



Romi Febrianto¹
 Arman Husni²
 Salmi Wati³
 Wedra Aprison⁴

STRATEGI GURU AKIDAH AKHLAK DALAM MENGATASI KECANDUAN SISWA BERMAIN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND DI MTSN 9 AGAM

Abstrak

Adapun yang memotivasi penulis melakukan penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi siswa yang krisis terhadap kecanduan bermain game Higgs Domino Island, sehingga dari kecanduan tersebut mempengaruhi adab, tingkah laku serta perilaku siswa yang tidak sesuai dengan ajaran agama Islam/ maka diperlukan sebuah strategi untuk mengatasi krisis tersebut agar siswa tidak terjerumus kepada hal-hal yang berdampak negatif dari kecanduan game tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : apa saja faktor-faktor penyebab siswa kecanduan bermain game Higgs Domino Island dan bagaimana strategi guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa dalam bermain game Higgs Domino Island di MTsN 9 Agam. Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis penelitian kualitatif. Data dikumpulkan melalui metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh disusun dengan memilih dan menyederhanakan data. Selanjutnya dilakukan penyajian data untuk dapat ditarik kesimpulannya. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi yang di pakai oleh guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island menggunakan strategi secara langsung diantaranya pendekatan personal, pembiasaan, memberikan keteladanan, serta ajakan atau anjuran. Dan strategi secara tidak langsung seperti pengawasan, bekerja sama denga orang tua, dan juga memberikan hukuman dan sanksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab serta dampak negatif dari kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island dan untuk mengetahui strategi dan upaya Guru akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island. Faktor penyebab kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island disebabkan dari faktor internal dan eskternal, dampak negatif yang ditimbulkan dari game Higgs Domino Island menyebabkan siswa suka berkata kotor,kasar, suka emosi, menghabiskan uang dan waktu, menurunkan samangat dan minat belajar, dan perilaku perjudian online. Faktor penghambat yang menjadi kendala strtegi guru akidah akhlak dalam mengatsi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island yaitu kurangnya kesadaran siswa, tidak mendengarkan perkataan gur dan orang tua, kurangnya ketelibatan orang tua, dan kerja sama antar sesama guru di sekolah.

Kata Kunci: Strategi, Kecanduan, Higgs Domino Island.

Abstract

As for what motivated the author to conduct this research , the Background was the condition of students who were in a crisis of addiction to playing the game Higgs Domino Island. So that this addiction effects the behavior of students who are not in accordance with Islamic teachings, so a Strategy is needed to overcome thids crisisso that students do not fall into things that have a negative impact on game addiction. This Study aims to find out : things that have a negative impact on addiction to playing the Higgs Domino Island game and how the teacher's strategy of Akidah morals is in overcoming addiction of student in playing the game Higgs Domino Island at MTsN 9 AgaM. This study uses qualitative research approaches. Data was collected throught interviews, observation, and documentation. The data obtainedis arranged by selecting and simplifying the data . furthermore, the presentation of data is carried out to be able to draw conclusions. Based On the results of thi study, it can be concluded that the strategies used by

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech. M. Djamil Djambek Bukittinggi

email: romifebrianto23@gmail.com, armanhusni@gmail.com, salmiwati@iainbukittinggi.ac.id, wedraaprisoniain@gmail.com

akidah moral teachers in overcoming student addiction in playing the Higgs Domino Island using direct strategies including personal approaches, habituation, exemplary, as well as invitation and suggestion. And Strategy indirectly such as supervision, cooperate with parents, and also give sanctions or punishments. This study aims to determine the negative impact of student addiction to playing game Higgs Domino Island and to find out the strategies and efforts of the akidah akhlak teacher in overcoming student addiction in playing the Higgs Domino Island game. Factors causing student addiction to students playing the Higgs Domino Island game are caused by internal and external factors, the negative impact caused by playing the Higgs Domino Island game causes students to like to say dirty, rude, emotional, spend money and time, reduce enthusiasm and interest in learning and online gambling behavior. The inhibiting factors that become obstacles to the teacher's strategy Akidah Morals in overcoming student addiction to playing the Higgs Domino Island game are students not telling the truth, lack of awareness of students, not listening to the words of teachers and parents, lack of parental involvement, and cooperation between fellow teachers at school.

