak yang disebut nya dengan istilah ilmu-ilmu perilaku (*ulum as-suluk*) sebagai pengetahuan tentang apa yang baik dan yang tidak baik. Dengan bahasa lain, ilmu ini membahas tentang diri manusia dari segi kecenderungan-kecenderungannya, hasrat-hasratnya, dan beragam potensi yang membuat manusia condong kepada kebaikan atau keburukan. perilaku manusia dari segi apa yang seharusnya dilakukan manusia dalam menghiasi diri dengan keutamaan dan menjauhkan diri dari perilik buruk dan rendah.<sup>55</sup>

Dengan demikian, kata akhlak berarti sikap yang timbul dari dalam diri manusia, yang terjadi tanpa pemikiran terlebih dahulu sehingga terjadi secara spontan dan tidak dibuat-buat. Berikut ini beberapa defenisi kata akhlak yang dikemukakan para ahli, antara lain: Menurut pendapat Imam-al-Ghazali selaku pakar di bidang akhlak yang dikutip oleh Yunahar Ilyas yaitu: Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan- perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika sifat itu melahirkan perbuatan yang baik menurut akal dan syariat, maka disebut akhlak yang baik, dan bila lahir darinya

---

<sup>53</sup> Aminuddin, dkk., (2006), *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Graha Ilmu, hal.93

<sup>54</sup> Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PTRajaGrafindo Persada, 2008), h.3.

<sup>55</sup> Kamran As'at Irsady dan Fakhri Ghazali, *Tasawuf Islam & Akhlak*, (Jakarta : Amzah 2013), h. 223.

perbuatan yang buruk, maka disebut akhlak yang buruk.<sup>56</sup> Sedangkan Aminuddin mengutip pendapat Ibnu Maskawah (w. 421 H/ 1030 M) yang memaparkan defenisi kata akhlak ialah kondisi jiwa yang senantiasa mempengaruhi untuk bertingkah laku tanpa pemikiran dan pertimbangan.<sup>56</sup>

Pendapat lain dari Dzakiah Drazat mengartikan akhlak sedikit lebih luas yaitu “Kelakukan yang timbul dari hasil perpaduan antara nurani, pikiran, dan kebiasaan yang menyatu, membentuk suatu kesatuan tindakan akhlak yang dihayati dalam kenyataan hidup keseharian”.<sup>8</sup>

Dari beberapa pengertian tersebut di atas, dapat dimengerti bahwa akhlak adalah tabiat atau sifat seseorang, yakni keadaan jiwa yang terlatih, sehingga dalam jiwa tersebut benar-benar telah melekat sifat-sifat yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa dipikirkan dan diangan-angankan terlebih dahulu. Dapat dipahami juga bahwa akhlak itu harus tertanam kuat/tetap dalam jiwa dan melahirkan perbuatan yang selain benar secara akal, juga harus benar secara syariat Islam yaitu al-Quran dan al-Hadits. Agar semakin dapat dipahami, disini penulis juga menambahkan beberapa pendapat dari para tokoh yang menguraikan pemikiran maupun pendapatnya tentang akhlak yaitu Anis berpendapat sebagaimana yang dikutip Aminuddin yaitu akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan pikiran dan pertimbangan.<sup>57</sup>

Sedangkan Asnil Aida Ritonga berpendapat bahwa “Akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa yang daripadanya lahir perbuatan-perbuatan yang mudah, tanpa

---

<sup>56</sup> Aminuddin, dkk, (2006), *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama*

*Islam*, Jakarta: Graha Ilmu, hal.94.

<sup>57</sup> Aminuddin, dkk, (2006), *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Graha Ilmu, hal. 95.

melalui proses pemikiran, pertimbangan dan penelitian.<sup>58</sup>

Mahmud Syaltut juga mempertegas pengertian kata akhlak lebih spesifik lagi yaitu: Akhlak itu adalah karakter, moral, kesusilaan dan budi baik yang ada dalam jiwa dan memberikan pengaruh langsung kepada perbuatan. Diperbuatnya mana yang diperbuat dan ditinggalkannya mana yang patut ditinggal. Jadi akidah dengan seluruh cabangnya tanpa akhlak adalah seumpama sebatang pohon yang tidak dapat dijadikan tempat berlindung kepanasan, untuk berteduh kehujanan dan tidak ada pula buahnya yang dapat dipetik. Sebaliknya akhlak tanpa akidah hanya merupakan bayangan-bayangan bagi benda yang tidak tetap dan selalu bergerak.<sup>59</sup>

Akhlak ini terjadi melalui satu konsep atau seperangkat pengertian tentang apa dan bagaimana. sebaiknya akhlak itu harus terwujud. Konsep atau seperangkat pengertian tentang apa dan bagaimana sebaiknya akhlak itu, disusun oleh manusia di dalam sistem idenya. Akhlak atau sistem perilaku dapat dididikkan atau diteruskan melalui sekurang-kurangnya dua pendekatan, seperti yang dijelaskan Abu Ahmadi dan Noor salimi yaitu :

- a. Rangsangan-jawaban (*stimulus-respon*) atau yang disebut proses mengkondisi sehingga terjadi otomatisasi yang dapat dilakukan dengan tiga cara melalui latihan, tanya jawab, dan mencontoh.
- b. *Kognitif* yaitu penyampaian informasi secara teoritis yang dapat dilakukan melalui da'wah, ceramah, diskusi, dan lain-lain.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa akhlak itu bersifat konstan, spontan, tidak temporer dan tidak memerlukan pikiran dan pertimbangan serta dorongan dari luar. Akhlak juga dapat dianggap sebagai pembungkus bagi seluruh cabang keimanan

---

<sup>58</sup> Asnil Aidah Ritonga, Irwan, (2013), *Tafsir Tarbawi*, Bandung: Cita Pustaka Media, hal. 309.

<sup>59</sup> Syaltut, Mahmud, (1985), *Akidah dan Syari'ah Islam*, Jakarta: Bina Aksara, hal. 190

dan menjadi pegangan bagi seseorang yang hendak menjadi seorang muslim yang sejati. Bisa juga dikatakan bahwa akhlak itu bersumber dari dalam diri seseorang dan dapat berasal dari lingkungan. Maka, secara umum akhlak bersumber dari dua hal yaitu dapat berbentuk akhlak baik dan akhlak buruk. Dengan demikian akhlak dapat dilatih maupun di didik kan. Pendekatan yang dilakukan dalam hal mendidikkan akhlak ini dapat berupa latihan, tanya jawab serta mencontoh dan bisa juga dilakukan melalui pengetahuan (*kognitif*) seperti dengan jalan da'wah, ceramah dan diskusi.

