

## **Dampak Bermain Game Online dan Sosial Media Terhadap Akhlak Mazmumah Siswa di SMP Islam Terpadu Subulussalam**

**Asiah**

*Universitas Sultan Aji Mubammad Idris Samarinda, Indonesia*

*Email: [Asiyahasyah972@gmail.com](mailto:Asiyahasyah972@gmail.com)*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak bermain game online dan penggunaan media sosial terhadap akhlak mazmumah siswa di SMP Islam Terpadu Subulussalam Samarinda. Dengan pertumbuhan pengguna internet yang signifikan di Indonesia, khususnya di kalangan remaja, fenomena ini menjadi penting untuk diteliti. Dampak tersebut mencakup aspek psikologis dan perilaku siswa, termasuk intensitas bermain game online, penggunaan media sosial, dan potensi dampak negatifnya terhadap pendidikan akhlak anak. Dalam menjalankan penelitian ini, digunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan melibatkan siswa di SMP IT Subulussalam Samarinda yang aktif menggunakan media sosial seperti Instagram, TikTok, dan WhatsApp, serta bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada dampak negatif signifikan terhadap akhlak mazmumah siswa. Dampak game online termasuk waktu bermain yang berlebihan, gangguan konsentrasi belajar, tidur di sekolah, penurunan nilai, kesehatan menurun, emosi yang tidak stabil, dan kecanduan. Sementara itu, dampak media sosial mencakup sikap malas, penggunaan kata-kata kasar, unggahan konten yang tidak pantas, dan perilaku bullying.

**Kata Kunci:** *Game Online, Media Sosial, Akhlak Mazmumah*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan saat ini telah menghasilkan kemajuan signifikan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ini tercermin dalam berbagai produk teknologi yang memberikan manfaat luas bagi manusia, meliputi aspek pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Akses internet menjadi kunci utama untuk mendapatkan berbagai kemudahan ini.

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2022-2023, pengguna internet di Indonesia mencapai 213 juta orang pada Januari 2023. Angka tersebut setara dengan 77% dari total populasi Indonesia yang mencapai 276,4 juta orang. Pada periode sebelumnya, yaitu 2021-2022, tingkat penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 77,02%, dengan jumlah 210,026 juta jiwa dari total populasi penduduk sebanyak 272,6 juta jiwa. Terjadi peningkatan sebesar 6,78% dari periode 2019-2020, di mana jumlah pengguna internet mencapai 196,71 juta jiwa dari total populasi 266,91 juta jiwa. Hasil survei tersebut mencerminkan minat yang tinggi dari masyarakat Indonesia dalam menggunakan internet selama beberapa tahun terakhir.<sup>1</sup>

Sejak munculnya internet, terdapat beragam hiburan yang dapat dinikmati, seperti media sosial, film, berita, dan game online. Penggunaan perangkat untuk bermain game online dan berinteraksi di media sosial tidak terbatas, karena dapat diakses melalui berbagai

---

<sup>1</sup> "Penetrasi Pengguna Internet Indonesia," *AP JII*, 2020 2019, 15.

perangkat seperti komputer, laptop, ponsel, dan perangkat lainnya, asalkan terhubung ke jaringan internet.<sup>2</sup>

Media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat terutama remaja. Masa remaja seharusnya mendapat perhatian lebih dari orang tua karena menurut sarwono yang dikutip oleh Rizki Aprilia, Aat Sriati, dan Sri Hendrawati mengatakan

*Masa remaja menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Tahapan yang sangat penting dilalui oleh remaja yaitu ketika pada masa remaja tengah. Hal tersebut dikarenakan pada masa ini remaja berada pada tahap masa pencarian identitas diri, sangat membutuhkan peran teman sebaya, berada dalam kondisi kebingungan karena belum mampu menentukan aktivitas yang bermanfaat serta memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap berbagai hal yang belum diketahuinya.<sup>3</sup>*

Perkembangan media sosial berdampak besar pada pendidikan remaja, dengan efek yang dapat bersifat positif maupun negatif, terutama dalam aspek pembentukan karakter dan nilai-nilai moral anak.