Keywords: Strategy, Addicted, Higgs Domino Island..

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana di dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dan juga dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia dan juga keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003). (*Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003*, 2014). Menurut Ahmad D. Marimba di dalam bukunya mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu bimbingan ataupun pimpinan yang dilakukan secara sadar oleh guru terhadap perkembangan jasmani maupun rohani peserta didik menuju kepribadian yang utama. (Marimba, 1980)

Pada era globalisasi ini perkembangan game online merupakan salah satu bentuk nyata canggihnya teknologi pada masa saat sekarang ini, hampir semua orang bisa dan juga mahir dalam memainkan game online, dan game merupakan salah satu fitur yang paling banyak digemari oleh banyak kalangan mulai dari anak-anak sampai dewasa, termasuk ke dalamnya peserta didik. Hal tersebut tentunya menjadi hal yang sangat dikawatirkan bagaimana dampak terhadap anak-anak jika mereka kecanduan bermain game sehingga perkembangan dan pertumbuhan mereka menjadi terganggu

Fenomena maraknya game online diawali dengan maraknya penggunaan smartphone oleh banyak kalangan, kehadiran game online ditengah-tengah masyarakat membawa dampak dan pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan bahkan tidak sedikit dari mereka yang menjadi pecandu game sehingga mereka rela menghabiskan waktu dan uang, dan meninggalkan segala tanggung jawab mereka sebagai pelajar dan generasi penerus bangsa. (Rini, 2011)

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, ternyata game Online game online juga mengalami perkembangan yang cukup pesat, game online merupakan sebuah bentuk permainan yang bermainnya menggunakan media elektronik dan visual (Rini, 2011). Terkait dengan game online dimana terdapat satu game yang saat ini lagi viral dan banyak dimainkan oleh banyak kalangan dari usia anak-anak sampai dewasa yaitu *Game Higgs Domino Island*

Higgs Domino merupakan sebuah game online yang bisa di download lewat hp, dimana game tersebut menyajikan banyak permainan didalamnya mulai dari domino, remi, ludo, congklak, tetapi permainan yang paling banyak digemari oleh kalangan dan membuat orang kecanduan adalah permainan slot, permainan slot di dalam Higgs Domino dimana si pemain memutar chip untuk mendapatkan kemenangan, dimana chip tersebut bisa dijual dan menghasilkan uang. Hal tersebutlah membuat banyak kalangan kecanduan sehingga mendatangkan banyak dampak negatif bagi si pemainnya, bahkan si pemain akan menjadi malas untuk bekerja karena dengan bermain slot Higgs Domino Island sudah membuat mereka dapat uang dan untung banyak (Harahap, 2021).

Terkait game Higgs Domino Island tersebut, jika kaitkan ke perspektif hukum Islam, dimana hukum asal dari bermain game itu adalah boleh, selama game tersebut tidak melanggar aturan, norma maupun syariat Islam, misalnya adanya unsur tipu muslihat, permainan yang sistem utamanya untung-untungan, sebab salah satu bentuk karakter permainan judi ialah mengandung untung rugi, sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Maidah ayat 90 yang bunyinya :

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

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

Ibnu Abbas berkata : al-maisir adalah taruhan, Dahulu orang-orang saling mengadakan taruhan sampai datangnya agama Islam. Lalu, Allah melarang mereka dari perilaku bobrok ini'(Al- Khalidi, 2017)

Melalui ayat ini dimana Allah SWT melarang hamba-nya yang beriman untuk melakukan hal-hal yang dilarang atau diharamkan, yaitu meminum minuman keras, berjudi, berkurban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah.