Akhlak menempati posisi yang sangat penting dalam agama Islam. Pentingnya kedudukan akhlak dapat dilihat dari berbagai sunnah *qouliyah* (sunnah dalam bentuk perkataan) Rasulullah seperti yang telah diuraikan Yunahar Ilyas yaitu

- a. Rasulullah Saw, menempatkan penyempurnaan akhlak yang mulia sebagai misi dalam sejarah penyampaian Islam di muka bumi ini.
- b. Akhlak merupakan salah satu ajaran pokok agama Islam, sehingga Rasulullah Saw pernah mendefinisikan agama itu dengan akhlak yang baik (*husn al-kluluq*).
- c. Akhlak yang baik akan memberatkan timbangan kebaikan seseorang nanti pada hari kiamat<sup>60</sup>

Sehingga dapat dipahami bahwa pendefinisian agama (Islam) dengan akhlak yang baik itu sebanding dengan pendefinisian ibadah haji dengan wuquf di A'rafah.

Sedangkan Aminuddin juga menjelaskan sumber akhlak yaitu: Sumber akhlak adalah yang menjadi ukuran baik dan buruk atau mulia dan tercela. Sebagaimana keseluruhan ajaran agama Islam, sumber akhlak adalah al-Quran dan sunnah, bukan akal pikiran atau pandangan masyarakat sebagaimana pada pandangan konsep etika dan moral. Dan bukan pula karena baik atau buruk dengan sendirinya sebagaimana

---

<sup>60</sup> YunaharIlyas,(2006),*KuliahAkhlag*,Yogyakarta:PustakaPelajarOffset,hal.6.

pandangan Mu<sup>h</sup>tazilah.<sup>61</sup>

Jadi dapat dipahami bahwa dalam konsep akhlak, segala sesuatu itu dinilai baik atau buruk, terpuji atau tercela, semata-mata karena syara<sup>h</sup> (al-Quran dan Sunnah). Maka sudah jelas bagi kita bahwa ukuran yang pasti (tidak spekulatif), objektif, komprehensif dan universal untuk menentukan baik dan buruk hanyalah al-Quran dan Sunnah, bukan yang lain-lain

Keseluruhan definisi akhlak diatas tampak tidak ada yang bertentangan, melainkan memiliki kemiripan antara satu dan lainnya. Dari definisi tersebut dapat dilihat lima ciri yang terdapat dalam perbuatan akhlak. Pertama, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya. Kedua, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran. Ketiga, perbuatan akhlak timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar. Keempat, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sesungguhnya, bukan karena main-main atau bersandiwara. Kelima, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan ikhlas semata-mata karena Allah, bukan karena ingin dipuji orang atau karena ingin mendapatkan sesuatu pujian.<sup>62</sup>

## 2. Teori dan Konsep dari Para Ahli Pendidikan Islam

Akhlak memiliki pengertian dari tiga pendapat yaitu Imam Al-Ghazali mengatakan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran. Ibrahim Anas mengatakan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahir lah macam-macam perbuatan, baik atau buruk tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Sedangkan akhlak menurut Abdul Karim Zaidan akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan

---

<sup>61</sup>

Aminuddin, dkk, (2006), *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Graha Ilmu, hal. 96.

<sup>62</sup>Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, h. 6

timbangannya seseorang dapat menilai perbuatan baik atau buruk, untuk kemudian memilih melakukan sesuatu atau meninggalkannya.<sup>63</sup>

Menurut Ibnu Miskawaih akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan.<sup>64</sup> Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah suatu perbuatan yang timbul tanpa memerlukan pemikiran karena sudah tertanam dalam hati atau suatu perbuatan yang reflek yang sudah terbiasa dilakukan sehingga dalam melaksanakannya tidak memerlukan pemikiran yang Panjang karena sudah terbiasa.

Keseluruhan dari definisi akhlak tersebut diatas tampak tidak ada yang bertentangan, memiliki kemiripan antara satu dengan lainnya. Definisi-Definisi akhlak tersebut secara substansial tampak saling melengkapi, dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perbuatan akhlak adalah sebagai berikut :

- a. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam dengan kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah tanpa pemikiran. Ini tidak berarti bahwa pada saat melakukan sesuatu perbuatan, yang bersangkutan dalam keadaan tidak sadar, hilang ingatan, tidur atau gila. Pada saat yang melakukan suatu perbuatan ia tetap sehat akal pikirannya dan sadar.
- c. Perbuatan akhlak adalah perbuatan sadar yang timbul dari dalam diri seseorang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar.
- d. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, bukan main-main.
- e. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan ikhlas semata-mata karena Allah SWT, bukan

---

<sup>63</sup>Lina Aprilia, *Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Jatisrono*, (UNS:Artikel Publikasi, 2013), h. 3.

<sup>64</sup> Ibid., h. 3.

karena ingin dipuji oleh orang lain.

### 3. Indikator Akhlak Terpuji dan Tercela

Dalam kaitan pembagian akhlak ini, Ulil Amri Syafri mengutip pendapat Nashiruddin Abdullah yang menyatakan bahwa : secara garis besar dikenal dua jenis akhlak; yaitu *akhlaq al karimah* (akhlak terpuji), akhlak yang baik dan benar menurut syariat Islam, dan *akhlaq alma z mumah* (akhlak tercela), akhlak yang tidak baik dan tidak benar menurut syariat Islam. Akhlak yang baik dilahirkan oleh sifat-sifat yang baik pula, demikian sebaliknya akhlak yang buruk terlahir dari sifat yang buruk. Sedangkan yang dimaksud dengan *akhlaq al ma z mumah* adalah perbuatan atau perkataan yang mungkar, serta sikap dan perbuatan yang tidak sesuai dengan syariat Allah, baik itu perintah maupun larangan\_Nya, dan tidak sesuai dengan akal dan fitrah yang sehat.<sup>65</sup>

Memahami jenis akhlak seperti yang disebutkan di atas, maka dapat di fahami, bahwa akhlak yang terpuji adalah merupakan sikap yang melekat pada diri seseorang berupa ketaatan pada aturan dan ajaran syariat Islam yang diwujudkan dalam tingkah laku untuk beramal baik dalam bentuk amalan batin seperti zikir dan doa, maupun dalam bentuk amalan lahir seperti ibadah dan berinteraksi dalam pergaulan hidup ditengah-tengah masyarakat. Sedangkan akhlak yang tercela adalah merupakan sikap yang melekat pada diri seseorang, berupa kebiasaan melanggar ketentuan syariat ajaran Islam yang diwujudkan dalam tingkah Laku tercela, baik dalam bentuk perbuatan batin seperti hasad, dengki, sombong, takabur, dan riya, maupun perbuatan lahir seperti berzina, menzholimi orang lain, korupsi dan perbuatan- perbuatan buruk lainnya. Sedangkan menurut Aminuddin akhlak terbagi pada dua macam yaitu akhlak terpuji (*akhlakul mahmudah*) dan akhlak tercela (*akhlakul*

---

65

*madzmumah*).

