



FENOMENA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN *GAME ONLINE* SERTA IMPLIKASINYA PADA AKHLAK SISWA KELAS XII DI MAS AL-WASHLIYAH DESA PAKAM

Mukhlis¹, Rini wahyuni Siregar², Aulia³

Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Tebing Tinggi Deli^{1,2,3}

mukhlis@staittd.ac.id¹, Riniwahyunisiregar33@gmail.com², iniiaul@gmail.com³

Abstrak

Penggunaan media sosial dan game online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa dan dapat memberikan manfaat maupun dampak terhadap akhlak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan kepala madrasah, guru/wali kelas, guru BK, dan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media sosial dan game online dalam keseharian siswa, implikasinya terhadap perubahan akhlak, serta upaya penanganan pengaruh negatifnya di Madrasah Aliyah Al-Washliyah Desa Pakam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menggunakan media sosial seperti TikTok, Instagram, dan WhatsApp serta game online seperti Mobile Legends dan Free Fire untuk hiburan, komunikasi, memperoleh informasi, dan bermain bersama teman. Penggunaan yang berlebihan berimplikasi terhadap akhlak siswa, seperti penggunaan bahasa kurang santun, mudah emosional, kurang sabar dan empati, menurunnya kedisiplinan, konsentrasi belajar, serta munculnya kesalahpahaman antarteman. Upaya penanganan dilakukan melalui pembinaan BK, penerapan tata tertib, literasi digital, pengawasan orang tua, dan kerja sama antara madrasah dengan keluarga. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial dan game online dapat memengaruhi perubahan akhlak siswa, terutama apabila tidak disertai pengendalian diri dan pengawasan yang baik.

Kata Kunci: Media Sosial, *Game Online*, Implikasi, Akhlak Siswa.

Abstract

Social media and online games have become part of students' daily lives and may provide benefits as well as effects on students' moral character. This study employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through interviews, observation, and documentation involving the head of the madrasah, teachers, counseling teacher, and students. This study aims to examine students' use of social media and online games, their implications for changes in students' moral character, and efforts to address their negative effects at Madrasah Aliyah Al-Washliyah Desa Pakam. The findings show that students use TikTok, Instagram, WhatsApp, Mobile Legends, and Free Fire for entertainment, communication, information, and interaction with friends. Excessive use may affect students' moral character, including impolite language, emotional behavior, decreased patience and empathy, reduced discipline and learning concentration, and misunderstandings among peers. Efforts to address these effects include counseling, school regulations, digital literacy, parental supervision, and cooperation between the madrasah and family. The study concludes that social media and online games may contribute to changes in students' moral character when their use is not accompanied by self-control and proper supervision.

Keywords: Social Media, Online Games, Implications, Students' Moral Character.

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat, terutama dalam bidang media sosial dan *game online*. Perkembangan media sosial telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara kita berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Platform media sosial yang populer seperti *Tiktok*, *Instagram*, *WhatsAap*, dan sebagainya (Ma'ruf et al., 2023), telah menjadi tempat yang sering dikunjungi oleh banyak orang termasuk. Terutama di kalangan pelajar, penggunaan media sosial dan *game online* menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Menurut (A. N 2019) dalam (Alauddin & Haetami, 2023) media sosial tidak hanya menyediakan sumber informasi menarik, tetapi juga menjadi alat komunikasi yang penting yang memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka tanpa batasan geografis.

Di lingkungan Madrasah Aliyah Al-Washliyah Desa Pakam, terlihat bahwa masih banyak siswa yang menunduk melihat layar ponsel mereka, hal ini telah menjadi pemandangan yang biasa. Dari pengamatan awal, selama waktu istirahat ataupun ketika jeda pelajaran, mayoritas siswa tidak terlibat dalam interaksi verbal, tetapi lebih fokus pada aplikasi seperti *Tiktok*, *Instagram*, *WhatsAap*, atau terjebak dalam permainan *game online* seperti *Mobile Legends*. Kejadian ini menunjukkan bahwa perangkat elektronik kini bukan hanya sekedar alat untuk berkomunikasi, tetapi juga telah berfungsi sebagai “identitas kedua” bagi para siswa.

Dampak dari penggunaan yang intens ini mulai menyentuh ranah etika. Ditemukan indikasi perubahan perilaku pada siswa, seperti berkurangnya rasa takzim (hormat) kepada guru, munculnya kata-kata kasar (*toxic speech*) yang sering kali terdengar di dunia *game online*, serta timbulnya sikap ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar. Nilai-nilai moral yang harusnya menjadi dasar pendidikan di Al-Washliyah kini berhadapan langsung dengan arus budaya digital yang penuh kebebasan dan instan.