Terkait hal tersebut, di dalam menaggulangi kecanduan anak-anak akan bermain game ini, tentunya peran dari guru di sekolah juga sangat besar, dimana guru sangat diharapkan untuk mendidik dan memberi arahan terhadap segala dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari game Higgs Domino agar para siswa tidak semakin terjerumus kepada dampak negatif yang jauh lebih besar akibat kecanduan dan terpengaruh, terutama kepada guru agama, karena game ini seperti sebuah bentuk permainan judi online, seorang guru diharapkan mempunyai dan merancang strategi agar kecanduan siswa dalam bermain game Higgs Domino ini bisa di atasi dengan baik

Guru mempunyai kedudukan yang terhormat kewajiban sebagai gurulah yang membuat mereka dihormat, sehingga pra orang tua tidak ragu memasukan anaknya keskolah karena mereka percaya bahwa figur seorang gurulah yang dapat mendidik dan mengarahkan anak mereka menjado orang yang mempunyai kepribadian yang mulia peranan guru belum dapat digantikan oleh apapun, karena masih banyak unsur-unsur manusiawi seperti sikap,sistem nilai, perasaan dan lain-lain yang sangat diharapkan terutama Guru Akidah Akhlak yang tidak hanya membantu peserta didik menjadi pandai, tetapi membantu siswa dalam hal keimanan dan ketaqwaan,serta memperbaiki Akhlak dan tingkah laku mereka sehingga berguna baik dunia dan di akhirat kelak

Terkait hal tersebut Perlu sebuah penanganan khusus dari Guru dalam menangani kecanduan bermain game Higgs Domino terhadap para peserta didik. Banyak strategi yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan game Higgs Domino ini, perlu bimbingan dan pembinaan kerohanian Islam demi mencegah kecanduan siswa dalam bermain game tersebut. Perlu adanya strategi dari sekolah terutama guru Akidah Akhlak karena berkaitan tingkah laku mereka (Wena, 2010). Strategi sendiri merupakan cara atau seni dalam menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu. strategi juga diartikan segala cara dan daya untuk menghadapi sasaran tertentu dalam kondisi tertentu agar memperoleh hasil yang diharapkan secara maksimal (Moh. Haitami Salim. Syamsul Kurniawan, 2012). secara Umum Strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, jika kita kaitkan di dalam proses belajar mengajar, Strategi merupakan pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Syaiful Bahri Djamarah. Aswan Zain, 2006)

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia Sekolah juga merupakan tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Namun Fakta yang Penulis temukan di lapangan, banyak para siswa yang lebih suka memainkan hp/Smartphonenya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat atau bersifat Negatif dari pada membuka buku pelajaran atau kegiatan yang lebih bermanfaat lainnya, salah satunya memainkan game online khususnya game Higgs Domino Island, Game yang sedang viral dan banyak dimainkan oleh banyak kalangan ini memiliki fitur-fitur yang ditawarkan di dalam game tersebut membuat para siswa kecanduan sehingga membuat mereka lalai akan kewajiban mereka dan mempengaruhi aspek tingkah laku dan moral mereka, dan termasuk juga sistem-sistem dalam game tersebut yang melanggar syariat islam karena banyaknya dampak negatif yang timbulkan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 28,29 dan 30 Maret 2023, dimana salah saeorang guru yang mengajar di MTsN 9 Agam yang bernama Ridho Julio Putra mengatakan bahwa banyak siswa yang bermain Game Higgs Domino Island, hal tersebut juga

diungkapkan langsung oleh beberapa siswa yaitu Akdanul Wafi, Farel Alsi dan Ifzun Nabil bahwa mereka sering memainkan game Higgs Domino Island tersebut, terkait dalam upaya mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island, di MTsN 9 Agam, sebagaimana yang dituturkan oleh guru Akidah Akhlak di situ, bahwa sudah ada upaya yang dilakukan oleh guru terutama pihak sekolah dalam hal mengatasi siswa yang bermain game Higgs Domino Island tersebut. Berdasarkan data-data yang peneliti temukan diatas dan setelah melihat dampak negatifnya langsung dalam kehidupan masyarakat, dimana peneliti tertarik untuk mengkaji, meneliti dan menggali lebih dalam lagi terkait fakta-fakta yang ditemukan dipapangan tadi, dengan Judul penelitian “Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Kecanduan Siswa Bermain Game Higgs Domino Island di MTsN 9 Agam.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengelola dan menganalisis data dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan bertujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci.

Informan terbagi atas 2 yaitu informan kunci dan informan pendukung. Maka dari itu, dalam penelitian ini informan yang akan ditanyai tentang permasalahan terkait adalah guru mata pelajaran akidah akhlak kelas IX Mtsn 1 Sijunjung sebagai informan wajib dan siswa kelas IX Mtsn 1 Sijunjung sebagai informan pendukung, masing-masing akan diwawancarai secara mendalam untuk mendapatkan informasi yang valid, relevan dan memadai.