Dari pemaparan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa akhlak terbagi atas dua bagian yang mana akhlak terpuji yaitu semua perbuatan-perbuatan baik yang di perintahkan dan disenangi Allah begitu sebaliknya terhadap akhlak tercela yaitu perbuatan- perbuatan yang dilarang dan dibenci Allah Swt. Dengan demikian akhlak yang baik akan memberikan pengaruh pada pelakunya begitu juga sebaliknya dengan akhlak tercela<sup>66</sup>

#### **a. Akhlak Terpuji**

Adapun macam-macam akhlak terpuji diantaranya adalah sebagai berikut:

##### **1) Amanah**

Amanah berarti kesetiaan, ketulusan hati, kepercayaan atau kejujuran. Amanah disini adalah suatu sifat dan sikap pribadi yang setia, tulus hati dan jujur dalam melaksanakan sesuatu yang dipercayakan kepadanya berupa harta benda, rahasia maupun tugas dan kewajiban. Pelaksanaan amanah dengan baik disebut dengan al-amin yang berarti dapat dipercaya, jujur dan setia aman, seperti sifat Rasulullah SAW. Adapun yang termasuk sifat amanah adalah pembiasaan diri menyampaikan pesan, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab.

##### **2) Bersabar**

Bersabar yaitu sikap yang betah atau dapat menahan diri padakesulitan yang dihadapinya. Tetapi tidak berarti bahwa sabar itu langsung menyerah tanpa upaya untuk melepaskan diri dari kesulitan yang dihadapi oleh manusia. Maka sabar yang dimaksud adalah sikap diawali dengan ikhtiar, lalu diakhiri dengan ridho dan

---

<sup>66</sup> Ibid.,75

ikhlas bila seseorang dilanda suatu cobaan dari Tuhan. Dalam pengertian lain sabar berarti menahan anggota badan dari tindakan yang mengganggu dan mengacaukan.

### 3) *Memaafkan*

Mudah memaafkan kesalahan orang lain merupakan akhlak terpuji dan mulia. Sikap inilah yang akan melestarikan rasa cinta dan kasih sayang dalam pergaulan sesama umat Islam. Sikap inilah yang akan memadamkan api permusuhan dan kebencian. Sehingga dengan itu akan tercipta ketentraman dan kenyamanan dalam kehidupan.<sup>67</sup>

### 4) Adil

Sebagaimana sifat-sifat Allah yang terdapat pada asmaul husna yaitu Yang Maha Adil, seorang muslim diharapkan memiliki sifat keadilan terhadap segala persoalan yang di hadapinya. Sikap adil erat kaitannya dengan kejujuran seseorang, seperti terlihat pada kesaksian dalam menghakimi seseorang di pengadilan.

### 5) Shidiq

Shidiq adalah berlaku benar dan jujur baik dalam perkataan maupun dalam perbuatan. Sikap ini menentukan status dan kemajuan seseorang dan masyarakat. Dalam peribahasa disebutkan: "Berani karena benar, takut karena salah". Hal ini menunjukkan betapa besar pengaruh kebenaran terhadap jiwa seseorang, yaitu memunculkan keberanian, yang pada akhirnya akan membawa ketenangan jiwa.<sup>68</sup>

<sup>67</sup> Sudirman Tebba, *Hidup Bahagia Cara Sufi*, (Jakarta: Pustaka Irvan, 2007), h. 13.

<sup>68</sup> Asep Usmar Ismail, dkk., *Tasawuf*, (Jakarta: Pusat Studi Wanita (PSW) UIN Jakarta, d 2005), h. 37

## 6) Bersyukur

Istilah syukur berasal dari kata *syakara* yang berarti terimakasih, memuji dan semoga Allah memberi pahala. Bersyukur yaitu sikap yang selalu ingin memanfaatkan dengan sebaik-baiknya nikmat yang telah diberikan oleh Allah kepadanya, baik bersifat fisik maupun nonfisik. Lalu disertai dengan peningkatan pendekatan diri kepada yang memberi nikmat yaitu Allah SWT.<sup>69</sup>

## 7) Ikhlas

Ikhlas berarti tulus hati. Kata ikhlas berasal dari kata kerja *khalasa* yang berarti murni, jernih, bersih, tak tercampur. Dari pengertian ikhlas tersebut berarti yaitu sikap menjauhkan diri dari diri' ketika mengerjakan amal baik. Maka amalan seseorang dapat dikatakan jernih bila dikerjakannya dengan ikhlas.

### b. Akhlak Tercela

Semua bentuk perbuatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela. Akhlak tercela merupakan tingkah laku yang tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Akhlak tercela juga menimbulkan orang lain merasa tidak suka dengan perbuatan tersebut. Akhlak tercela adalah akhlak yang bertentangan dengan perintah Allah. Dengan demikian, pelakunya mendapat dosa karena mengabaikan perintah Allah SWT. Adapun dosa yang dilakukan oleh pelakunya di kategorikan menjadi dua, yaitu dosa besardan dosa kecil.<sup>70</sup>

Para ulama fuqaha sepakat, bahwa dosa besar adalah dosa yang pelakunya diancam hukuman dunia, azab di akhirat, dan di laknat oleh Allah SWT dan

<sup>69</sup> Mahyudin, *Kuliah Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), h.10.

<sup>70</sup> Sudirman Tebba, *Hidup Bahagia Cara Sufi*, h.59.

Rasulullah SAW. Dosa yang pelakunya di ancam dengan hukuman dunia, misalnya mencuri, korupsi, dan membunuh. Adapun dosa yang pelakunya diancam dengan siksa di akhirat, seperti kemunafikan, kebatilan, dan lalai mengerjakan shalat. Allah SWT berfirman:

مَا سَلَكَكُمْ فِي سَقَرٍ ﴿٦٦﴾ قَالُوا لَمْ نَكُ مِنَ الْمُصَلِّينَ ﴿٦٧﴾

“Apa yang menyebabkan kamu masuk kedalam (neraka) Saqar? Mereka menjawab, Dahulu kami tidak termasuk orang-orang yang melaksanakan shalat”(Q.S. Al-Muddassir (74): 42-43).

Dosa-dosa tersebut dapat dihapus dan pelakunya mendapatkan ampunan dari Allah, hanya dengan *taubatan nasuha* (taubat dengan sungguh-sungguh).

Firman AllahSWT:

يٰٓأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا تَوْبُوا إِلَى اللَّهِ تَوْبَةً نَّصُوحًا عَسَىٰ رَبُّكُمْ أَن  
يُكَفِّرَ عَنْكُمْ سَيِّئَاتِكُمْ وَيُدْخِلَكُمْ جَنَّاتٍ تَجْرَىٰ مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ  
يَوْمَ لَا يُخْزِي اللَّهُ النَّبِيَّ وَالَّذِينَ ءَامَنُوا مَعَهُ نُورُهُمْ يَسْعَىٰ بَيْنَ  
أَيْدِيهِمْ وَبِأَيْمَانِهِمْ يَقُولُونَ رَبَّنَا اٰتِمِّمْ لَنَا نُورَنَا وَاعْفِرْ لَنَا إِنَّكَ عَلَىٰ  
كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٦٨﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertobatlah kepada Allah dengan tobat yang semurni-murninya, mudah-mudahan Tuhan kamu akan menghapus kesalahanmu dan memasukkan kamu ke dalam surga yang mengalir dibawahnya sungai-sungai, pada hari ketika Allah tidak mengecewakan Nabi dan orang-orang yang beriman bersama dengannya, sedang cahaya mereka memancar dihadapan dan disebelah kanan mereka, sambil mereka berkata, “Ya Tuhan kami, sempurnakan lah untuk kami cahaya kami dan ampunilah kami, sungguh Engkau Maha Kuasa atas segala sesuatu.” (Q.S. At-Tahrim(66):8).

