

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI MAN 1 BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Oleh:

MUH FIQRAN HIDAYAT

1900031234

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat memperoleh gelar sarjana strata
satu dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

YOGYAKARTA

2024

**ISLAMIC EDUCATION TEACHERS' ROLE IN OVERCOMING ONLINE
GAME ADDICTION IN MAN 1 BANTUL OF YOGYAKARTA**

THESIS



By:

MUH FIQRAN HIDAYAT

1900031234

This thesis is Submitted to Fulfill the Partial Requirements to Obtain a Bachelor
Degree in Departemen of Islamic Education

FACULTY OF ISLAMIC STUDIES

AHMAD DAHLAN UNIVERSITY

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENYEKAT



NOTA DINAS

Dr. Yusutria., S.Pd.I., MA.

Pembimbing Skripsi

Universitas Ahmad Dahlan

Hal : Persetujuan *Munaqasyah*

Lampiran : 3 eks

Kepada
Kaprosdi Pendidikan Agama Islam
Universitas Ahmad Dahlan
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Muh Fiqran Hidayat

NIM : 1900031234

Fakultas : Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tugas Akhir : **Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut dapat diajukan untuk ujian munaqasyah
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Maret 2024

Pembimbing



Dr. Yusutria., S.Pd.I., MA.

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muh Fiqran Hidayat
NIM : 1900031234
Email : muh1900031234@webmail.uad.ac.id.
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta”.Ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Maret 2024



Muh Fiqran Hidayat
NIM. 1900031234

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Skripsi Berjudul : Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi
Kecanduan *Game Online* Di MAN 1 Bantul Yogyakarta

Nama : Muh Fiqran Hidayat

Nim : 1900031234

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian *munaqasyah*

Ketua : Dr. Yusutria, S.Pd.I., M.A.

Penguji 1 : Fadhlurrahman, S.Pd., M.Pd.

Penguji 2 : Zalik Nuryana, M.Pd.I.

Diuji di Yogyakarta pada:

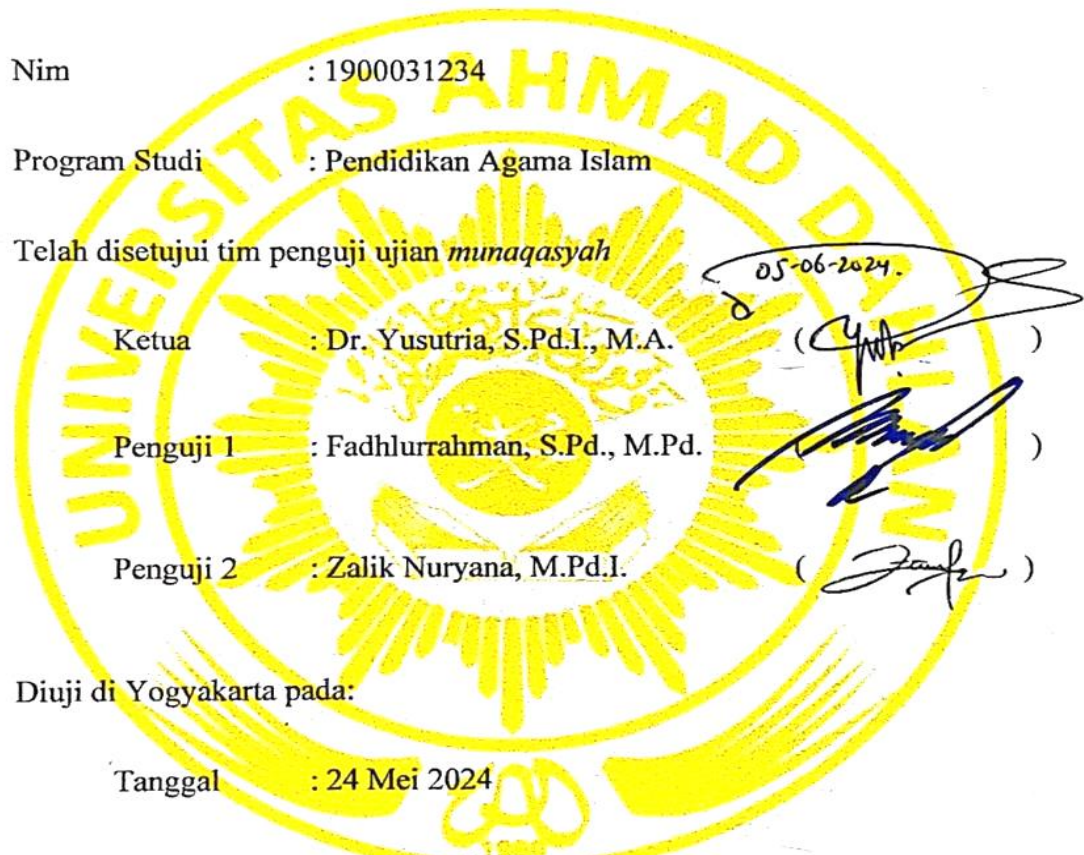
Tanggal : 24 Mei 2024

Waktu : 14.00-15.30 WIB

Nilai : 82/A

Hasil : ~~Lulus tanpa perbaikan/~~ Lulus dengan perbaikan/ ~~Tidak~~

Lulus



05-06-2024.

