

Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Abdul Rochim Gani
SDTQ Cahaya Islam Papua
ganimuh59@gmail.com

Abdul Gani
Unimuda
abdulgani@unimudasorong.ac.id

Arif Permana Aji
Unimuda Sorong
arifpermanaaji@unimudasorong.ac.id

Diterima : [2026-09-08]

Direvisi : [2026-09-28]

Disetujui: [2026-10-15]

Abstract: *This study aims to analyze the impact of online games on the moral changes of students at Cahaya Islam Papua Islamic Boarding School and to identify the efforts made by the boarding school in overcoming moral changes caused by online game addiction. This research employed a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research informants consisted of boarding school administrators, dormitory supervisors, and students of Cahaya Islam Papua Islamic Boarding School. Data analysis used the Miles and Huberman model, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that online games have both positive and negative impacts on students' morals. The positive impacts include increased self-confidence, teamwork skills, and entertainment for students. Meanwhile, the negative impacts include the use of harsh language, decreased discipline in worship, reduced communication with parents, declining learning motivation, and addiction to playing online games for long periods. The efforts made by the boarding school include exemplary approaches, giving advice, religious guidance, and educational sanctions for students who violate the rules. Therefore, the influence of online games on students' morals is complex and requires continuous supervision, guidance, and cooperation between the boarding school and parents.*

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak *game online* terhadap perubahan akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua serta mengetahui upaya pesantren dalam menangani perubahan akhlak yang terjadi akibat kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas bagian kesarifan, wali asrama, dan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak positif dan negatif terhadap akhlak santri. Dampak positif meliputi meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan kerja sama tim, dan sarana hiburan bagi santri. Sedangkan dampak negatif meliputi penggunaan bahasa kasar, menurunnya kedisiplinan ibadah, kurangnya komunikasi dengan orang tua, penurunan motivasi belajar, serta kecanduan bermain *game online* dalam waktu yang lama. Upaya yang dilakukan pihak pesantren antara lain melalui pendekatan keteladanan, pemberian nasihat, pembinaan keagamaan, serta penerapan sanksi pendidikan bagi santri yang melanggar aturan. Dengan demikian, pengaruh *game online* terhadap akhlak santri bersifat kompleks sehingga memerlukan pengawasan, pembinaan, dan kerja sama antara pesantren dan orang tua secara berkelanjutan.

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

PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi sekarang ini telah berkembang sangat pesat dan seolah-olah tidak berhenti menghasilkan produk teknologi yang semakin canggih. Berbagai produk teknologi dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan manusia dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, kesehatan, ilmu pengetahuan, komunikasi, maupun hiburan (Syifa et al., 2019).

Seiring dengan perkembangan tersebut, teknologi internet juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu pemanfaatan internet yang banyak digunakan masyarakat adalah sebagai sarana hiburan, salah satunya untuk bermain *video game*. Permainan *video game* yang menggunakan jaringan internet dikenal dengan istilah *game online*. Perkembangan *game online* tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi komputer dan

jaringan komputer karena permainan tersebut membutuhkan perangkat serta jaringan yang mendukung. Istilah *game* sendiri merujuk pada permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin konsol. Perkembangan industri *game* kemudian meluas ke berbagai negara, termasuk negara-negara berkembang. Popularitas *game* mulai berkembang secara luas sejak munculnya berbagai permainan di Amerika Serikat pada era 1970-an dan kemudian menyebar ke berbagai negara pada awal 1980-an. Di Indonesia, *game online* mulai dikenal sejak tahun 2001, salah satunya ditandai dengan masuknya *Nexia Online* (Febriany, 2020)

Game online merupakan permainan berbasis komputer yang memungkinkan beberapa orang atau lebih untuk bermain secara bersamaan dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik melalui LAN maupun internet. Dalam perkembangannya, terdapat berbagai jenis *game online* yang banyak diminati, seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Roblox* (Surbakti, 2017). Berbagai fasilitas dan fitur yang ditawarkan dalam permainan tersebut dirancang semenarik mungkin sehingga mampu menarik perhatian dan minat masyarakat untuk bermain. Kemudahan akses melalui telepon pintar juga membuat *game online* semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja.