Akhlak tercela merupakan perilaku yang tidak baik. Oleh karenanya, perilaku ini harus dihindari karena tidak membawa manfaat bagi pelakunya.<sup>71</sup> Banyak keterangan yang menjelaskan perintah yang menghindari akhlak tercela dan pelakunya, di antara sabda Rasulullah SAW: “Sesungguhnya akhlak tercela merusak kebaikan, sebagaimana cuka merusak madu.”(H.R.Ibnu Abi Ad-Dunya).<sup>72</sup>

#### 4. Akhlak Bagi Peserta Didik

Akhlak sebagai suatu tatanan nilai yaitu merupakan sebuah pranata sosial yang berdasarkan pada ajaran syariat Islam. Sedangkan akhlak sebagai sebuah tingkah laku atau tabiat manusia yang merupakan perwujudan sikap hidup manusia yang menjelma menjadi sebuah perbuatan atau tindakan. Untuk menentukan perbuatan dan tindakan manusia itu baik atau buruk, Islam menggunakan barometer syariat agama Islam yang berdasarkan wahyu Allah Swt. Sedangkan masyarakat umum lainnya ada yang menggunakan norma-norma adat istiadat ataupun tatanan nilai masyarakat yang dirumuskan berdasarkan norma etika dan moral.

Dalam Islam, tatanan nilai yang menentukan suatu perbuatan itu baik atau buruk dirumuskan dalam konsep *akhlakul karimah*, yang merupakan suatu konsep yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan sang Maha Pencipta yaitu Allah Swt., dan manusia dengan alam sekitarnya. Secara lebih khusus juga mengatur hubungan manusia dengan dirinya sendiri<sup>73</sup>.

Ruang lingkup akhlak itu dapat berupa seluruh aspek kehidupan seseorang sebagai individu, yang bersangkutan dengan sesuatu yang ada di luar dirinya. Karena sebagai individu, dia pasti berinteraksi dengan lingkungan alam

---

<sup>71</sup> Moh. Ardani, Akhlak-Tasawuf Nilai-Nilai Akhlak/Budi Pekerti dalam Ibadat & Tasawuf, (Jakarta, CV Karya Mulia, 2005), h. 70.

<sup>72</sup> Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016), h. 232-234.

<sup>73</sup>

sekitarnya, dan juga berinteraksi dengan berbagai kelompok kehidupan manusia secara sosiologis, dan juga berinteraksi secara metaphisik dengan Allah Swt. sebagai pencipta alam semesta. Melihat demikian luasnya interaksi yang terjadi pada setiap individu, maka penulis melihat bahwa ruang lingkup akhlak terdiri dari beberapa bagian sebagaimana yang telah dijelaskan Seorang peserta didik dalam berakhlak dalam kegiatan sehari-hari dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Akhlak baik terhadap Allah

Akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan Selain Allah SWT. Akhlak baik terhadap Allah secara garis besar meliputi, bertaubat, bersabar, bersyukur, bertawakal, ikhlas, raja'. Akhlak terhadap Allah (*Kholid*) dapat diaplikasikan dalam bentuk sebagai berikut:

- 1) Mentauhidkan AllahMentauhidkan Allah yaitu mengesakan Allah dan tidak menduakannya.
- 2) Mencintai allah melebihi cinta kepada apa dan siapapun juga dengan mempergunakan firman-firman\_Nya dalam al-Quran sebagai pedoman hidup dan kehidupan.
- 3) TaqwaArtinya melaksanakan segala perintah dan menjauhi segala larangan Nya. Senantiasa berdoa dan hanya memintake pada Allah.
- 4) Tawakkal (berserahdiri) kepada Allah.<sup>74</sup>

Dari pemaparan di atas maka penulis dapat memahami bahwa akhlak yang berkualitas adalah *akhlakul karimah*, dan orang yang melakukan *akhlakul karimah* disebut *muhsin*. Allah yang telah menciptakan manusia, maka hendak lah manusia senantiasa bersujud serta menyembah allah. Menurut Abuddin Nata ada empat alasan mengapa manusia perlu berakhlak kepada Allah yaitu :

- 1) Karena Allah yang telah menciptakan manusia dan

---

<sup>74</sup> Ibid.,359

menciptakan manusia dari air yang ditumpahkan keluar dari antara tulang punggung dan tulang rusuk. (Q.S. al-Thariq : 5- 7). Dalam ayat lain, Allah menyatakan bahwa manusia diciptakan dari tanah yang kemudian diproses menjadi benih yang disimpan dalam tempat yang kokoh (*rahim*) setelah ia menjadi segumpal darah, daging, dijadikan tulang dan dibalut dengan daging, dan selanjutnya diberikan ruh. (Q.S. Al-Mu'minin : 12-13).

- 2) Karena Allah lah yang telah memberikan perlengkapan panca indera, berupapendengaran, penglihatan, akal, pikiran dan hati sanubari. Di samping anggota badanyang kokoh dan sempurna pada manusia.
- 3) Karena Allah lah yang telah menyediakan berbagai bahan dan sarana yang diperlukanbagi kelangsungan hidup manusia, seperti bahan makanan yang berasal dari tumbuh- tumbuhan, air, udara, binatang dan ternak dan lain sebagainya. (Q. S. Al-Jatsiah : 12-13)
- 4) Allah lah yang telah memuliakan manusia dengan diberikannya kemampuan untuk menguasai daratan dan lautan (Q. S. Al-Isra" : 70).<sup>75</sup>

Jadi, dalam berakhlak kepada Allah Swt, manusia mempunyai banyak cara diantaranya dengan taat dan tawadduk kepada allah Swt, karena allah yang telahmenciptakan manusia untuk beribadah kepada\_Nya dengan akhlak yang baik serta menyembah\_Nya.Jadi, dalam berakhlak kepada Allah Swt, manusia mempunyai banyak cara diantaranya dengan taat dan tawadduk kepada allah Swt, karena allah yang telahmenciptakan manusia untuk beribadah kepada\_Nya dengan akhlak yang baik serta menyembah\_Nya.<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup>

AbudinNata,(1997),*AkhlaqTasawuf*,Jakarta:PT.RajaGrafindoPersada,hal.148.