(*[Signature]*)

(*[Signature]*)

(*[Signature]*)

HALAMAN PENGESAHAN



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN FAKULTAS AGAMA ISLAM

Kampus 4 : Jl. Kolektor Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan bantul Telp. (0274) 563515 ext. 4619/4206
Kampus 6 : Jl. Ahmad Dahlan, Dalangan, Triharjo, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta 55651 Telp. (0274) 775324 ext. 1808

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : F9/78/D.3/VI/2024

Tugas akhir dengan Judul : PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE DI MAN 1 BANTUL YOGYAKARTA

Nama : Muh Fiqran Hidayat

NIM : 1900031234

Telah diujikan pada tanggal : 24/05/2024

Nilai Ujian : A/82

dan dinyatakan telah diterima di Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan.

Mengetahui

Yogyakarta, 06 Juni 2024

Dekan
Fakultas Agama Islam

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Yazida Ichsan, M.Pd.I.
NIPM 19900720201601111133468

Yazida Ichsan, S.Pd.I, M.Pd.
NIPM 199008102018101111021740

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muh Fiqran Hidayat
NIM : 1900031234
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Maret 2024



Muh Fiqran Hidayat
NIM. 1900031234

PERNYATAAN TIDAK PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

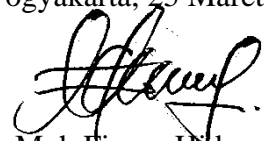
Nama : Muh Fiqran Hidayat
NIM : 1900031234
Email : muh1900031234@webmail.uad.ac.id.
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Judul Tugas Akhir : Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik, pembimbing skripsi dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 25 Maret 2024



Muh Fiqran Hidayat

NIM. 1900031234

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh Fiqran Hidayat

NIM : 1900031234

Email : muh1900031234@webmail.uad.ac.id.

Fakultas : Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tugas Akhir : **Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta**

Dengan ini menyerahkan hak sepenuhnya kepada perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengataur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut:

Saya (mengizinkan/~~tidak mengizinkan~~)* karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui

Pembimbing



Dr. Yusutria., S.Pd.I., M.A.

Yogyakarta, 27 Maret 2024

Peneliti



Muh Fiqran Hidayat

NIM: 1900031234

MOTTO

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

Wahai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

(QS.Al-Maidah (05)Ayat 90)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis mempersembahkan untuk:

Program studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Agama Islam

Universitas Ahmad Dahlan

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunianya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa abadi tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi ini merupakan salah satu tugas yang wajib ditempuh oleh mahasiswa, sebagai tugas akhir studi di Universitas Ahmad Dahlan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan sangat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, penulis berterima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Muclas, M.T., selaku rektor Universitas Ahmad Dahlan
Yogyakarta
2. Dr. Arif Rahman, M.Pd.I., selaku dekan fakultas agama Islam Universitas
Ahmad Dahlan Yogyakarta
3. Yazida Ichsan, S.Pd.I., M.Pd., selaku ketua program studi pendidikan
agama Islam Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
4. Dr. Fandi Akhmad, S. Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing akademik
5. Dr. Yusutria, S.Pd.I., M.A., selaku dosen pembimbing skripsi

6. Segenap dosen dan karyawan fakultas agama Islam Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
 7. Kedua orang tua, ayah Baharuddin, ibu Hijrana serta adik Nur Zakya Darajat yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan do'a restu
 8. Fira Wahyuni Ridwan yang selalu menemani selama proses menyelesaikan skripsi.
 9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah banyak membantu baik secara langsung maupun tidak langsung
- Semoga seluruh bentuk bimbingan dan dukungan, serta kebaikan yang telah diberikan mampu menjadi suatu ladang amal dengan limpahan berkah. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu kritik dan saran selalu diharapkan untuk menjadi lebih baik.

PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* DI MAN 1 BANTUL YOGYAKARTA

ABSTRAK

MUH FIQRAN HIDAYAT (1900031234) Prodi Pendidikan Agama Islam,
Fakultas Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Permasalahan pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi yang meliputi perkembangan dan evolusi teknologi dari masa ke masa termasuk *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang marak digunakan oleh banyak kalangan termasuk remaja tidak terkecuali para pelajar yang memainkan secara berkala hingga berlebihan. Hal ini berdampak pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penelitian ini bertujuan, (1) untuk mengetahui apa yang melatarbelakangi siswa sehingga mengalami kecanduan *game online*, (2) untuk mengetahui peran guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *game online*, (3) untuk mengetahui kendala dan hambatan dalam mengatasi kecanduan *game online*.