Tingginya minat masyarakat terhadap *game online* menunjukkan bahwa permainan tersebut telah menjadi bagian dari aktivitas hiburan masyarakat. Laporan We Are Social menunjukkan bahwa Indonesia termasuk salah satu negara dengan jumlah pemain *game online* yang tinggi. Pada Januari 2022, sekitar 94,5 persen pengguna internet berusia 16–64 tahun tercatat memainkan *game online*, sedangkan 68,1 persen pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* (Dihni, 2022). Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game online* merupakan fenomena yang perlu diperhatikan, terutama ketika penggunaannya dilakukan secara berlebihan hingga mengganggu aktivitas sehari-hari. Kondisi tersebut juga dapat berpengaruh terhadap kebiasaan, pola interaksi, serta perilaku seseorang (Indrawan & Candrasari, 2023)

Penggunaan media pada dasarnya dapat memberikan efek tertentu terhadap penggunanya. Stamm dan Bowess menjelaskan bahwa terdapat dua efek media terhadap pengguna, yaitu efek primer dan efek sekunder. Efek primer berkaitan dengan terpaan, perhatian, dan pemahaman terhadap media, sedangkan efek sekunder berkaitan dengan perubahan pada tingkat kognitif dan perubahan perilaku. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan suatu media tidak hanya berhenti pada aktivitas melihat, mendengar, atau

menggunakannya, tetapi juga dapat memberikan pengaruh terhadap cara berpikir dan perilaku penggunanya.

Dalam konteks *game online*, pengaruh tersebut menjadi penting untuk diperhatikan karena permainan dapat melibatkan pengguna dalam waktu yang cukup lama, interaksi dengan pemain lain, persaingan, pencapaian tertentu, serta berbagai bentuk komunikasi selama permainan berlangsung. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan seseorang lebih banyak mencurahkan waktu dan perhatian kepada permainan sehingga aktivitas lain yang menjadi tanggung jawabnya berpotensi terabaikan. Permata Sari (2020) menjelaskan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan banyak terjadi pada anak-anak dan remaja karena ketertarikan terhadap permainan dapat membuat mereka kurang memperhatikan lingkungan di sekitarnya.

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting apabila dikaitkan dengan kehidupan santri. Santri tidak hanya dituntut untuk memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga dibina agar memiliki akhlak yang baik, kedisiplinan, tanggung jawab, serta keteraturan dalam menjalankan ibadah dan berinteraksi dengan orang lain. Akhlak santri tercermin melalui berbagai perilaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti kesantunan dalam berbicara, kepatuhan kepada orang tua dan guru, kedisiplinan dalam belajar dan beribadah, serta kemampuan mengendalikan diri. Oleh karena itu, berbagai kebiasaan yang berpotensi memengaruhi pembentukan perilaku dan akhlak santri perlu mendapatkan perhatian.

Pengawasan terhadap penggunaan perangkat elektronik dan *game online* juga memiliki peranan penting dalam proses tersebut. Yunita (2023) menegaskan pentingnya pengawasan pesantren dan kontrol orang tua terhadap penggunaan perangkat elektronik oleh santri, khususnya ketika santri berada di lingkungan keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan akhlak santri tidak hanya menjadi tanggung jawab pesantren, tetapi juga membutuhkan keterlibatan keluarga, terutama dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijaksana.