<sup>76</sup>

M.DaudAli,(1998),*PendidikanAgamaIslam*,Jakarta:PT.RajaGrafindoPersada,hal.352



b. Akhlak baik terhadap Diri Sendiri

Seorang peserta didik berakhlak pada diri sendiri memiliki makna menghargai, menghormati, menyayangi, dan menjaga diri sendiri dengan sebaik-baiknya, karena sadar bahwa dirinya sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, setiap perbuatan yang dilakukan harus dipertanggung jawab kan dengan sebaik-baiknya.<sup>77</sup> Akhlak terhadap Diri Sendiri Akhlak terhadap diri sendiri berupa :

- 1) Memelihara kesucian diri.
- 2) Menutup aurat (bagian tubuh yang tidak boleh kelihatan, menurut hukum dan akhlak Islam)
- 3) Jujur dalam perkataan dan perbuatan.
- 4) Malu melakukan perbuatan jahat.
- 5) Ikhlas.
- 6) Sabar.
- 7) Rendah hati.
- 8) Menjauhi dengki.
- 9) Menjauhi dendam.
- 10) Berlaku adil terhadap diri sendiri dan orang lain.
- 11) Menjauhi segala perkataan dan perbuatan sia-sia.<sup>78</sup>

Jadi dapat dipahami bahwa akhlak terhadap diri sendiri adalah pemenuhan semua urusan kita sepenuhnya kepada\_Nya, baik yang menyangkut jasmani maupun rohani.

c. Akhlak baik terhadap Sesama Makhluk

Seorang peserta didik harus memiliki akhlak baik terhadap sesamanya. Untuk itu, ia perlu bekerja sama dan saling tolong menolong dengan orang lain. Karena itu perlunya menciptakan suasana yang baik antara satu dengan lainnya.<sup>79</sup> Akhlak terhadap makhluk ini dibagi dalam dua bagian, yaitu:

---

<sup>77</sup>*Ibid*,h.56.  
<sup>78</sup>

Aminuddin,dkk,(2006),*MembangunKarakterdanKepribadianmelaluiPendidikanAgama Islam*, Jakarta: Graha Ilmu, hal. 96..

<sup>79</sup>*Ibid*,h.57.

- 1) Akhlak terhadap Manusia Akhlak terhadap manusia ini juga dapat dirincikan lagi menjadi beberapa bagian, yaitu: Akhlak terhadap Rasulullah (Nabi Muhammad SAW) Akhlak terhadap Rasulullah antara lain : Dengan demikian, maka kita sebagai pengikut Rasulullah senantiasa mencintai dan mengikuti sunah beliau sebagai suri tauladan bagi umat Manusia.
- 2) Akhlak terhadap Orang Tua Akhlak terhadap Orang tua antara lain.
  - a) Mencintai mereka melebihi cinta kepada kerabat lainnya.
  - b) Merendahkan diri kepada keduanya diiringi perasaan kasih sayang.
  - c) Berkomunikasi dengan orang tua dengan khidmat, menggunakan kata-kata lemah lembut. Berbuat baik kepada ibu bapak dengan sebaik-baiknya.
  - d) Mendoakan keselamatan dan keampunan bagi mereka kendatipun seorang atau keduanya telah meninggal dunia.<sup>80</sup>

Jadi, dapat dipahami bahwa akhlak terhadap Orang tua senantiasa mencintai dan menyayangi orang tua, dan memohon keampunan kepada kedua orang tua ketika telah meninggal dunia.

- 3) Akhlak terhadap Keluarga dan Karib Kerabat Akhlak terhadap keluarga dan karib kerabat antara lain : Saling membina rasa cinta dan kasih sayang dalam kehidupan keluarga.
  - a) Saling menunaikan kewajiban untuk memperoleh hak. Berbakti kepada Ibu Bapak.
  - b) Mendidik anak-anak dengan kasih sayang.
  - c) Memelihara hubungan silaturahmi yang

---

<sup>80</sup> Ibid.,Hal.353.

dibina orang tua yang telah meninggal dunia.

d) Memelihara keturunan.<sup>81</sup>

Maka dalam hal ini, akhlak terhadap keluarga seperti sikap seluruh anggota keluarga baik ayah, Ibu, ataupun anak dalam kehidupan keluarga hendaklah saling tolong menolong, cinta mencintai dan saling menyayangi satu dengan yang lainnya.

4) Akhlak terhadap Tetangga Akhlak terhadap tetangga antara lain :

- a) Saling mengunjungi. Saling bantu di waktu senang lebih-lebih tatkala susah.
- b) Saling beri-memberi.
- c) Saling hormat- menghormati.
- d) Saling menghindari pertengkaran dan permusuhan.<sup>82</sup>

Maka dapat dipahami bahwa tetangga juga mempunyai hak terhadap tetangganya dimana perlu mengindahkan akhlak terhadapnya. Seperti yang telah diuraikan di atas untuk saling beri-memberi dan saling tolong menolong terhadap sesama tetangga. Akhlak terhadap Masyarakat Adapun Akhlak terhadap masyarakat menurut Abu Ahmad dan Noorsalimi antar lain:

- a) Memuliakan tamu.
- b) Menghormati nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat bersangkutan.
- c) Saling menolong dan melakukan kebajikan dan takwa.
- d) Menganjurkan anggota masyarakat termasuk diri sendiri dan orang lain agar tidak melakukan perbuatan jahat (mungkar).

---

81

Abu Ahmad dan Noor Salimi, (1991), *Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 201

82

M. Daud Ali, (1998), *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hal 357.

- e) Memberi makan fakir miskin dan berusaha melapangkan hidup dan kehidupannya.
- f) Bermusyawarah dalam segala urusan dan mengenaikan kepentingan bersama.
- g) Mentaati keputusan yang telah diambil.
- h) Menepati janji.<sup>83</sup>

Dengan demikian, penulis dapat memahami bahwa perlunya menjaga akhlak terhadap orang lain baik dalam hidup bermasyarakat maupun dalam hidup bernegara.

5) Akhlak terhadap bukan Manusia (Lingkungan Hidup) Akhlak terhadap bukan manusia (lingkungan hidup) antara lain:

- a) Sadar memelihara kelestarian lingkungan hidup.
- b) Menjaga dan memanfaatkan alam terutama hewani dan nabati, fauna dan flora (hewan dan tumbuhan) yang sengaja diciptakan Tuhan untuk kepentingan manusia dan makhluk lainnya. Hal ini juga terdapat dalam al-Quran surat Yunus : 101 dan al-Baqarah : 60 . Karena itu Tuhan telah menundukkan kepada manusia matahari dan bulan, malam dan siang, lautan dan sungai, bumi dan gunung-gunung dan seluruh angkasa luas. Pendeknya semua dihidangkan dihadapan manusia untuk dipergunakan, diselidiki, digali, dicari rahasianya dan dinikmati hasilnya dengan sebaik-baiknya. Sayang pada sesama makhluk.