Penggunaan sosial media oleh anak-anak dapat memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap pendidikan akhlak mereka. Beberapa dampak tersebut antara lain adalah anak-anak menggunakan sosial media lebih untuk hiburan daripada pembelajaran. Misalnya, mereka sibuk mengakses platform seperti Facebook, tiktok, Instagram, atau bermain game online, sehingga mengabaikan tugas-tugas sekolah dan kurangnya disiplin. Selain itu, kebiasaan begadang untuk bermain game online atau berselancar di media sosial dapat menyebabkan kurangnya waktu tidur. Akibatnya, anak-anak menjadi mengantuk di kelas dan kesulitan berkonsentrasi selama pembelajaran. Hal ini juga dapat memicu perilaku mencontek karena kurangnya fokus dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Selain itu, adanya risiko paparan konten negatif seperti pornografi dan kekerasan di sosial media dapat merusak moral dan nilai-nilai akhlak anak. Anak-anak yang terpapar konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral dapat mengalami kemerosotan dalam pendidikan akhlak dan mengembangkan pandangan yang tidak sehat terhadap seksualitas dan kekerasan.<sup>4</sup> Apabila seorang siswa sudah tidak konsentrasi lagi pada pelajarannya, maka hasil yang didapat dalam belajarnya pun tidak akan optimal.

Dari dampak media sosial diatas dapat dapat disimpulkan bahwa media sosial memiliki potensi untuk mengubah perilaku seseorang. Namun, hasilnya sangat bergantung pada cara penggunaannya oleh masing-masing individu. Artinya, pengaruh media sosial dapat bervariasi tergantung pada kebijakan dan pengendalian diri yang diterapkan oleh setiap orang dalam menggunakan platform tersebut.

Melihat fenomena tersebut, tentunya memiliki dampak signifikan terhadap akhlak siswa. Akhlak, sebagai cerminan diri seorang Muslim, tidak hanya tercermin dalam kehidupan sehari-hari, melainkan juga dalam interaksi siswa di media sosial. Ini mencakup komentar dan

---

<sup>2</sup> Muhammad Rahyuni, Yunus and Sundari Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 65–70.

<sup>3</sup> Rizki Aprilia, Aat Sriati, and Sri Hendrawati, "Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja," *Journal of Nursing Care* 3, no. 1 (2020): h. 43.

<sup>4</sup> Leli Hasanah Lubis, "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlak Siswa Madrasah Ibtidayah," *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains* 4, no. 1 (2020): 7.

tindakan "like," eksplorasi informasi, serta unggahan dan unduhan gambar atau video di platform tersebut. Setiap konten yang dilihat dan diikuti oleh siswa di media sosial dapat menjadi penentu arah perbaikan atau kemerosotan akhlak mereka. Dengan kata lain, interaksi siswa di dunia digital juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan moralitas mereka, menciptakan potensi untuk perbaikan atau penurunan kualitas akhlak.<sup>5</sup>

Berdasarkan informasi yang telah disebutkan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui "Dampak Game Online dan Media Sosial terhadap Akhlak Mazmumah siswa di SMP IT Subulussalam Samarinda".

## **Kajian Teori**

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat cepat dan sulit untuk dikendalikan. Salah satu hasil dari kemajuan tersebut adalah internet, yang memberikan akses bebas ke beragam informasi dan menyajikan berbagai bentuk hiburan. Media sosial, seperti Instagram dan TikTok, serta game online seperti Mobile Legends, menjadi bagian penting dari kehidupan remaja saat ini. Media sosial dan game online ini memiliki dampak yang signifikan pada aspek sosial dan psikologis penggunanya.