Fenomena di Al-Washliyah desa pakam ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rizqi et al., 2026) dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa intensitas penggunaan *game online* yang tinggi berkorelasi negatif terhadap kontrol emosi dan kesopanan remaja. Selain itu penelitian dari (Alauddin & Haetami, 2023) dalam jurnal pendidikan islam menegaskan bahwa perlu adanya perhatian dan pengawasan yang lebih dalam penggunaan media sosial dan *game online* oleh siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai penggunaan media sosial dan *game online* telah banyak dilakukan dengan fokus pada perilaku sosial, perilaku moral, kontrol diri, serta dampak penggunaan teknologi terhadap remaja (Adeningsih et al., 2025). Namun, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya mengenai penggunaan media sosial dan *game online* secara bersamaan dalam kaitannya dengan perubahan akhlak siswa pada lingkungan madrasah aliyah. Penelitian terdahulu cenderung membahas media sosial atau *game online* secara terpisah dan lebih banyak melihat dampaknya terhadap perilaku sosial atau moral secara umum (Hakim, 2024), sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji fenomena penggunaan media sosial dan *game online* serta implikasinya terhadap perubahan akhlak siswa, meliputi tutur kata, sikap, kedisiplinan, pengendalian emosi, empati, dan interaksi dengan guru maupun teman.

Kerangka konseptual penelitian ini memposisikan siswa madrasah sebagai subjek utama yang terlibat dalam dinamika perkembangan teknologi informasi. Fokus utama penelitian ini adalah mengungkap mekanisme interaksi siswa dengan media sosial dan permainan daring yang membentuk pola perilaku, sehingga berdampak pada pembentukan akhlak mereka. Secara teoretis, akhlak didefinisikan sebagai keadaan jiwa yang memotivasi individu untuk melakukan tindakan secara spontan tanpa melalui proses kognitif yang mendalam (Mubarak, 2021). Dalam konteks digital, proses pembentukan akhlak tersebut

dipengaruhi oleh stimulus visual, verbal, dan sosial yang diterima siswa secara kontinu melalui perangkat elektronik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi implikasi penggunaan media sosial dan *game online* terhadap perubahan akhlak siswa, khususnya dalam aspek tutur kata, sikap, kedisiplinan, pengendalian emosi, empati, dan interaksi sosial. Penelitian ini juga mengkaji upaya yang dilakukan oleh pihak madrasah, guru bimbingan konseling, dan orang tua dalam menangani pengaruh negatif penggunaan media digital terhadap akhlak siswa.

Hubungan antara penggunaan media digital ini berujung pada implikasi akhlak, baik dalam dimensi *Akhlakul Mahmudah* (terpuji) maupun *Akhlakul Mazmumah* (tercela) (Ramadhani & Sari, 2022). Penelitian ini memandang bahwa implikasi bersifat dinamis. Madrasah sebagai institusi pendidikan berbasis agama memiliki tantangan besar dalam menjaga konsistensi akhlak siswa agar tetap selaras dengan nilai-nilai islam ditengah terpaan budaya digital yang sering kali bertentangan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pola penggunaan media sosial dan *game online* di kalangan siswa serta implikasinya terhadap pembentukan dan perubahan akhlak. Hasil penelitian diharapkan dapat mengungkap bahwa penggunaan media digital tidak hanya memberikan manfaat sebagai sarana hiburan, komunikasi, pencarian informasi, dan pembelajaran, tetapi juga berpotensi menimbulkan perilaku negatif apabila tidak disertai pengendalian diri dan pengawasan yang memadai. Perilaku tersebut antara lain penggunaan bahasa yang kurang santun, kesulitan mengendalikan emosi, berkurangnya empati, menurunnya kedisiplinan dan konsentrasi belajar, serta munculnya kesalahpahaman antarteman. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pentingnya pembinaan akhlak, literasi digital, penerapan tata tertib penggunaan perangkat elektronik, pengawasan orang tua, dan kerja sama antara madrasah dengan keluarga dalam mendorong penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya dengan memberikan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai hubungan penggunaan media sosial dan *game online* dengan perubahan akhlak siswa di lingkungan pendidikan madrasah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau interpretif yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah. Penelitian kualitatif dipilih karena penelitian ini berusaha memahami secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya mengenai penggunaan media sosial dan *game online* di kalangan siswa madrasah. Penelitian kualitatif lebih menekankan upaya memahami makna secara mendalam dari suatu gejala. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif karena data yang terkumpul berbentuk kata bukan angka. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi akan dianalisis secara mendalam, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan gambaran lengkap mengenai keadaan objek yang diteliti. Fenomena media sosial dan *game online* melibatkan interaksi manusia yang dinamis.