- c) akhlak terhadap lingkungan sebagaimana yang diajarkan dalam al-Quran bersumber dari fungsi manusia sebagai khalifah di muka bumi ini. Cara berakhlak terhadap lingkungan diantaranya, memelihara kelestarian lingkungan, menjaga kebersihan lingkungan, dan menyayangi makhluk hidup.<sup>84</sup>

## 5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak pada khususnya dan pendidikan pada umumnya, adalagi aliran yang sudah amat populer. Pertama, aliran nativisme. Kedua, aliran empirisme. Ketiga, aliran konvergensi. Menurut aliran pertama yakni aliran nativisme faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya dapat berupa kecenderungan, bakat, akal dan lain-lain. Menurut aliran empirisme bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor dari luar yaitu lingkungan sosial, termasuk pembinaan dan pendidikan yang diberikan. Terakhir menurut aliran konvergensi ada dua faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak yakni faktor internal yaitu pembawaan si anak dan faktor luar yaitu pendidikan dan pembinaan melalui interaksi dalam lingkungan sosial.<sup>85</sup>

Sebagai perilaku akhlak manusia ahmad terpengaruh oleh berbagai hal dalam menentukan kesanggupan dalam perbuatan baik dan buruknya perbuatan manusia dapat pada prinsip sangat berpengaruh oleh berbagai situasi dan kondisi mempengaruhi berbagai bentuk akhlak adalah adat kebiasaan bakat pendidikan dan media informasi.

---

84

AbudinNata,(1997),*AkhlakTasawuf*,Jakarta:PT.RajaGrafindoPersada,hal.152.

<sup>85</sup> AbuddinNata, *AkhlakTasawuf*.,h.167

a. Adat kebiasaan

Faktor yang mempengaruhi terbentuknya akhlak adalah dalam hal ini adat dapat dibedakan menjadi dua yaitu adat istiadat yang hidup di masyarakat dan adat kebiasaan seseorang. Pertama adat istiadat adalah bentuk perilaku yang timbul dari tatanan sosial yang hidup di suatu masyarakat dan mempengaruhi perilaku seseorang. Adat istiadat memiliki kekuatan dari kebiasaan sosial yang timbul dari pengaruh orang-orang yang terdahulu di masyarakat disebut atau berpengaruh agama, pengaruh geografis suatu daerah. sehingga suatu bangsa atau suku memiliki kekuasaan masing-masing. Adat dalam pengertian kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga mudah dikerjakan pekerjaan atau tingkah laku kebiasaan yang diulang-ulang dan terus menerus meskipun pada awalnya berat lama-kelamaan menjadi kebiasaan yang menyenangkan kebiasaan melakukan sesuatu dengan baik dan benar maka dia akan menjadi orang yang jujur kebiasaan menyimpang rahasia orang lalu lain menjaga kehormatan orang lain menjaga diri sendiri menunaikan tugas tugas yang dipikul kan kepadanya jadi orang yang dapat dipercaya maka memiliki kepribadian amanah<sup>86</sup>.

b. Bakat atau naluri

Pada dasarnya perilaku manusia dipengaruhi oleh suatu kehendak yang digerakkan oleh bakat naluri ataupun fitrah dari segi bahasa fitra di bermakna belahan diri makna ini lahir kejadian dan penciptaan kemudian fitrah manusia adalah apa yang menjadi kejadian bawaan sejak lahir atau dapat diambil pengertian bahwa fitra unsur sistem dan tata kerja yang diciptakan allah pada makhluk sejak awal kejadiannya ya nggak menjadi bawaannya sehingga naluri merupakan tabiat yang dibawa sejak lahir Para psikologi menjelaskan bahwa insting naluri atau fitra

---

<sup>86</sup> Hamkah. *Pribadi. Bulan Bintang*: Jakarta:1974 Hal 19

berfungsi sebagai motivator penggerak yang mendorong lahirnya tingkah laku selalu mendambakan dan merindukan kebenaran ingin mengikuti ajaran-ajaran tuhan.<sup>87</sup>

c. Pendidikan

Pendidikan memiliki andil yang amat besar pengaruhnya terhadap pembentukan akhlak seseorang pendidikan adalah usaha membimbing mengarahkan potensi hidup manusia yang berupa kemampuan kemampuan dasar dan kemampuan belajar sehingga terjadilah perubahan di dalam kehidupan kepribadiannya sehingga makhluk individu dan sosial serta hubungan dengan alam sekitar dengan demikian sangat strategis kali perubahan perilaku yang tidak baik menjadi baik meskipun pendidikan akhlak tidak hanya dapat didapat melalui bagus sekolah atau pendidikan formal karena pendidikan akhlak dapat dipelajari juga di pendidikan non formal Pendidikan turut mematangkan kepribadian seseorang sehingga tingkah lakunya sesuai dengan pendidikan yang diterimanya betapa pentingnya faktor pendidikan karena naluri yang terdapat pada seseorang dapat dibangun dengan baik dan terarah Khusus dan perspektif pada jika islam terlihat bahwa karena sifat dasar manusia merupakan makhluk yang terbatas oleh karena itu sifat khas pendidikan islam adalah berupaya mengembangkan sifat dan potensi yang dimiliki peserta didiknya secara efektif dan dinamis potensi itu meliputi kemampuan mengamati menganalisa mang klarifikasi serta percakapan kecakapan lainnya secara sistematis baik yang berhubungan langsung dengan manusia itu sendiri alam sosial ataupun tuhan<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> Hamzah Yakup, *Etika Islam Membina Ahklak Karimah*: Bandung 1996 Hal 61

<sup>88</sup> Edar Faure. *Belajar Untuk Hidup- Pendidikan Hari Kini dan Hari Esok*, (Jakarta Karya Aksara. 1980) hal. 213

d. Lingkungan

Lingkungan merupakan suatu yang melindungi tubuh yang hidup yang dalam konteks salak ini tentunya adalah manusia lingkungan manusia yang merupakan faktor yang mempengaruhi dan menentukan tingkah laku umat manusia lingkungan alam ini dapat mematahkan atau mematangkan nya bakat dan dibawa seseorang jika kondisi lingkungan tidak baik maka hal itu merupakan perintah dalam mematangkan nya bakat seseorang Secara umum lingkungan itu dapat dikategorikan kepada dua macam yaitu lingkungan geografis alam dan lingkungan social Lingkungan sosial atau pergaulan sangat besar pengaruhnya bagi manusia dalam proses pembentukan alatnya oleh karena itu dalam pergaulan akan saling mempengaruhi dalam pikiran sifat dan tingkah laku lingkungan pergaulan dapat dibagi beberapa kategori antara lain :