Dampak sosialnya mencakup pengaruh terhadap pola interaksi sosial, pembentukan identitas online, dan hubungan antar individu. Sementara itu, dampak psikologisnya mencakup aspek-aspek seperti kesehatan mental, pola tidur, dan tingkat stres. Oleh karena itu, penting bagi pengguna, terutama remaja, untuk memahami dan mengelola dampak dari penggunaan media sosial dan game online ini agar dapat menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Donny Eryastha, yang menjabat sebagai Head of Public Policy TikTok Indonesia, menyatakan melalui kutipan dari Sunggiale Vina Mahardika dan rekan-rekannya bahwa pengguna TikTok di Indonesia saat ini didominasi oleh generasi Y dan Z, yang mencakup kelompok usia antara 14 hingga 24 tahun. Dengan kata lain, mayoritas pengguna TikTok adalah para remaja. Hal ini sesuai dengan definisi generasi Y yang juga dikenal sebagai generasi milenial, dan generasi Z, yang merupakan kelompok generasi di bawah milenial. Dengan merinci bahwa generasi Y lahir antara awal 1980-an hingga pertengahan 1990-an dan generasi Z melibatkan individu yang lahir dari pertengahan 1990-an hingga pertengahan 2000-an, dapat diambil kesimpulan bahwa para remaja, yang berusia antara 14 hingga 24 tahun, mendominasi pengguna TikTok di Indonesia. Fenomena ini mencerminkan popularitas dan daya tarik platform tersebut di kalangan generasi muda.<sup>6</sup>

Dari aspek psikologi intensitas bermain game online dapat menimbulkan kecanduan yang biasa disebut dengan *Addiction* (Adiksi). Menurut Marlatt dalam bukunya yang berjudul "Addictive behaviors: Etiology and treatment. Annual review of Psychology", adiksi dapat didefinisikan sebagai suatu pola perilaku yang dapat meningkatkan resiko penyakit dan masalah personal serta masalah sosial. Perilaku adiksi ini biasanya dialami secara subjektif sebagai "loss of

---

<sup>5</sup> Desi Rahmatiwati, Joko Sarjono, and Muhammad Fatchurrohman, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Akhlak Peserta Didik," *Al'Ulum Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2022): h. 214., <https://doi.org/10.54090/aujpai.v2i2.4>.

<sup>6</sup> Sunggiale Vina Mahardhika et al., "Faktor-Faktor Penyebab Tingginya Minat Generasi Post-Millennial Di Indonesia Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik-Tok," *SOSEARCH : Social Science Educational Research* 2, no. 1 (2021): 40–53.

control” dimana perilaku muncul meskipun telah adanya usaha untuk menghentikan perilaku tersebut.<sup>7</sup>

Sedangkan Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” menyatakan ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction* adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas, yaitu kecanduan terhadap internet atau game online.<sup>8</sup>

Ketergantungan pada game online, atau yang dikenal sebagai kecanduan game online, merujuk pada perilaku di mana seseorang cenderung terus-menerus bermain game online, menghabiskan waktu yang signifikan, dan mungkin kesulitan dalam mengendalikan atau mengatur kegiatan tersebut.

Menurut Lemmens dalam bukunya yang berjudul "Development and Validation of Game Addiction Scale For Adolescents," yang dikutip oleh Wira, terdapat enam indikator kecanduan game online, meliputi Salience (keinginan untuk bermain), Tolerance (peningkatan durasi bermain), Withdrawal (perasaan tidak nyaman), Relapse (kembali bermain setelah berhenti), Problems (timbulnya masalah), dan Relief (kepuasan).<sup>9</sup>

Menurut pendapat Darma (2011:67) yang dikutip oleh Jihan Yusrina menyatakan bahwa dampak negatif game online pada siswa atau anak-anak mencakup peningkatan waktu bermain di luar jam sekolah, gangguan konsentrasi belajar karena fokus pada game, ketidakhadiran di sekolah, kelalaian dalam tugas dan tanggung jawab, penurunan nilai, kecenderungan berbohong tentang durasi bermain, prioritas bermain game daripada berinteraksi dengan teman, menjauhkan diri dari kegiatan sosial atau kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dan gejala kecemasan serta kemarahannya jika tidak bermain game online.<sup>10</sup>