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Untuk itu, dalam keterangan yang diperlukan penulis berasal dari guru mata pelajaran akidah akhlak kelas IX Mtsn 1 Sijunjung dan siswa kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sijunjung, dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Menurut Moleong, analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan cara bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain. Analisis data kualitatif deskriptif merupakan berkaitan dengan data berupa kata ataupun kalimat yang dihasilkan dari objek penelitian serta berkaitan dengan kejadian yang melingkupi sebuah kejadian.

Penelitian lapangan dengan metode deskriptif kualitatif. Jenis penelitian dengan Metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambar ciri-ciri, karakter, sifat, dan model dari fenomena tersebut. Dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan Observasi, Dokumentasi, wawancara dan juga Interview, dan sumber-sumber lain yang terkait dengan analisis data secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di MTsN 9 Agam terkait Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Kecanduan siswa bermain Game Higgs Domino Island berikut pembahasannya :

1. Strategi yang digunakan Guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain Game Higgs Domino Island

Dari hasil penelitian tentang Strategi guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island, Guru Akidah Akhlak Di MTsN 9 Agam menggunakan dua Strategi yaitu Strategi Secara Langsung dan Strategi secara tidak langsung

a. Strategi secara langsung

Strategi Langsung merupakan strategi yang langsung tertuju kepada objek yang bersangkutan, tanpa adanya yang membatasi. dalam Mengatasi kecanduan siswa bermain Game Higgs Domino Island guru Akidah Akhlak guru menggunakan strategi secara langsung yaitu :

1. Pendekatan Personal

Guru melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang kecanduan bermain game Higgs Domino Island tersebut dengan cara mengajak mereka berbicara, mendengarkan cerita keseharian mereka, peduli terhadap mereka memberikan rasa kasih sayang, aman serta nyaman, sehingga siswa merasa dekat dengan guru dan mau mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru yang bersangkutan.

Pendekatan personal merupakan sebuah proses pembuatan, cara mendekati atau Pendekatan Personal juga diartikan sebagai pendekatan langsung yang dilakukan oleh seorang guru dengan murid untuk memecahkan suatu masalah yang dialami oleh murid tersebut. Pendekatan personal adalah suatu pendekatan yang melayani perbedaan-perbedaan perorangan siswa sedemikian rupa, sehingga dengan pendekatan individual memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing siswa secara optimal (Djamarah, 2005).

2. Strategi secara tidak langsung

Selain Strategi Secara Langsung, terdapat juga Strategi secara tidak langsung yang di pakai Guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island di MTsN 9 Agam yaitu :

a. Pengawasan

Guru melakukan pengawasan terhadap siswa yang kecanduan bermain game Higgs Domino Island dengan cara mengawasi segala aktifitas siswa selama di sekolah, memperhatikan dan memantau apa yang siswa lakukan, dengan siapa mereka berteman dan lain sebagainya. Melalui pengawasan guru dapat mengetahui sedikit lebih banyak tentang hal-hal yang berkaitan dengan kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island, sehingga dapat mengatasinya dengan segera mungkin

b. Bekerja sama dengan orang tua

Hubungan baik antara guru dengan orang tua sangatlah penting terhadap pendidikan dan pertumbuhan anak, hal tersebut yang dilakukan oleh guru Akidah Akhlak di MTsN 9 Agam, guru bekerja sama dengan orang tua dalam penanganan terhadap siswa yang kecanduan bermain game Higgs domino Island. Sehingga dengan kerja sama tersebut, upaya dalam mengatasi kecanduan bermain game Higgs Domino Island dapat terlaksana dengan baik, dan Strategi-strategi yang diterapkan oleh guru bisa berjalan dengan efektif.

c. Hukuman/Sanksi

Melalui Metode ini guru Akidah Akhlak memberikan hukuman terhadap siswa bagi yang melanggar peraturan dan tata tertib yang telah ditetapkan oleh sekolah maupun guru yang bersangkutan. Hukuman dan sanksi yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk membentuk karakter mereka agar berperilaku terpuji, disiplin dan membiasakan untuk mematuhi segala peraturan yang sifatnya mendidik tidak menggunakan kekerasan