1. Observasi

Peneliti mengamati interaksi sosial siswa baik di dalam kelas maupun selama waktu istirahat. Fokus pengamatan memerhatikan gaya bahasa yang digunakan oleh siswa (apakah terpengaruh bahasa *toxic* di *game online*), serta pola respons mereka terhadap kewajiban madrasah ketika sedang fokus dengan gawai.

2. Wawancara

Peneliti menerapkan pedoman wawancara yang fleksibel guna menggali aspek psikologis siswa secara mendalam. Fokus utama wawancara mencakup motif penggunaan media sosial, emosi yang muncul selama aktivitas bermain game, serta tingkat kesadaran mereka terhadap batasan akhlak di dunia maya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan berupa foto kegiatan, foto mengenai interaksi siswa, serta data madrasah yang relevan. Dokumentasi membantu peneliti dalam memperkuat data yang diperoleh.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian melalui wawancara dan observasi. Data primer ini menjadi sumber utama karena memberikan informasi langsung mengenai pengalaman dan aktivitas yang terjadi di lapangan.

1. Data primer di peroleh dari juru kunci permasalahan penelitian, yaitu siswa yang menggunakan media sosial dan *game online* di madrasah, Guru kelas, Guru Bimbingan dan konseling (BK), serta Kepala Sekolah.
2. Data sekunder diperoleh dari dokumen, arsip rapor, serta catatan bimbingan konseling terkait pelanggaran disiplin digital, serta literatur ilmiah dan jurnal terkini yang membahas tentang penggunaan konten media sosial dan aktivitas bermain *game online* dengan perilaku remaja

Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Swasta Al -Washliyah Desa Pakam, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu bara. Lokasi ini dipilih karena peneliti sudah melakukan kerja lapangan melalui kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL II) periode 22 Januari 2026-30 Maret 2026. Tetapi untuk memperdalam hasil penelitian yang terkait dengan judul peneliti, maka waktu penelitian direncanakan berlangsung selama kurang lebih dua bulan, dimulai dari proses observasi awal hingga pengumpulan data secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan siswa, Guru Kelas/Wali Kelas XII, Guru Bimbingan Konseling (BK), dan Kepala Madrasah, dapat dipahami bahwa penggunaan media sosial dan *game online* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian siswa Madrasah Aliyah Al-Washliyah Desa Pakam. Fenomena tersebut terlihat dari kebiasaan siswa menggunakan telepon pintar pada waktu istirahat, jam kosong, setelah pulang sekolah hingga malam hari. Media sosial seperti TikTok, Instagram, dan WhatsApp digunakan untuk menonton berbagai konten, berkomunikasi, mencari informasi, dan berdiskusi mengenai tugas sekolah, sedangkan *game online* seperti Mobile Legends dan Free Fire digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus interaksi dengan teman.

Temuan lapangan memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan media digital pada siswa tergolong cukup tinggi. Berdasarkan keterangan salah seorang siswa, penggunaan media sosial dan *game online* dapat berlangsung sekitar 4 sampai 5 jam sejak pulang sekolah hingga malam hari. Siswa menggunakan *TikTok* dan *Instagram* untuk melihat video hiburan, sedangkan *game online* digunakan untuk bermain bersama teman. Terdapat pula siswa yang menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan teman berkaitan dengan tugas sekolah. Data tersebut memperlihatkan bahwa smartphone telah menjadi medium yang menghubungkan berbagai kebutuhan siswa sekaligus, yaitu kebutuhan hiburan, komunikasi, informasi, pembelajaran dan interaksi sosial.

Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa penggunaan media sosial memiliki sisi positif bagi siswa. Mhd. Rival, misalnya, menjelaskan bahwa media sosial dan *game online* dapat digunakan sebagai hiburan, menghilangkan stres setelah belajar, memperoleh informasi secara cepat, mengetahui informasi tugas sekolah, mengikuti tren, mencari tutorial pembelajaran dan menambah teman.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan media sosial dan *game online* tidak selalu memberikan dampak negatif. Siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk memperoleh informasi yang bermanfaat, mencari bahan pembelajaran, dan berinteraksi dengan teman. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi mengganggu keseimbangan antara aktivitas digital, belajar, dan istirahat. Kondisi ini memperlihatkan pentingnya kemampuan siswa dalam memilih konten dan mengatur waktu penggunaan perangkat digital. (Alauddin & Haetami, 2023) membahas keterkaitan penggunaan media sosial dan *game online* dengan akhlak siswa. Dalam konteks penelitian ini, manfaat teknologi perlu diimbangi dengan pembinaan akhlak dan pengendalian diri agar penggunaannya tetap mendukung kegiatan belajar serta hubungan sosial siswa.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa salah satu implikasi yang paling awal terlihat adalah penurunan konsentrasi belajar. Guru Kelas XII menjelaskan bahwa terdapat siswa yang terlihat mengantuk, lemas, kurang aktif dan sulit berkonsentrasi ketika mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut terutama ditemukan pada siswa yang bermain *game online* atau menggunakan media sosial sampai larut malam. Siswa sendiri mengakui bahwa ketika terlalu asyik bermain game, waktu tidur menjadi lebih malam sehingga pada keesokan harinya merasa lemas atau mengantuk ketika berada di sekolah. Selain itu, waktu untuk mengulang pelajaran di rumah dapat berkurang karena aktivitas belajar tertunda akibat membuka media sosial.

Implikasi penggunaan media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa terlihat pada aspek tutur kata, pengendalian emosi, kedisiplinan, konsentrasi belajar, empati, dan interaksi sosial. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat siswa yang mengaku terkadang menggunakan kata-kata kasar ketika merasa kesal saat bermain *game online*. Akan tetapi, penelitian juga menemukan adanya siswa yang berusaha mengendalikan emosi dengan tidak membalas perkataan negatif dan memilih menggunakan fitur *mute*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam lingkungan digital dapat menjadi pengalaman yang memengaruhi cara siswa merespons orang lain, tetapi respons setiap siswa tidak selalu sama. Dalam perspektif *Social Learning Theory*, Bandura menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari perilaku melalui pengamatan terhadap tindakan orang lain dan konsekuensi yang menyertainya (Amsari et al., 2024). Dengan demikian, perilaku komunikasi yang sering dijumpai di media sosial atau permainan daring berpotensi ditiru dalam kehidupan sehari-hari apabila tidak disertai kemampuan menilai dan menyaring perilaku tersebut.

Upaya penanganan pengaruh negatif media sosial dan *game online* di MAS Al-Washliyah Desa Pakam dilakukan melalui penerapan tata tertib penggunaan perangkat digital, pembinaan oleh wali kelas dan Guru BK, serta pelibatan orang tua apabila permasalahan siswa berulang atau membutuhkan penanganan lebih lanjut. Kepala madrasah menjelaskan bahwa teknologi tidak sepenuhnya ditolak, tetapi penggunaannya diarahkan untuk mendukung kegiatan pendidikan. Penggunaan HP selama pembelajaran dibatasi dan

hanya diperbolehkan apabila diperlukan atas arahan guru. Upaya tersebut menunjukkan bahwa penanganan dilakukan melalui pencegahan dan pembinaan, bukan semata-mata pemberian hukuman.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK, penanganan masalah penggunaan digital dilakukan melalui tahapan yang bersifat edukatif. Ketika terdapat siswa yang melakukan pelanggaran, pihak BK terlebih dahulu melakukan pemanggilan untuk pembinaan individual dan pemetaan masalah. Siswa diajak berdialog mengenai penyebab perilaku tersebut dan tidak langsung diberikan hukuman. Setelah itu, siswa diminta membuat surat komitmen perbaikan diri. Apabila perilaku kembali terulang atau dampaknya cukup serius, pihak sekolah memanggil orang tua untuk bersama-sama mencari solusi. Pola tersebut menunjukkan bahwa madrasah berusaha memahami masalah siswa sebelum menentukan tindakan.

Keterlibatan orang tua juga menjadi bagian penting dalam mengawasi penggunaan media sosial dan *game online* di luar lingkungan madrasah. Orang tua diharapkan memberikan keteladanan, membangun komunikasi yang terbuka, menetapkan batas waktu penggunaan HP, serta membantu siswa mengatur waktu belajar dan istirahat. Selain itu, edukasi literasi digital diperlukan agar siswa mampu memilih konten yang bermanfaat, menjaga etika komunikasi, dan menghindari perilaku yang dapat memicu konflik. Dalam perspektif *Behavioral Theory*, penerapan aturan dan penguatan perilaku positif dapat mendukung pembentukan kebiasaan yang lebih baik (Tennyson & Volk, 2015).