Menurut Carr CT & Hayes RA dalam bukunya yang berjudul *Social Media: defining, developing, and divining* yang dikutip oleh Joseph B. Bayer, Penny Trieu, dan Nicole B. Ellison “*Social media are Internet-based, disentrained, and persistent channels of masspersonal communication facilitating perceptions of interactions among users, deriving value primarily from user-generated content.*”<sup>11</sup>

Berdasarkan pandangan Carr CT & Hayes RA, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah bentuk komunikasi berbasis Internet yang tidak terpusat, memungkinkan interaksi antar pengguna, dan mengedepankan nilai, terutama dari konten yang dihasilkan oleh pengguna.

Data dari *The Global Statics* mengatakan

*“The Top Social Media Platforms In Indonesia: Instagram is by far the most popular platform among Indonesian internet users, with 84.80% of them using it. About 81.30% of respondents said they use Facebook regularly, which is slightly more than 3x as many as those who report using*

---

<sup>7</sup> Aisyah. Auria, “Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Shoppng Addiction Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.,” *Skripsi* (2013): h.13.

<sup>8</sup> Lance M. Dodes, *The Heart of Addiction* (Harper Collins, 2010), h. 8.

<sup>9</sup> Wira Adi Cahyo Wibowo and Afif Kurniawan, “Hubungan Self-Control Dengan Online Gaming Addiction Pada Mahasiswa Di Surabaya,” *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)* 1, no. 1 (2021): 78–86, <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24593>.

<sup>10</sup> Jihan Yusrina and Yoyok Yermiandhoko, “Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2022).

<sup>11</sup> Joseph B. Bayer, Penny Trieu, dan Nicole B. Ellison, “Social Media Elements, Ecologies, dan Effects,” *Annual review of psychology* Vol. 71, no. 4 (2019): h. 473.

*Instagram (29%). TikTok and Twitter are even farther behind these two platforms, with just 63.10% and 58.30% of Indonesians reporting regular usage, respectively.*"<sup>12</sup>

Artinya Platform Media Sosial Teratas Di Indonesia: Instagram sejauh ini merupakan platform paling populer di kalangan pengguna internet Indonesia, dengan 84,80% di antaranya menggunakannya. Sekitar 81,30% responden mengatakan mereka menggunakan *Facebook* secara teratur, yang sedikit lebih dari 3x lebih banyak daripada mereka yang melaporkan menggunakan *Instagram (29%). TikTok* dan *Twitter* bahkan lebih jauh di belakang kedua platform ini, dengan masing-masing hanya 63,10% dan 58,30% orang Indonesia melaporkan penggunaan reguler.

Penelitian sebelumnya menunjukkan dampak negatif media sosial pada anak-anak, seperti menurunkan tingkat disiplin selama masa perkembangan dan menyebabkan sikap malas, terutama karena keterlibatan intensif dalam interaksi sosial yang dianggap menarik. Selain itu, anak-anak lebih rentan untuk mencontoh perilaku negatif seperti menyontek, bersikap tidak sopan dalam berpakaian dan berbicara karena meniru percakapan yang tidak disaring dengan baik di media sosial serta terlibat dalam pertengkaran yang disebabkan oleh adegan-adegan berbahaya yang ditemui di media sosial, seperti pornografi, kekerasan, dan peperangan. Akibatnya, anak-anak menjadi kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran di sekolah, lebih menyukai mengakses dunia maya daripada belajar di sekolah. Semua ini sangat berpotensi merugikan aspek sosial anak-anak.<sup>13</sup>

Akhlik mazmumah adalah perbuatan tercela yang bisa merusak keimanan seseorang hingga merugikan diri sendiri dan orang lain.<sup>14</sup>Macam-macam akhlak mazmumah diantaranya, yaitu; Riya' adalah tindakan yang dilakukan tidak dengan tujuan mendapatkan keridhaan Allah Swt, melainkan semata-mata untuk mencari pujian dari orang lain.<sup>15</sup> Dusta, atau kazib, merupakan kebalikan dari sifat jujur (*shidq*); menyampaikan informasi yang bertentangan dengan fakta sebenarnya, padahal pelaku mengetahui kebenarannya.<sup>16</sup> Dengki adalah perilaku yang merujuk pada ketidakbahagiaan melihat kebahagiaan orang lain dan upaya untuk menghapuskan kegembiraan tersebut.<sup>17</sup>