Hukuman merupakan sebuah sanksi yang diberikan atau timbul dengan sengaja oleh seorang guru sesudah terjadi pelanggaran, kejahatan, ataupun kesalahan, sebagai alat untuk mendidik, hukuman hendaklah senantiasa merupakan jawaban atas suatu pelanggaran, hukuman selalu bersifat tidak menyenangkan dan bertujuan ke arah perbaikan, hukuman juga sifatnya mendidik tidak dengan kekerasan, sehingga metode hukuman yang diterapkan oleh guru dapat merubah kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa menjadi ke arah yang lebih baik.

Dari hasil uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island, ada beberapa Strategi yang digunakan oleh Guru Akidah Akhlak di MTsN 9 Agam dalam mengatasi masalah kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island, dimulai dari Strategi secara langsung seperti keteladanan, pembiasaan, pendekatan personal, ajakan/anjuran, serta strategi secara tidak langsung, seperti, pengawasan, bekerja sama dengan orang tua, dan memberikan sanksi/hukuman

Strategi merupakan sebuah rencana atau tindakan yang dilakukan dengan menggunakan metode serta sumber-sumber daya yang ada dalam mencapai tujuan tertentu. Penggunaan strategi bertujuan agar segala apa yang direncanakan dapat diimplementasikan secara efektif . jadi pemilihan strategi yang digunakan oleh guru Akidah Akhlak dalam mengatasi

kecanduan siswa bermain Game Higgs Domino Island semua itu sudah direncanakan dan pikirkan agar segala apa yang dilakukan tidak sia-sia dan berjalan efektif.

2. Penyebab siswa kecanduan bermain Game Higgs Domino Island

a. Faktor Internal

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas diketahui bahwa pemicu siswa kecanduan bermain game Higgs Domino Island disebabkan oleh dorongan dari dalam diri siswa untuk bermain game Higgs Domino Island seperti mencoba-coba untuk bermain game Higgs Domino Island karena penasaran dan akhirnya berujung kepada keinginan untuk memainkannya secara teris menerus akhirnya kecanduan. Game Higgs Domino Island itu sendiri memiliki fitur-fitur menarik di dalamnya sehingga sangat mudah untuk membuat orang memainkannya tanpa terkecuali para siswa yang masih duduk di bangk sekolah.

Rasa jenuh bosan yang dialami oleh siswa yang diakibatkan oleh banyak aktivitas-aktivitas seperti belajar di sekolah, banyak tugas yang dikerjakan, sehingga siswa melampiaskan rasa bosan dan kejenuhan yang mereka alami dengan cara bermain game Higgs Domino Island. Siswa lebih menyukai bermain game karena game yang membuatnya penasaran dan senang tanpa memikirkan dampak dari game tersebut karena dengan bermain game yang menurutnya sangat menghibur dan tidak membosankan.

Selain itu Pemicu siswa untuk bermain game Higgs Domino Island dimana siswa senang mencoba hal-hal yang baru salah satunya dengan bermain game yang merupakan sarana hiburan yang didalamnya menyediakan berbagai fitur yang menarik,tidak hanya itu game Higgs Domino Island juga menjadi sarana penghasil uang tanpa perlu bekerja keras untuk memperolehnya, karena hal tersebutlah siswa menjadi tertarik untuk terus memainkannya tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan seperti kesehatan, waktu, kerugian serta meupakan tanggung jawab mereka sebagai seorang pelajar.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan penulis menyimpulkan bahwa siswa MTsN 9 Agam kecanduan bermain game Higgs Domino Island karena game tersebut sangat menghibur dan menarik untuk dimainkan, dan juga dapat menghasilkan uang sehingga muncul keinginan yang luar biasa dari dalam diri siswa yang berujung kepada kecanduan yang membuat siswa malas dalam berbagai hal misalnya malas untuk belajar, melupakan tanggung jawab sebagai seorang anak jika dirumah, dan melupakan tanggung jawab sebagai seorang siswa ketika mereka berada di sekolah.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang menjadi pemicu siswa MTsN 9 Agam kecanduan bermain game Higgs Domino Island yaitu lingkungan sekitar m yang kurang terkontrol seperti siswa yang terpengaruh oleh teman sebaya maupun teman yang berbeda usia dari dirinya dalam untuk mengajak bermain game Higgs Domino Island. Siswa yang sudah kecanduan bermain game Higgs Domino Island cenderung lebih sbuk dengan game dibandingkan dengan teman sehingga siswa yang sudah mengenal game Higgs Domino Island maupun game-game yang lainnya memilki hubungan sosial yang kurang baik.