Sementara itu, pemahaman mengenai paparan media yang berulang dalam *Cultivation Theory* menegaskan pentingnya mengarahkan siswa pada konten dan interaksi digital yang positif (Sciences & Email, 2025). Oleh karena itu, kerja sama antara madrasah, guru, orang tua, dan siswa diperlukan agar pembinaan akhlak dapat berlangsung secara konsisten di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial dan *game online* memiliki manfaat sekaligus potensi implikasi terhadap akhlak siswa. Dampak yang ditemukan berkaitan dengan tutur kata, pengendalian emosi, kedisiplinan, konsentrasi belajar, empati, dan interaksi sosial, terutama ketika penggunaan teknologi tidak disertai pengendalian diri yang memadai. Penanganan terhadap persoalan tersebut perlu dilakukan melalui tata tertib yang terarah, pembinaan personal, literasi digital, pengawasan keluarga, serta penguatan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan pembinaan bukan untuk menolak perkembangan teknologi, melainkan membentuk siswa agar mampu memanfaatkannya secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai dengan nilai-nilai akhlak Islam.

Gambar 1. Wawancara Kepala Sekolah Mas Al-Washliyah



Gambar 2. Wawancara Guru Kelas



Gambar 3. SOP Penggunaan Gadget

6. PROSEDUR KERJA (LANGKAH-LANGKAH)

A. Aturan Membawa Gadget (Phone Policy).

1. Tidakizinkan membawa HP.
2. **Izin Membawa:** Murid diperbolehkan membawa HP ke madrasah untuk keperluan proses pembelajaran, asesmen, ujian atas perintah atau izin guru.
 - a. **Prosedur Loker (Pagi Hari):**
 - o Saat bel masuk, seluruh murid **WAJIB** menonaktifkan HP atau mode hening (*silent*).
 - o HP dimasukkan ke dalam **Box/Loker HP Kelas** yang dikelola Wali Kelas/Ketua Kelas/Mata Pelajaran yang bersangkutan.
 - o Kunci loker dipegang oleh Guru Piket/Wali Kelas.
3. **Penggunaan Pembelajaran:**
 - o HP hanya boleh diambil jika Muallim-Muallimah Mapel menginstruksikan (misal: untuk Kuis Quizizz atau membuat Video Vlog).
 - o Selesai pelajaran, HP wajib masuk loker kembali.
4. **Sanksi Pelanggaran:**
 - o Jika ketahuan membawa HP atau memainkan HP diam-diam dikawasan madrasah tanpa izin akan disita selama 1 hari s.d. 1 minggu (Ortu yang mengambil).

Gambar 4. Fenomena Penggunaan Gadget Di Jam Kosong



SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media sosial dan game online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa Madrasah Aliyah Al-Washliyah Desa Pakam. Media sosial yang banyak digunakan siswa antara lain TikTok, Instagram dan WhatsApp, sedangkan game online yang digunakan antara lain Mobile Legends dan Free Fire. Penggunaannya dilakukan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, menghilangkan kejenuhan, berkomunikasi dengan teman, memperoleh informasi, mencari tutorial pembelajaran, mengetahui informasi tugas sekolah serta bermain dan berinteraksi bersama teman. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat siswa yang menggunakan media sosial dan game online sekitar empat sampai lima jam dalam sehari, terutama setelah pulang sekolah hingga malam hari.

Penggunaan media sosial dan *game online* memiliki implikasi terhadap perubahan perilaku dan akhlak siswa, terutama ketika penggunaannya dilakukan secara berlebihan dan tidak disertai pengendalian diri. Berdasarkan hasil penelitian, perubahan tersebut terlihat dalam beberapa aspek, yaitu tutur kata, sikap, kedisiplinan, pengendalian emosi, empati, konsentrasi belajar dan interaksi sosial. Pada aspek tutur kata, ditemukan adanya penggunaan kata-kata kasar atau kurang santun yang terbawa dari lingkungan *game online* dan media sosial ke dalam komunikasi sehari-hari. Pada aspek sikap, penggunaan digital yang berlebihan dapat menyebabkan siswa kurang fokus, mengantuk, kurang sabar dan cenderung menginginkan sesuatu secara instan. Pada aspek interaksi sosial, ditemukan adanya kesalahan pemahaman antarsiswa akibat tulisan atau komentar di media sosial serta kecenderungan sebagian siswa menjadi lebih mudah emosional dan kurang empati.