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sudarto mengemukakan bahwa penelitian kualitatif ialah langkah-langkah dalam

---

<sup>12</sup> The Global Statics, "Indonesia Social Media Statics 2023," [Indonesia Social Media Statistics 2023 | Most Popular Platforms – The Global Statistics](#) Diakses pada 15 Desember 2023

<sup>13</sup> Sulidar Fitri, "Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak," *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1, no. 2 (2017): h. 121.

<sup>14</sup> Kumparan, "Akhlik Mahmudah dan Mazmumah: Pengertian dan Contohnya", [Akhlik Mahmudah dan Mazmumah: Pengertian dan Contohnya | kumparan.com](#), diakses pada tanggal 15 Desember 2023, pukul 07:13

<sup>15</sup> Eko Zulfikar, "Interpretasi Makna Riya Dalam Al-Qur'an: Studi Kritis Perilaku Riya Dalam Kehidupan Sehari-Hari," *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 3, no. 2 (2019): 144.

<sup>16</sup> Rukman Abdul Rahman Said, "Berdusta Dalam Tinjauan Hadis," *Al Asas: Jurnal Ilmiah Ilmu Dasar Keislaman* Vol. 4, no. 1 (2020): h. 29.

<sup>17</sup> Marwan Salahudin, "Amalan Tarekat Qadiriyyah Wa Naqshabandiyah Sebagai Proses Pendidikan Jiwa di Mesjid Babul Muttaqin Desa Kradenan Jetis Ponorogo," *Esoterik: Jurnal Akhlak dan Tasawuf* Vol. 2, no. 1 (206M): h. 69.

menghasilkan berbagai data yang bersifat deskriptif seperti dari kata lisan atau kata tertulis serta mengamati dari sikap seseorang.<sup>18</sup>

Penelitian dengan menggunakan jenis kualitatif, pada prinsipnya ingin memberikan, menerangkan, mendeskripsikan secara kritis, atau menggambarkan suatu fenomena, suatu kejadian, atau suatu peristiwa interaksi sosial dalam masyarakat untuk mencari dan menemukan makna dalam konteks yang sesungguhnya.<sup>19</sup>

Jadi, jenis penelitian ini akan berusaha menggambarkan, mendeskripsikan, menjelaskan, dan memecahkan masalah yang akan diteliti secara lebih mendalam untuk memperoleh informasi yang mendalam dan menyeluruh tentang Dampak Game Online dan Media Sosial terhadap Akhlak Mazmumah siswa SMP Subulussalam Samarinda.

Informasi-informasi tersebut diperoleh dari individu yang dapat dipercaya sebagai narasumber, yang mana proses perolehannya dilakukan melalui wawancara dengan anak-anak di SMP IT Subulussalam Samarinda yang mengakses sosial media yaitu *Instagram*, *Tiktok*, dan *WhatsApp* dan bermain game online.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi melibatkan pengamatan berbagai aspek sebagai bentuk pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada responden, sementara dokumentasi mencakup pengambilan gambar selama kegiatan lapangan. Data yang terhimpun mencakup informasi dari buku, jurnal, serta gambar yang dicatat dan dipilih bagian-bagian yang dianggap relevan terhadap inti permasalahan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pembahasan ini, peneliti akan mengulas temuan-temuan dari data yang telah terkumpul sesuai dengan rumusan masalah yang telah diformulasikan. Fokusnya adalah memberikan deskripsi mengenai dampak game online dan media sosial terhadap \ akhlak mazmumah siswa di SMP Subulussalam. Selanjutnya, peneliti akan menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **Dampak game online terhadap akhlak mazmumah siswa**

#### *Waktu Bermain yang Berlebihan*

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengakui bahwa siswa menghabiskan waktu bermain game online hingga 4-5 jam sehari, bahkan lebih pada hari libur.