Kurangnya perhatian dari orang terdekat seperti orang tua juga menjadi salah satu pemicu siswa dalam bermain game karena kurangnya pengawasan dari orang tua yang disebabkan karena kesibukan orang tua dalam bekerja sehingga tidak dapat memberikan perhatian khusus kepada anaknya. Siswa yang memilki lingkungan yang tidak baik juga akan menjadi pemicu siswa untuk bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan, menarik, dan mendapat kepuasan dan dapat terhindar dari hal-hal yang tidak mereka sukai.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan penulis menyimpulkan bahwa siswa MTsN 9 Agam yang menjadi faktor Eksternal pemicu kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island yaitu karena adanya dorongan dari lingkungan yang kurang baik, pengaruh dari teman sebaya, serta kurangnya pengawasan dari orang tua karena kesibukan dan juga tidak terlalu memperhatikan apa yang anak mereka kerjakakan oleh anaknya dirumah

3. Dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game Higgs Domino Island

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas penulis menyimpulkan bahwa bahwa siswa MTsN 9 Agam senang dan suka bermain game Higgs Domino Island hal tersebut

ditunjukkan dengan hasil wawancara dan juga observasi yang penulis peroleh dari siswa. Rata-rata mereka sudah menggunakan hp dimulai sejak masa pandemi karena belajar online, dan juga menggunakan hp tersebut untuk bermain game. Game yang dimainkan oleh siswa berbagai macam, tetapi penulis hanya mengfokuskan kepada satu game yaitu Game Higgs Domino Island karena game ini sedang lagi maraknya-maraknya dimainkan dari pada game-game yang lain, dan juga game ini banyak menuai kontroversial dan problematika dikalangan masyarakat, permasalahan kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island membuat orang tua dan guru khawatir dengan minat belajar siswa yang tergeser dengan kecanduan siswa bermain game Higgs Domino, game Higgs Domino Island juga dapat mempengaruhi perilaku siswa apalagi bagi siswa yang baru beranjak dari usia anak-anak menjadi remaja yang cenderung mudah mengikuti dan meniru.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game Higgs Domino Island ini terlihat dari aktifitas siswa sehari-hari setelah bermain game tersebut berupa kekelelahan yang membuat siswa bersikap marah, emosi, berkata kasar. Kecanduan bermain game Higgs Domino Island juga membuat samangot serta minat mereka untuk belajar menjadi menurun. Dalam pergaulan juga siswa cenderung lebih suka menyendiri karena asik bermain game sehingga tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya, dan dampak negatif yang juga ditimbulkan dari kecanduan bermain game Higgs Domino Island tersebut perilaku perjudian Online.

4. Kendala yang dihadapi oleh guru Akidah Akhlak Dalam mengatasi kecanduan siswa bermain Game Higgs Domino Island

Penggunaan strategi sangat diperlukan dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan, tetapi keberhasilan dari suatu strategi tidak bisa dipastikan akan selalu berjalan dengan baik, meskipun sudah dipikirkan dan direncanakan secara matang dan terencana. ada kendala-kendala yang menghambat strategi tersebut bisa diterapkan dengan baik. Sama halnya dengan yang dialami oleh guru Akidah Akhlak di MTsN 9 Agam, dimana terdapat beberapa kendala-kendala yang dialami sehingga upaya dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island tidak sepenuhnya terlaksana dengan baik, :

Kendala pertama yang dialami oleh guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island masih **kurangnya kesadaran** dan **tidak mau berkata jujur** siswa akan dampak yang ditimbulkan dari game tersebut, mereka seperti tidak mendengarkan dan tidak tergerak hatinya untuk berubah dan berhenti bermain serta tidak mau berkata yang sejujurnya, meski sudah banyak upaya-upaya yang dilakukan oleh guru dan orang tua di rumah. Kesedaran hanya akan tumbuh dari niat dalam hati mereka untuk berubah dan kemauan untuk berhenti dan berubah itu ada di dalam diri mereka masing-masing, jadi seperti apapun strategi dan upaya yang telah diterapkan oleh jika keinginan dan kemauan untuk berubah tidak di dasari dari hati dan diri masing-masing maka akan sulit terlaksana.