Kondisi tersebut menjadi relevan untuk dikaji pada santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, khususnya ketika santri menjalani masa liburan dan kembali berada di lingkungan keluarga. Pada masa tersebut, santri memiliki kesempatan yang lebih besar untuk menggunakan perangkat elektronik dan bermain *game online* dibandingkan ketika berada di lingkungan pesantren. Perbedaan lingkungan dan pola pengawasan tersebut dapat memengaruhi kebiasaan santri dalam menggunakan waktu selama berada di rumah. Apabila

aktivitas bermain dilakukan secara berlebihan, terdapat kemungkinan munculnya perubahan pada kebiasaan belajar, pelaksanaan ibadah, kedisiplinan, hubungan dengan orang tua, cara berkomunikasi, serta perilaku santri dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, perhatian terhadap fenomena *game online* pada santri tidak hanya diarahkan pada seberapa sering atau berapa lama santri bermain, tetapi juga pada bagaimana aktivitas tersebut berkaitan dengan perilaku dan akhlak yang ditunjukkan santri. Kajian mengenai hal tersebut penting dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bentuk penggunaan *game online* oleh santri, kondisi yang menyertai aktivitas bermain selama berada di rumah, serta perubahan perilaku dan akhlak yang tampak setelah santri kembali ke lingkungan pesantren. Hasil kajian tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai dampak *game online* terhadap kehidupan santri sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi pesantren dan orang tua dalam melakukan pembinaan dan pengawasan penggunaan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk **menganalisis dampak *game online* terhadap perubahan akhlak santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua**, khususnya dalam kaitannya dengan kebiasaan bermain *game online* ketika santri berada di rumah selama masa liburan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bentuk penggunaan *game online* oleh santri serta perubahan akhlak yang berkaitan dengan aktivitas tersebut, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi bagi pesantren dan orang tua dalam membangun pola pembinaan serta pengawasan penggunaan teknologi yang lebih tepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang beralamat di Jalan Frans Kaisiepo Km. 8 Kota Sorong, Papua Barat Daya. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai September 2025. Subjek penelitian terdiri atas bagian kesartrian, wali asrama, dan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dan snowball sampling. Peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui dan memahami permasalahan yang diteliti. Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui Observasi, untuk mengamati perilaku santri terkait penggunaan *game online*, Wawancara, untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber mengenai dampak *game online* terhadap akhlak santri, Dokumentasi, untuk melengkapi data penelitian berupa foto, arsip, dan dokumen pendukung lainnya.(Ulfatin Nurul, 2021) Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi Reduksi data Penyajian data Penarikan kesimpulan dan verifikasi data.(Lasiyono & Alam, 2024) Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu agar data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.(Susanto et al., 2023).

PEMBAHASAN

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

a. *Game Online*

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

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

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

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

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

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

“hukum asal segala sesuatu itu *mubah/bole*, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya”.

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

b. Kecanduan Bermain Game Online

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

1) Durasi Saat Bermain Game Online

Jordan & Andersen, (2017) mengungkapkan masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Rudhiati (2015), mengungkapkan kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari 2 jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu, Sebuah studi pada tahun 2014 lalu yang disebut *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment* mengklaim telah menemukan waktu permainan ideal yang akan menguntungkan, yakni satu jam per hari. Studi tersebut menemukan bahwa anak-anak yang bermain video game selama satu jam atau kurang setiap hari rata-rata lebih sosial dan puas dari pada yang tidak bermain video game/*game online*(Marget & Silalahi, 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, dapat disimpulkan bahwa durasi bermain *game online* di kalangan santri sangat bervariasi, tergantung pada waktu luang yang tersedia dan minat pribadi masing-masing. Beberapa santri

seperti Afif Aldafa Cahyadi dan Rifqi Permana Said mengungkapkan bahwa durasi bermain game mereka berkisar antara 2 hingga 4 jam sehari, hal tersebut dikuatkan oleh hasil wawancara bersama orang tua Rifqi Permana Said yang hanya memberikan waktu bermain *game online* 1-2 jam dalam sehari, meskipun ada kecenderungan sebagian santri lebih memilih menghabiskan waktu dengan media sosial, seperti Instagram, yang dianggap lebih menarik dibandingkan dengan game online itu sendiri.