#### *Gangguan Konsentrasi Belajar*

Berdasarkan hasil wawancara siswa mengakui bahwa konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa terfokus pada permainan dalam game online, terutama ketika mengalami kekalahan.

#### *Tertidur di Sekolah*

Berdasarkan hasil wawancara siswa mengakui bahwa Siswa sering merasa ngantuk di sekolah karena begadang untuk bermain game online pada malam hari.

---

<sup>18</sup> Emriz, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm.175.

<sup>19</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm.338.

### *Penurunan Nilai*

Berdasarkan hasil wawancara siswa mengakui bahwa Nilai siswa menurun karena lebih memilih bermain game online daripada belajar.

### *Kesehatan Menurun*

Berdasarkan hasil wawancara siswa mengakui bahwa Seringnya begadang bermain game online menyebabkan siswa mudah sakit, seperti pusing karena pola makan dan tidur yang tidak teratur.

### *Emosi yang Tidak Stabil*

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengakui bahwa siswa cenderung merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online. Kegagalan dalam permainan dapat memicu reaksi emosional yang intens, yang seringkali disertai dengan penggunaan kata-kata kasar.

### *Kecanduan*

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengakui bahwa mereka sangat kecanduan bermain game online. Aktivitas ini telah menjadi suatu keharusan dalam rutinitas harian mereka, dan mereka merasa sulit untuk tidak bermain game online.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Darma (2011:67) yang dikutip oleh Jihan Yusrina menyatakan bahwa Dampak negatif dari bermain game online pada siswa atau anak-anak melibatkan sejumlah aspek, antara lain: peningkatan waktu yang dihabiskan untuk bermain game online di luar jam sekolah, gangguan konsentrasi belajar karena pikiran siswa cenderung terfokus pada permainan dalam game online, kelelahan yang menyebabkan tertidur di sekolah, sering mengabaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa, penurunan nilai di sekolah, kecenderungan untuk berbohong tentang durasi bermain game online, lebih memprioritaskan bermain game daripada berinteraksi dengan teman, menjauhi kelompok sosial seperti klub atau kegiatan ekstrakurikuler, serta mengalami perasaan cemas dan mudah marah jika tidak dapat bermain game online.<sup>20</sup>

### **Dampak sosial media terhadap akhlak mazmumah siswa**

Akhlak mazmumah dalam konteks penelitian ini merujuk pada perilaku tercela yang berasal dari manusia. Dalam penelitian ini, akhlak mazmumah mencakup penggunaan media sosial untuk mengolok-olok sesama, kecenderungan menggunakan kata-kata kasar, dan mendorong siswa menjadi malas serta mengabaikan tugas. Beberapa indikator akhlak mazmumah melibatkan perilaku yang kurang baik, tindakan yang menyimpang dari prinsip-prinsip syari'at Islam, serta perilaku yang memicu permusuhan dan kebencian.<sup>21</sup>

### *Sikap Malas*

---

<sup>20</sup> Jihan Yusrina and Yoyok Yermiandhoko, "Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2022).

<sup>21</sup> Beni Ahmad Saebani dan Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak* (Bandung: CV PUSTAKASETIA, 2010), h. 14.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengakui bahwa siswa cenderung malas melakukan tugas dan pekerjaan rumah ketika menggunakan media sosial, terutama ketika menonton konten di TikTok dan Instagram.

#### *Bicara Kasar*

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengakui bahwa penggunaan sosial media kadang-kadang menyebabkan siswa menggunakan kata-kata kasar dalam berkomunikasi.

#### *Mengupload konten yang tidak pantas*

Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa mengunggah cerita atau konten yang tidak pantas, termasuk mengolok-olok teman, merokok dan berpacaran.