Dari hasil data juga mengatakan yang menjadi pemicu terkedalanya strategi yang diguakan oleh Guru dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island, sebagian mereka tidak mendegarkan apa yang disampaikan oleh guru dan tidak mau mengatakan yang sejujurnya tentang game yang mereka mainkan, sehingga segala upaya yang dilakukan oleh guru hanya masuk ke telinga kanan mereka dan keluar di telinga kiri

Kurangnya **peran orang tua** di rumah dalam upaya mengatasi kecanduan anak bermain game juga menjadi pemicu terkedalanya upaya yang telah dilakukan, orang tua kerap tidak terlalu memperhatikan apa yang dilakukan oleh anaknya, dan juga terlalu memanjakan anak mereka, sehingga segala apa usaha yang telah dilakukan oleh guru di sekolah menjadi terkendala karena ketika di rumah mereka tidak terlalu diperhatikan dan diberikan kebebasan, sehingga mereka masih tetap bermain game Higgs Domino tadi. orang tua juga menjadi contoh bagi anak, jika orang tuanya juga melakukan hal-hal yang berdampak negatif tadi seperti juga ikut memainkan game tersebut, tidak bisa dipungkiri jika si anak juga ikut memainkannya

Guru Akidah Akhlak juga kesulitan dalam menjalankan strategi mereka, karena tidak ada **support dari guru lain**, upaya mencegah kecanduan anak bermain game ini, seperti diserahkan saja kepada guru-guru tertentu. Tidak hanya kerja sama antar guru dan warga sekolah, menjadikan strategi dan upaya yang telah dilakukan tidak berjalan sesuai dengan

yang diharapkan. Karena terdapat beberapa guru yang tidak peduli dengan apa yang dilakukan oleh guru, mereka hanya memikirkan tugas mereka untuk mengajar dan menyampikan materi saja, diluar itu tidak tanggung jawab mereka.

Jadi dapat disimpulkan kendala-kendala yang menjadi penyebab Strategi yang telah diterapkan tidak begitu berjalan dengan baik karena disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, yang kedua faktor pendukung dari luar yaitu Keluarga, dan juga faktor internal dalam sekolah, dimana tidak adanya kerja sama guru dalam mengatasi suatu masalah yang terjadi oleh siswa. Sehingga upaya yang telah dilakukan tidak terlalu efektif

Kutipan dan Acuan

Kata strategi merupakan sebuah turunan dari kata dalam bahasa Yunani yaitu *strategos*, Kata *Strategos* sendiri di artikan sebagai “Komandan Militer” pada zaman demokrasi Athena. Pada teori peperangan, taktik dan strategi secara umum diletakkan dalam kategori terpisah, dua bidang yang secara tradisi di definisikan dalam dimensi yang berbeda : strategi berhubungan dengan ruang yang luas, periode waktu yang panjang, dan bergerak nya kekuatan yang besar, sedangkan Taktik Kebalikan dari Strategi. Strategi pada umumnya merupakan cara yang diambil oleh seorang pendidik dalam menyusun setiap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik supaya ia dapat dengan mudah memahami setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru dan membuat siswa tidak mengalami kejenuhan pada saat proses pembelajaran berlangsung (Khairina et al., 2022).

Aqidah merupakan sesuatu yang dianut dan diyakininya. Aqidah merupakan pondasi utama di dalam ajaran Islam. Karena itu merupakan dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan seseorang wajib dimilikinya untuk dijadikan sebagai pijakan dalam segala sikap dan tingkah lakunya sehari-hari. (Yusuf, 2003).