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

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

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

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

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

2) Partner Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, aktivitas bermain *game online* di kalangan santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

menunjukkan pola interaksi sosial yang beragam. Sebagian santri lebih sering bermain sendiri (*solo player*), namun terkadang bermain bersama teman ketika ada kesempatan. Hal ini menunjukkan bahwa santri memiliki fleksibilitas dalam menentukan cara bermain sesuai dengan kenyamanan masing-masing.

Selain bermain sendiri, beberapa santri lebih memilih bermain bersama teman di rumah atau tongkrongan untuk mempermudah komunikasi dan mempererat hubungan sosial. Hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* saat liburan sangat bervariasi, mulai dari bermain sendiri di rumah, bermain bersama secara langsung (mabar), hingga bermain sendiri tetapi tetap berinteraksi dengan teman secara virtual dalam permainan online.

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

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

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

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

c. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Akhlak Santri Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua

Berdasarkan hasil penelitian *game online* banyak diminati oleh santri karena dapat menjadi sarana hiburan sekaligus memberikan manfaat, seperti melatih konsentrasi, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis. Beberapa *game* juga dinilai dapat memberikan nilai positif apabila dimainkan secara wajar dan terkontrol.

Namun, *game online* juga memiliki dampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan, seperti kecanduan, menurunnya prestasi belajar, mengabaikan kewajiban, serta memengaruhi akhlak santri. Oleh

karena itu, diperlukan pengawasan dan bimbingan dari orang tua maupun pendidik agar santri dapat bermain *game* secara bijak dan tetap menjaga keseimbangan antara hiburan, belajar, dan ibadah.

Menurut RudiYansah (2014) Adapun dampak dari bermain *game online* yaitu: 1) Dampak positif *game online*: *Game Online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi dengan pemain lain bahkan dengan pemain yang berasal dari berbagai negara, *game online* dapat melatih kita untuk bekerja sama dengan *team* yang cara bermainnya menyusun strategi kelompok pada tim tersebut *Game online* dapat menghubungkan kita dengan pemain lain di seluruh dunia sehingga kita dapat bertegur sapa dan bersosialisasi dengan mereka. 2) Dampak negatif *game online*: Perilaku negatif yang diperoleh dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa hampir semua berdampak pada sikap yang kemudian hal ini tercermin pada perilaku *gamers* yang mengadopsi permainan *online* tersebut (Rani et al., 2019)

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

1) Pengaruh Negatif

a) Kurangnya Komunikasi dengan Orang Tua

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

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

Terdapat pengaruh negatif *game online* yang cukup memprihatinkan, seperti berkurangnya komunikasi dan waktu berkualitas antara anak dan orang tua. Beberapa orang tua mengeluhkan anak menjadi sulit dihubungi, kurang responsif, dan sering mengabaikan perintah karena terlalu asyik bermain *game online*. Kondisi ini dapat mengganggu hubungan serta pengawasan orang tua terhadap perkembangan anak. Dalam Islam, berbuat baik dan menjaga komunikasi dengan orang tua sangat dianjurkan, sebagaimana dijelaskan dalam Surah Al-Isra ayat 23 yang artinya :

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

Ayat ini merupakan salah satu ayat paling kuat dalam Al-Qur'an yang menunjukkan hubungan langsung antara *tauhid* (mengesakan Allah) dan kewajiban *birrul walidain* (berbakti kepada kedua orang tua). Allah memulai dengan kalimat: "*Wa qadhā rabbuka*" yang artinya "Dan Tuhanmu telah memerintahkan". Kata *qadhā* mengandung makna ketetapan yang pasti dan tidak bisa ditawar, menunjukkan bahwa ini adalah perintah yang sangat serius. Allah memerintahkan agar manusia tidak menyembah selain Dia, sebuah penegasan terhadap inti utama ajaran Islam, yaitu *tauhid*. Setelah perintah tauhid, Allah langsung menyandingkannya dengan perintah untuk berbuat baik kepada kedua orang tua. Ini menunjukkan bahwa bakti kepada orang tua adalah kewajiban agung kedua setelah beribadah hanya kepada Allah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengasuh Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua dan beberapa orang tua, game online dapat mengganggu hubungan antara anak dan orang tua. Anak yang terlalu sering bermain game cenderung kurang responsif, sulit dihubungi, dan mengabaikan perintah orang tua sehingga komunikasi serta pengawasan terhadap anak menjadi berkurang.