- 1) Lingkungan dalam rumah tangga akhlak orang tua di rumah dapat pula mempengaruhi akhlak anaknya
- 2) Lingkungan sekolah akhlak sepo anak sekolah dapat terbentuk dan terbenam menurut pendidikan yang diberikan oleh guru-guru di sekolah
- 3) Lingkungan pekerjaan suasana pekerjaan dapat mempengaruhi perkembangan pikiran sikap sifat kelakuan seseorang
- 4) Lingkungan organisasi anggota atau jamaah suatu kelompok organisasi akan memperoleh aspirasi cita-cita yang digariskan oleh organisasi itu
- 5) Lingkungan kehidupan ekonomi masalah pokok dalam kehidupan orang banyak maka hubungan ekonomi juga turut mempengaruhi pikiran dan sifat seseorang
- 6) Lingkungan pergaulan yang bersifat umum dan bebas misalnya jika seseorang bergaul dengan

orang akhlaq nya kurang baik maka mereka akan mengikutinya<sup>89</sup>.

e. Media sosial

Teknologi sudah semakin maju gimana orang dapat berita atau informasi yang sangat mudah diperoleh dari sekian banyak kemajuan teknologi salah satu diantaranya adalah pesawat televisi dan media informasi televisi yang selama ini berperan sebagai media massa elektronik televisi dengan berbagai program acaranya selama ini dengan berbagai jenis tayangan informasi dan hiburan memang selalu menawarkan kenikmatan tersendiri bagi pemirsa hanya memanfaatkan keunggulan televisi memudahkan informasi dari jarak jauh karena pada dasarnya televisi adalah alat media massa elektronik yang digunakan oleh banyak orang dari televisi kembali ke tayangan televisi yang berpengaruh pada akhlaq banyak dampak positif dan negatif dari apa yang kita lihat di televisi pada dasarnya hal positif dan negatif itu terlihat dari apa yang kita tonton selama ini dan apa yang kita dapatkan dari media tv tersebut<sup>90</sup>

f. Ponsel dan game

Ponsel atau telepon seluler atau telepon tanpa kabel telah menjadi kebutuhan alat komunikasi dan juga hiburan disamping untuk komunikasi dapat digunakan untuk berbagai program atau aplikasi yang terkadang muncul gambar atau film yang dilihat oleh anak-anak atau pengguna selain untuk menonton dan juga alat komunikasi handphone juga memiliki fitur yang lebih canggih dari televisi yaitu dapat bermain game atau media sosial namun hal ini memiliki dampak negatif adalah anak lebih senang menyendiri tetapi memiliki sifat menyimpang potensi berbuat agresif yang susah

---

<sup>89</sup> Kasmuri Selamat dan Ihsan Samsuri. *Akhlaq Tasawuf*. hal 42

<sup>90</sup> Arief Wibowo, *Berbagi hal yang mempengaruhi pembentukan akhlaq*

dikendalikan makan ikan budi pekerti atau akhlak menjadi tidak disenangi.<sup>91</sup>

## **6. Usaha-Usaha Yang Dilakukan Untuk Menanggulangi Krisis Akhlak**

Syari'at agama Islam mengajarkan bahwa membentuk akhlak yang baik ialah salah satunya dengan mencontoh suri tauladan dari Nabi Muhammad SAW. Pada zaman milineal ini, pendidikan akhlak sangat penting, pentingnya penanaman prinsip dasar kejiwaan yang mulia dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menanamkan prinsip dasar kejiwaan yang mulia, baik dalam diri individu maupun kelompok, agama Islam telah menetapkan petunjuk dan wasiatnya yang sangat berharga, demi tercapainya kesempurnaan pendidikan sosial, dari segi makna maupun tujuannya.

Dengan demikian masyarakat akan tumbuh dalam kebersamaan yang produktif, interaksi yang kokoh, perilaku yang luhur, saling cinta mencintai, dan memberikan kritik yang konstruktif. Hal-hal diatas dapat di lakukan jika prinsip-prinsip dasar kejiwaan yang di perintahkan oleh agama Islam sudah di tanamkan. Prinsip-prinsip tersebut antara lain takwa, persaudaraan, kasih sayang, mengutamakan orang lain, pemberian maaf, dan keberanian.<sup>92</sup> Menurut buku Bisri M. Fil<sup>1</sup> akhlak tercela yaitu segala tingkah laku manusia yang dapat membawanya kepada kebiasaan dan kehancuran diri, yang tentunya sangat menyimpang dari ajaran islam. Adapun jenis-jenis perbuatan maksiat adalah sebagai berikut:

- 1) Berbuat maksiat lisan seperti kata-kata yang tidak memberikan manfaat, contoh mengucapkan kata-kata kotor dan berkata dusta
- 2) Maksiat telinga seperti mendengarkan pembicaraan orang lain yaitu, pembicaraan orang yang mengumpat dan mendengarkan nyanyian yang

---

<sup>91</sup> Ibid., hal, 100

<sup>92</sup>

membuat kita lupa kepada Allah Swt.

- 3) Maksiat mata seperti melihat aurat wanita yang bukan muhrimnya.

Pembahasan tentang macam-macam akhlak berkaitan dengan tasawuf akhlaki, yaitu tasawuf yang mengutamakan bentuk praktis dalam tingkah laku sesuai dengan syariat yang diajarkan oleh Allah Swt. dan Rasulullah Saw yang sesuai dengan Al-Qur'an dan as- sunnah. Orang-orang sufi yang menganut tasawuf akhlaki mengutamakan pendekatan untuk menggapai kecintaan pada Allah Swt. dengan tiga cara yaitu:

- 1) *Takhalli* yaitu sebagai langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang sufi dengan cara mengosongkan diri dari akhlak tercela, serta memerdekaan jiwa dari hawa nafsu duniawi yang akan menjerumuskan manusia ke dalam kerakusan dan bertingkah layaknya binatang. sifat-sifat yang mengotori jiwa manusia itu adalah seperti berbuat dzolim, bakhil, berbuat dosa besar, bermegah-megahan dalam segala hal yang khianat dengki, dan lainnya.<sup>66</sup>
- 2) *Tahalli* sebagai upaya mengisi jiwa dengan akhlak terpuji. Setelah jiwa dikosongkan, otak suci, tindakan nafsu dibombardir, manusia kembali pada keasliannya. Sifat terpuji yang harus mengisi jiwa itu adalah adil, belas kasihan, beramal shaleh, berbaik sangka dan berbudi luhur dan lain sebagainya.
- 3) *Tajalli* yaitu terungkapnya cahaya kegaiban atau nur ghaib (Qamar Kailani). Manusia yang telah melakukan kesadaran tertinggidengan cara membiasakan kehidupannya dengan akhlak yang terpuji.<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup>

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>94</sup> Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis yaitu suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang sudah terkumpul. Dalam penelitian ini, hipotesis pengaruh permainan game online terhadap akhlak peserta didik di SMAN 1 Way tenong kedisiplinan beribadah siswa/siswi SMAN 1 way tenong kabupaten lampung barat hipotesis statistik. Dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nihil ( $H_0$ ) : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari permainan game online yang dimainkan siswa/siswa di SMAN 1 way tenong kabupaten lampung barat.

Hipotesis kerja ( $H_a$ ) : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari permainan game online yang dimainkan siswa/siswi di SMAN 1 way tenong kabupaten lampung barat.