#### *Media untuk Mem-bully*

Beberapa siswa menggunakan media sosial sebagai sarana untuk membully teman mereka, seperti mengunggah foto atau cerita tanpa persetujuan.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online dan media sosial memiliki dampak negatif terhadap akhlak mazmumah siswa di SMP Subulussalam Samarinda, meliputi aspek kesehatan, perilaku belajar, dan interaksi sosial.

Hal ini diperkuat oleh Sulidar Fitri, seperti yang terungkap dalam jurnalnya, menegaskan bahwa dampak negatif media sosial dapat menyebabkan kurangnya disiplin pada anak-anak selama masa perkembangan, serta sikap malas karena terlalu terlibat dalam interaksi sosial yang menarik bagi mereka. Selain itu, media sosial juga cenderung membuat anak-anak rentan untuk menyontek karya orang lain, bersikap kurang sopan dalam berpakaian dan berbicara karena meniru percakapan yang tidak difilter dengan baik di media sosial. Konflik sering timbul akibat eksposur terhadap konten berbahaya, seperti adegan pornografi, kekerasan, perang, dan penganiayaan teman, serta dapat mendorong perilaku bolos sekolah karena kenyamanan berinteraksi dalam dunia maya daripada berfokus pada pembelajaran di sekolah. Semua ini dapat berpotensi merusak aspek sosial anak-anak.<sup>22</sup>

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online dan media sosial memiliki dampak negatif terhadap akhlak mazmumah siswa di SMP Subulussalam Samarinda. Penggunaan game online yang berlebihan menyebabkan gangguan konsentrasi belajar, tertidur di sekolah, penurunan nilai, kesehatan menurun, emosi tidak stabil, dan kecanduan. Sementara itu, media sosial juga memberikan dampak negatif seperti sikap malas, penggunaan kata-kata kasar, unsur tidak pantas dalam unggahan, dan menjadi media untuk membully. Kesimpulannya, diperlukan kesadaran dan pengelolaan yang lebih baik terhadap penggunaan game online dan media sosial di kalangan siswa untuk mengurangi dampak negatifnya terhadap akhlak dan kesejahteraan mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aprilia, Rizki, Aat Sriati, and Sri Hendrawati. "Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada

---

<sup>22</sup> Sulidar Fitri, "Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak," *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1, no. 2 (2017): h. 121.

- Remaja.” *Journal of Nursing Care* 3, no. 1 (2020): 41–53. <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i1.26928>.
- Auria, Aisyah. “Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Shoppng Addiction Pada Mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.” *Skripsi*, 2013.
- Emriz. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Lubis, Leli Hasanah. “Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlak Siswa Madrasah Ibtidayah.” *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains* 4, no. 1 (2020): 7.
- Mahardhika, Sunggiale Vina, Iqlima Nurjannah, Isnaini Ila Ma’una, and Zahrotun Islamiyah. “Faktor-Faktor Penyebab Tingginya Minat Generasi Post-Millennial Di Indonesia Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik-Tok.” *SOSEARCH: Social Science Educational Research* 2, no. 1 (2021): 40–53. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v2n1.p40-53>.
- Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Rahmatiwi, Desi, Joko Sarjono, and Muhammad Fatchurrohman. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Akhlak Peserta Didik.” *Al’Ulum Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2022): 211. <https://doi.org/10.54090/aujpai.v2i2.4>.
- Rahyuni, Yunus, Muhammad, and Sundari Hamid. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.” *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.
- Wibowo, Wira Adi Cahyo, and Afif Kurniawan. “Hubungan Self-Control Dengan Online Gaming Addiction Pada Mahasiswa Di Surabaya.” *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)* 1, no. 1 (2021): 78–86. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24593>.
- Yusrina, Jihan, and Yoyok Yermiandhoko. “Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2022).
- Zulfikar, Eko. “Interpretasi Makna Riya Dalam Al-Qur’an: Studi Kritis Perilaku Riya Dalam Kehidupan Sehari-Hari.” *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur’an Dan Tafsir* 3, no. 2 (2019): 143–57. <https://doi.org/10.15575/al-bayan.v3i2.3832>.