Dalam Islam, berbakti dan menjaga hubungan baik dengan orang tua sangat dianjurkan, sebagaimana dijelaskan dalam Surah Al-Isra ayat 23. Oleh karena itu, bermain game online perlu dilakukan secara bijak agar tidak mengganggu kewajiban kepada orang tua dan keharmonisan keluarga.

b) Kewajiban Terlalaikan

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

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

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa santri dan orang tua Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dapat mengganggu kewajiban ibadah. Santri menjadi kurang fokus dalam belajar dan beribadah, merasa malas, sering terlambat sholat, serta mengurangi waktu untuk membaca Al-Qur'an dan kegiatan keagamaan lainnya.

c) Perubahan Akhlak Perkataan dan Perbuatan

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

Berdasarkan hasil wawancara dengan para pengasuh Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, *game online* dapat memengaruhi perubahan akhlak santri. Beberapa santri yang sering bermain *game online* menunjukkan perubahan perilaku, seperti berkata kasar, menggunakan bahasa toxic, dan bersikap lebih agresif terhadap teman maupun pengasuh.

Perubahan tersebut terlihat setelah santri kembali dari liburan, terutama dalam cara berbicara dan berinteraksi sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa paparan *game online* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap sikap dan akhlak santri. Hal ini juga ditegaskan oleh sabda Nabi Muhammad Shalallahu A'alaihi Wasallam mengenai "berkata baik atau diam".

2) Pengaruh Positif

Meskipun memiliki dampak negatif, *game online* juga memberikan beberapa dampak positif bagi santri. Beberapa *game* dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, serta keterampilan komunikasi dan koordinasi dengan teman saat bermain bersama.

Selain itu, bermain *game online* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika pemain berhasil mencapai prestasi tertentu dalam permainan. Jika digunakan dengan bijak, pengalaman tersebut dapat memberikan pengaruh positif dalam kehidupan sehari-hari.

Studi yang dilakukan oleh *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment* pada tahun 2014, mengklaim telah menemukan waktu permainan ideal yang akan menguntungkan, yakni satu jam per hari. Studi

tersebut menemukan bahwa anak-anak yang bermain video *game* selama satu jam atau kurang setiap hari rata-rata lebih sosial dan puas daripada yang tidak bermain video *game/online* (Septilia Fajarseli et al., 2023)

Penelitian di *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain *game*. Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain *game*. Beberapa *professor di Loyola University, Chicago* telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *game online* dapat menumbuhkan interaksi social yang menentang *stereotif gamer* yang terisolasi (Khamid & Hadi, 2025)

Dalam syariat agama islam membolehkan segala jenis permainan dan hiburan selagi hiburan dan permainan tersebut tidak melanggar syariat, seperti didalamnya terdapat perjudian, gambar atau video yang membuka aurat dan melalaikan kewajiban sebagai seorang muslim.

Bermain *game online* tidak selalu berdampak negatif, karena juga dapat memberikan manfaat seperti melatih berpikir kritis, kerja sama tim, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu kemampuan bahasa Inggris dan ketajaman penglihatan.