Upaya penanganan pengaruh negatif media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Al-Washliyah Desa Pakam dilakukan melalui pendekatan yang bersifat preventif, pembinaan dan kolaboratif. Upaya preventif dilakukan melalui penerapan tata tertib penggunaan perangkat digital, pembatasan penggunaan HP selama pembelajaran, larangan bermain *game online* di lingkungan sekolah, pengawasan terhadap penggunaan jaringan internet serta pemberian edukasi mengenai literasi digital dan etika bermedia sosial.

Upaya pembinaan dilakukan melalui pendekatan personal oleh wali kelas dan Guru BK. Siswa yang menunjukkan perilaku bermasalah tidak langsung diberikan hukuman, tetapi dipanggil untuk berdialog, dilakukan pemetaan masalah, diberikan nasihat dan diminta membuat komitmen perbaikan diri. Apabila perilaku tersebut dilakukan secara berulang atau menimbulkan dampak yang serius, pihak sekolah melibatkan orang tua untuk mencari solusi bersama. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa pembinaan akhlak lebih diarahkan pada kesadaran dan perubahan perilaku siswa daripada sekadar pemberian hukuman.

Adapun saran dari penelitian ini ialah, madrasah diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan kebijakan penggunaan perangkat digital secara terarah melalui penerapan tata tertib dan edukasi literasi digital yang berkelanjutan. Guru kelas dan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) diharapkan terus melakukan pembinaan melalui pendekatan persuasif, nasihat, bimbingan, dan keteladanan agar siswa mampu mengendalikan diri serta menerapkan etika yang baik dalam menggunakan media sosial dan game online. Orang tua juga diharapkan meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan perangkat digital di rumah melalui komunikasi yang terbuka, pembatasan waktu penggunaan HP, serta pengaturan waktu belajar dan istirahat. Sementara itu, siswa diharapkan lebih bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan media sosial dan game online dengan tetap menjaga tutur kata, sikap, kedisiplinan, dan hubungan sosial sesuai dengan nilai-nilai akhlak Islam. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang berkelanjutan antara madrasah, guru, orang tua, dan siswa agar teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif tanpa mengabaikan pembentukan akhlak.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji fenomena penggunaan media sosial dan *game online*. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek dan lokasi penelitian serta mengkaji aspek lain yang belum dibahas secara mendalam, seperti pengaruh lingkungan keluarga, teman sebaya, pola asuh orang tua, literasi digital atau penggunaan platform digital tertentu terhadap pembentukan akhlak siswa

REFERENSI

- Alauddin, F., & Haetami, Z. A. (2023). *PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH*. 11(1), 65–84.
file:///C:/Users/acer/Downloads/adde0c006c35bc3fd83fda95b5eacafc287.pdf
- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(2), 1654–1662.
- Hakim, A. R. (2024). *Dampak Bermain Game Online terhadap Ahlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun kec. Seputih Banyak*. IAIN Metro.
- Ma'ruf, A., Setiawati, N., & Raehana, S. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Manajeng Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. *QANUN: Journal Of Islamic Laws and Studies*, 2(1), 133–150.
- Mubarak, N. C. (2021). *Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021*. IAIN Ponorogo.
- Ramadhani, S. A., & Sari, F. (2022). Metode dan Strategi Pembinaan Akhlak Siswa di Sekolah. *Tamaddun Journal of Islamic Studies*, 1(2), 154–164.
- Rizqi, A., Bakharuddin, M., & Puspitasari, I. (2026). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Akhlak Siswa. *Jurnal TARBAWI*, 17(02), 1–27.
- Sciences, H., & Email, S. L. (2025). “ *VIRTUALLY ILLUSIONALISED REALITY OF MIND : THE COGNITIVE EFFECTS OF SOCIAL MEDIA ON YOUTH* .” 03(02), 113–138.
- Sugiyono, P. D. (2022). Metode Penellitian Kualitatif. *Metopen Kualitatif*.
- Tennyson, R. D., & Volk, A. (2015). Learning Theories and Educational Paradigms. In J. D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)* (Second Edi, pp. 699–711). Elsevier.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92036-1>
- Yulia Adeningsih, V., Sutarto, S., & Idris, M. (2025). *Fenomena bermain Game Online Di Kalangan Siswa MTs N 02 Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap pembelajaran PAI*. Institut Agama Islam Negeri Curup.