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan kualitatif. penelitian ini dilakukan di MAN 1 Bantul Yogyakarta dengan menggunakan teknik penelitian seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) yang melatarbelakangi siswa sehingga mengalami kecanduan *game online* yaitu: berawal dari melihat teman yang bermain *game online* akhirnya timbul ketertarikan untuk memainkan *game* tersebut, dan didukung oleh fitur yang menarik dalam *game* itu sendiri. (2) peran guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *game online* yaitu: guru berperan aktif sebagai pembimbing dalam menghadapi kemajuan teknologi serta membimbing siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak, serta menjadi contoh dalam menggunakan teknologi dan memberikan penjelasan setiap informasi mengenai bahaya *game online* ketika dimainkan secara berlebihan. (3) kendala dan hambatan dalam mengatasi kecanduan *game online* yaitu: lingkungan yang tidak terkontrol dan tidak terbatasnya ruang digital yang sangat mudah di akses menggunakan internet.

Kata Kunci: Peran Guru, Kecanduan, *Game Online*

ISLAMIC EDUCATION TEACHERS' ROLE IN OVERCOMING ONLINE GAME ADDICTION IN MAN 1 BANTUL OF YOGYAKARTA

ABSTRACT

MUH FIQRAN HIDAYAT (1900031234) Islamic Education Study Program,
Faculty of Islamic Studies, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

The problems in this research are motivated by technological progress, which includes the development and evolution of technology from time to time. Online games are a technology product that is widely used by many groups, including teenagers including students, who play these games regularly to the point of excess. It has an impact on teaching and learning activities in schools. This research aims: (1) To find out what is behind students so that they become addicted to online games; (2) To find out the Islamic education teachers' role in overcoming online game addiction; (3) To find out the inhibiting factors in overcoming online game addiction.

This research uses field research with a qualitative approach. This research was conducted at MAN 1 Bantul of Yogyakarta using observation, interview, and documentation research techniques. The results of this research show that: (1) What motivates students to become addicted to online games is that it starts with seeing friends playing online games so that they become interested in playing the game and are supported by interesting features in the game; (2) The Islamic education teachers' role in overcoming online game addiction is by playing an active role as a guide in dealing with technological advances and using technology wisely, as well as being a role model in using technology and providing explanations of any information regarding the dangers of online games being played excessively; (3) The inhibiting factor in overcoming online game addiction is the existence of an uncontrolled environment and unlimited digital space, which is very easy to access using the internet.

Keywords: Teachers' Role, Addiction, Online Games

DAFTAR ISI

NOTA DINAS	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
PERNYATAAN TIDAK PLAGIASI	vii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Metode Penelitian.....	10
G. Sistematika Pembahasan	23
BAB II LANDASAN TEORI	25
A. Pendidikan Agama Islam	25
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	25
2. Pengertian Guru Pendidikan Agama Islam	26
3. Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam	29
4. Tanggung Jawab Guru Pendidikan Agama Islam	30

5.	Peran guru Pendidikan Agama Islam	32
B.	Kecanduan <i>Game online</i>	41
1.	Defenisi Kecanduan <i>Game online</i>	41
2.	Indikator Kecanduan <i>Game online</i>	43
3.	Dampak <i>Game online</i>	45
4.	Pengertian <i>Game online</i>	46
5.	Jenis-Jenis <i>Game online</i>	47
BAB III	GAMBARAN UMUM.....	51
A.	Setting Lokasi	51
B.	Profil Sekolah.....	52
1.	Identitas Madrasah	52
2.	Sejarah berdirinya MAN 1 Bantul Yogyakarta	53
3.	Visi Misi MAN 1 Bantul Yogyakarta	54
4.	Tujuan Didirikannya MAN 1 Bantul Yogyakarta.....	56
6.	Keadaan Peserta Didik/Siswa.....	57
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A.	Hasil Penelitian	58
1.	Latar Belakang Siswa Kecanduan <i>Game online</i> di MAN 1 Bantul Yogyakarta,.....	58
2.	Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi siswa Kecanduan <i>Game online</i> di MAN 1 Bantul Yogyakarta	62
3.	Kendala Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi siswa Kecanduan <i>Game online</i> di MAN 1 Bantul Yogyakarta	71
B.	Pembahasan.....	73
1.	Latar Belakang Siswa Kecanduan <i>Game online</i> di MAN 1 Bantul Yogyakarta.....	73
2.	Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan <i>Game online</i> Di MAN 1 Bantul Yogyakarta	74
3.	Kendala Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game online</i> di MAN 1 Bantul Yogyakarta	78
BAB V	PENUTUP.....	79
A.	Kesimpulan	79
B.	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Relevansi Tinjauan Pustaka dengan Penelitian.....	9
Tabel 2. Sumber Data primer	13
Tabel 3. Jumlah Siswa MAN 1 Bantul Yogyakarta.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lokasi MAN 1 Bantul Yogyakarta	51
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Fakultas.....	85
Lampiran 2. Sertifikat Toefl.....	86
Lampiran 3. Kartu Bimbingan.....	87
Lampiran 4. Hasil Cek Plagiat	88
Lampiran 5. Instrumen Observasi	89
Lampiran 6. Instrumen wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam	90
Lampiran 7. Instrumen wawancara dengan Siswa Kelas X MAN 1 Bantul	93
Lampiran 8. Foto Wawancara Dengan Siswa	94
Lampiran 9. Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam MAN 1 Bantul	95
Lampiran 10. Riwayat Hidup	96