Dalam Islam, hiburan diperbolehkan selama tidak melanggar syariat dan tidak melalaikan kewajiban. Oleh karena itu, *game online* dapat memberikan manfaat apabila dimainkan secara bijak dan tidak berlebihan.

d. Upaya Asadzah Menanggulangi Akhlak Santri yang dipengaruhi Kecanduan Game Online ketika liburan

Ulfah, (2020) mengatakan peran Guru merupakan orang tua kedua bagi siswa yang berada di lingkungan sekolah. Sehingga perannya tidak jauh berbeda dengan peran orang tua yang berada di lingkungan keluarga dan Guru bagi siswa suatu figur yang dapat ditiru setelah orang tua. Hal ini guru memiliki peran aktif dalam mengawasi kemajuan dan perkembangan siswa di sekolah sehingga peran Guru sangat penting dalam diri siswa. Peran Guru pembimbing merupakan peran penting karena Guru pembimbing adalah Guru terdekat dengan siswa, sehingga siswa lebih nyaman dan lebih menerima masukan serta motivasi dari Guru pembimbing. Dengan maraknya *game online* diberbagai kalangan, pengawasan Guru pembimbing sangat dibutuhkan meski dengan usaha yang cukup keras karena kefokusannya siswa dan minat siswa belajar semakin hari semakin berkurang. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ulimaz, 2024) yang menjelaskan bahwa peran guru sangat penting dalam mengatasi permasalahan-permasalahan siswa termasuk di dalamnya permasalahan kecanduan *game online*. (Tahsinia et al., 2024)

Menurut Hidayati (2020), pembimbing asrama memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi

pengembangan karakter santri. Alamsyah (2022), menyatakan bahwa tugas pembimbing mencakup pengawasan, pendampingan, serta pembinaan karakter santri melalui pendekatan yang bersifat individual maupun kelompok. Hidayah, (2022) mengatakan dalam konteks pendidikan pesantren, peran pembimbing asrama menjadi sangat signifikan karena mereka bertindak sebagai agen pengubah (*change agent*) yang bertanggung jawab tidak hanya mengarahkan dan mengawasi santri tetapi juga memotivasi mereka untuk mencapai tujuan pembentukan karakter yang diinginkan (Khamid & Hadi, 2025)

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

1) Pendekatan

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

a) Pendekatan Keteladanan

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

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

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

Berdasarkan hasil observasi, Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua menerapkan pendekatan *qudwah* (keteladanan) kepada seluruh santri melalui sikap dan perilaku para asatidzah, seperti tutur kata yang

santun, tingkah laku yang baik, serta penampilan yang sopan dan syar'i. Pendekatan keteladanan ini mengikuti metode pendidikan yang diajarkan oleh Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam dan para sahabatnya. Metode tersebut juga diterapkan dalam membina santri yang mengalami perubahan akhlak akibat terlalu sering bermain game online saat liburan.

b) Pendekatan Nasehat

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

Salah satu pendekatan yang dilakukan oleh Asatidzah dan Wali Asrama Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua adalah melalui nasihat. Metode ini dinilai efektif dalam meningkatkan keimanan serta membentuk moral dan spiritual santri. Pendekatan nasihat dilakukan secara pribadi maupun kelompok, dan apabila tidak ada perubahan, maka penanganan akan dilanjutkan oleh bagian kesartrian.

Dalam konteks Qur'an QS. Az-Zariyat 55, nasehat adalah sebuah peringatan yang selalu bermanfaat bagi orang beriman. Teruslah memberi peringatan karena sesungguhnya peringatan itu bermanfaat bagi orang-orang mukmin. (Az Zariyat : 55)

Dalam pendidikan Islam, nasihat merupakan metode efektif untuk meningkatkan keimanan, membentuk moral, dan memperkuat spiritualitas, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Az-Zariyat ayat 55. Di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, nasihat menjadi langkah awal yang dilakukan oleh asatidzah dan wali asrama dalam mengatasi perubahan akhlak santri akibat bermain game online saat liburan, melalui pendekatan secara bertahap agar santri memiliki akhlak mulia dan keteguhan dalam menjalankan ajaran Islam.