---

<sup>94</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.60

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

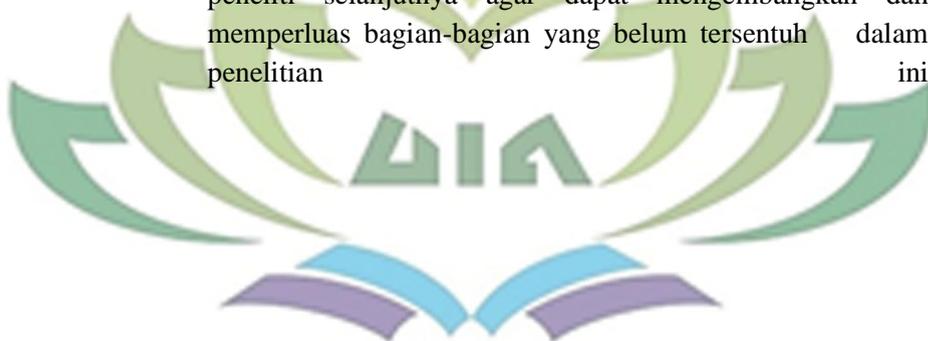
Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan mengenai Pengaruh Game Online Terhadap akhlak siswa kelas XI di SMAN 1 way tenong lampung barat , maka pada bagian ini dapat diperoleh kesimpulan dari penjelasan yang sudah dipaparkan sebelumnya.

Adanya pengaruh positif dan signifikan dari permainan game online mobile legends bang-bang terhadap akhlak peserta didik karena permainan Game Online Mobile Legend Bang Bang memiliki dampak terhadap akhlak siswa berdasarkan jawaban dari responden yang dikumpulkan diolah data serta dilakukan uji regresi sederhana, uji koefisien korelasi, uji koefisien determinasi, dan uji T-test. Dalam uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0,342 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Game Online maka nilai Akhlak bertambah 0,342. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Akhlak) adalah positif. Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Game Online (X) berpengaruh terhadap variabel Akhlak (Y). Dalam uji koefisien korelasi diketahui nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,307. Dari tabel nilai koefisien, nilai koefisien 0,307 memiliki makna hubungan positif yang kuat. Dalam uji koefisien determinasi diketahui nilai sebesar 0,307 yang mengandung pengertian bahwa variabel bebas (Game Online) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak) dengan nilai sebesar 20,7%. Dalam uji T-Test diketahui nilai Thitung  $4,366 > T_{tabel} 0,2940$  memiliki makna variabel X (Game Online) berpengaruh terhadap variabel Y (Akhlak). Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel game online terhadap akhlak siswa.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan mengenai pengaruh game online terhadap akhlak siswa, ada beberapa hal yang penulis sarankan, diantaranya:

- a. Untuk Pendidik Penulis memberikan saran untuk tenaga pendidik agar memberikan pengarahan kepada peserta didik agar dapat menggunakan handphone dengan baik untuk belajar saja saat di lingkungan sekolah.
- b. Bagi orang tua Penulis memberikan saran bagi orang tua atau wali murid untuk memberikan pengawasan kepada putra putrinya di rumah dalam menggunakan handphone, berikan anak tanggung jawab jika diperbolehkan menggunakan handphone jelaskan juga batasan-batasannya
- c. Bagi peneliti selanjutnya Penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan memperluas bagian-bagian yang belum tersentuh dalam penelitian ini



## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah Nasih Ulwan ,*Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka amani, 2007).
- Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2008).
- Agus nur qowin, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Media Sosial di SMA N 8 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis Riau. Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* , volume 22 no 1. /1
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta:RajawaliPers,2011).
- Andri Arif Kustiawan dan Andi Widiya, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan:CV.AE Media Grafika, 2019).
- Asep Usmar Ismail, dkk., *Tasawuf*, (Jakarta: Pusat Studi Wanita (PSW) UIN Jakarta,2005).
- Bayu ardi,*Paisen Kecanduan Ponsel di RSUD Solo* , artikel 2019
- Budi Oetomo. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Imperial Bhakti Utama, 2007).
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2005) cetke-3.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, danKebijakan*,(Jakarta, Kencana,2009), h. 164-165
- Cholid Nurbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara,2015).
- Drajat Edi Kurniawan,*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling*, (Universitas PGRI Yogyakarta:JurnalKonseling, 2017).
- I Made Putrawan, *Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian-penelitian Sosial*, (Jakarta: Penerbit Rineka Cipta).
- Indah permata sari, nurwahyuni”*Dampak Game Online Mobile legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas 5 SDI*”*Jurnal Cakrawala Pendas* vol,8 no 4.

- Irfan putra talo” Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muatar Simpur
- JohnW Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga,2009).
- Kamisa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: PT Cahaya Agency, 2006).
- KamranAs’atIrsady dan Fakhri Ghazali, *Tasawuf Islam & Akhlak*, (Jakarta: Amzah2013).
- Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Adris Universitas Fatmawati Bengkulu” (Bengkulu 2022)
- Lina Aprilia, *Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas IX SMA Negeri 1Jatisrono*,(UNS:Artikel Publikasi, 2013).
- M.Hariwijaya dan Triton P.B, *Pedoman Penulisan Ilmiah Proposal dan Skripsi*, (Yogyakarta: Tugu Publisher,2007).
- Mahyudin, *Kuliah Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2001).
- Margono,*Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Renika Cipta, 1996)
- Syamsuddin dan Vismaia S.Damiati *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*,(Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2011).
- Martin Shubik, *Game Theory And Related Approaches To Social Behavior*, (New York: JohnWiley & Sons. Inc,1964).
- Moh. Ardani, *Akhlak-Tasawuf Nilai-Nilai Akhlak/Budi Pekerti dalam Ibadat & Tasawuf*,(Jakarta,CV Karya Mulia, 2005).
- Muhamad Fahmi Dzajuli,”Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa kls VIII di *MTS al Husna* Cimanggis Depok”Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif hidayatullah Jakarta( Jakarta 2021)
- Nur afif, agus nur qowin, TM,rais mujaid syah “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggapi Dampak Negatif Media Sosial di Sekolah Menengah Atas Negeri [SMAN] 8 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis-Riau”*Jurnal Pendidikan* Vol 22 no 1
- Nur Cholis Mubarak”Pengaruh Mendia Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan” Jurusan

- Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Ponorogo(ponorogo 2021)
- Peter Salim, *Salim's Ninth Collegiate English – Indonesian Dictionary*, (Jakarta: Modern English Press, 2000).
- Richard L. Levin dan Robert B. Desjardin, *Theory of Games and Strategies*, (Pennsylvania: International Text Book Company, 1970).
- Rukaesih A. Maolani Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
- Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016).
- Singgih Santoso, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 1999).
- Sudirman Tebba, *Hidup Bahagia Cara Sufi*, (Jakarta: Pustaka Irvan, 2007).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta, 2013).
- Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Andi, 2014)
- Yohanes Rikky Dwi Santoso, *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, (Jurnal Humaniora Yayasan Binda Darma, 2017).