2) Kegiatan Pondok Pesantren

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

Kegiatan di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua diadakan sebagai rutinitas untuk mengurangi kejenuhan santri selama berada di pondok. Menurut Wahyu Darisman selaku Kesartrian, santri yang terbiasa bermain game online saat liburan diarahkan pada kegiatan positif seperti halaqoh Al-Qur'an, halaqoh hadist, dan Jam'iah Tholabah (OSIS) agar

perhatian mereka beralih dari game online kepada kegiatan yang lebih bermanfaat.

Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua memiliki dua kegiatan yaitu, kegiatan wajib dan kegiatan pilihan :

- a) *Halagoh Al Qur'an*
 - b) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
 - c) *Muhadoroh Usbui'yyah* (Kajian Pekanan)
 - d) *A'mal Jama'i* (Kerja Bakti)
 - e) Kegiatan *Jami'yyah Tholabah* Pekanan (Kegiatan Osis)
- 3) Sanksi Berkelanjutan

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

Allah Ta'ala berfirman dalam surah Al Maidah ayat 38 mengenai pentingnya ditegakkan *Hudud* (sanksi). Laki-laki maupun perempuan yang mencuri, potonglah tangan keduanya sebagai balasan atas perbuatan yang mereka lakukan dan sebagai siksaan dari Allah. Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. (Al Maidah : 38)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa hukuman dalam Islam bertujuan menjaga keadilan dan mencegah pelanggaran, bukan sebagai bentuk kekerasan. Prinsip ini sejalan dengan penanganan santri di Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua yang mengalami perubahan akhlak akibat game online. Penanganan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan nasihat oleh wali asrama, kemudian dilanjutkan dengan sanksi bertingkat seperti SP1, SP2, hingga SP3 yang dapat disertai pemanggilan orang tua atau pemulangan sementara. Sanksi tersebut bertujuan mendidik santri agar menyadari kesalahan dan memperbaiki akhlaknya.

PENUTUP

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

orang tua, serta kelalaian dalam ibadah akibat terlalu sering bermain game online.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Djamal, M. (2018). *Metode Hukuman dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 1(1), 20–25.
- Febriany. (2020). *Sejarah , Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online*. 54–55.
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 100. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>
- Indrawan, T., & Candrasari, Y. (2023). *Penggunaan Game Online dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online)*. 6(9), 6805.
- Khamid, A., & Hadi, M. N. (2025). *Strategi Pengurus Asrama A Dalam Membentuk Karakter Mandiri Santri Di Pondok Pesantren Ngalah*. 2(3), 298.
- Lasiyono, U., & Alam, W. Y. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif* (Nurhaeni (ed.)). MEGA PRESS NUSANTARA.
- Marget, S., & Silalahi, C. (2021). GAME ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE BACKWARD CHAINING WEB BASED EXPERT SYSTEM FOR DIAGNOSTIC SYMPTOMS OF ONLINE GAME ADDICTION USING BACKWARD CHAINING. *Teika*, 11(2), 176.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Ilmiah Mahasiswa FISIP*, 6(2).
- Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG. *Komunikasi Global*, 9(1), 21.
- Pasapan, N. L., & Sary, K. A. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6).
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 9.
- Septilia Fajarseli, A., Retna, T., & Wahyurianto, Y. (2023). Game Online Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(9), 2348. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i9.457>
- Siregar, A. B. . (2021). Pendekatan Pendidikan Anak : Keteladanan , Nasehat dan Perhatian. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 2.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 55–60. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan*.

3(4), 528.

Tahsinia, J., Mujaddid, A., Islam, S., & Hidayat, A. N. (2024). *Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa yang Kecanduan Game Online di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu*. 5(1), 122.

Ulfatin Nurul, T. T. (2021). *Medote Penelitian Kualitatif untuk Keguruan dan Pendidikan* (W. Rachmayanti (ed.); 2021 ed.). Erlangga.