Sedangkan Kata Akhlak berasal dari bahasa Arab al-akhlak yang merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Sinonim dari kata akhlak ini adalah etika dan moral. Secara terminologis, Ibnu Maskawaih mendefinisikan akhlak sebagai keadaan gerak jiwa yang mendorong kearah melakukan perbuatan dengan tidak menghajatkan pikiran. Sedangkan menurut al-Ghazali akhlak adalah suatu sifat yang tetap pada jiwa yang memungkinkan seseorang melakukan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan seketika (Ilmi, 2012)

Higgs Domino Island merupakan game yang berbasis dengan android, di dalamnya terdapat berbagai jenis permainan, mulai dari permainan domino, kartu, puzzle congklak, dan permainan slot. Permainan slot inilah yang sangat populer, mulai dari *duofu duocai*, *fafafa*, *rezeki nomplok*, *5 dragon*, dan *jinji baoxi*. Higgs Domino Island merupakan Game Online yang bisa di download di playstore dengan jenis permainan yang sangat banyak seperti Domino, kartu dan slot. Game online ini dapat diakses dan dimainkan bisa sudah terhubung dengan jaringan internet. Pemain bisa mendapatkan pulsa atau chip yang dapat diperjual belikan dengan meng-upgrade akunnya menjadi akun perunggu, dan setelah menjadi akun perunggu pemain hanya bisa mengirimkan chip sebanyak 1B (Harahap, 2021)

SIMPULAN

Berdasarkan data-data hasil penelitian di MTsN 9 Agam yang berkaitan dengan Strategi Guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island, penulis menyimpulkan beberapa ahal sebagai berikut :

1. Strategi Guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino Island di MTsN 9 Agam
 - a. Strategi langsung, yaitu menggunakan beberapa cara atau metode diantaranya : pendekatan personal
 - b. Strategi tidak langsung, diantaranya : pengawasan, kerja sama dengan orang tua, dan hukuman serta sanksi
2. Faktor penyebab siswa kecanduan bermain Game Higgs Domino Island di sebabkan oleh dua faktor yaitu faktor Internal dan faktor Eksternal
 - a. Faktor Internal

Diketahui pemicu siswa kecanduan bermain game Higgs Domino Island disebabkan oleh adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk bermain game tersebut seperti

mencoba-mencoba untuk bermain game rasa penasaran dan akhirnya berujung pada keinginan untuk terus-menerus bermain game. Rasa jenuh dan bosan yang dialami siswa diakibatkan banyaknya aktivitas mereka seperti belajar, tugas dan aktivitas lainnya sehingga lebih memilih bermain game Higgs Domino Island serta dapat menghasilkan uang.

b. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal yang menjadi pemicu siswa MTsN 9 Agam kecanduan bermain game Higgs Domino Island yaitu disebabkan oleh lingkungan sekitar yang kurang terkontrol dan pengaruh teman sebaya maupun teman yang berbeda usia dari dirinya dalam ajakan untuk bermain game Higgs Domino Island tersebut. Kurangnya perhatian dari orang terdekat seperti keluarga menjadi salah satu pemicu siswa kecanduan bermain game Higgs Domino Island karena kurangnya pengawasan dari orang tua yang disebabkan oleh kesibukan orang tua dalam bekerja sehingga tidak dapat memberikan perhatian khusus kepada anaknya setiap hari.

3. Dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game Higgs Domino Island yaitu menghabiskan waktu, menghabiskan uang, berkata kasar/kotor, menurunkan semangat dan minat belajar, serta perilaku perjudian online
4. Kendala yang dihadapi guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan siswa bermain game Higgs Domino yaitu kurangnya kesadaran siswa untuk berubah, tidak mau mendengarkan perkataan guru dan orang tua, kurangnya perhatian dan keterlibatan orang tua, dan kurangnya kerja sama antar sesama guru di sekolah, sehingga strategi tidak berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, D., Marimba, Pengantar Filsafat Pendidikan Islam, (Bandung : PT Al-Ma'rif, 1980)
- Akdanul Wafi, Ifzun, Farel, dkk, Siswa MtsN 9 Agam, Wawancara Pribadi, 10,15,22 Mei dan 15 Agustus 2023
- Al- Khailadi, Shalah Abdul Fattah, Mudah Tafsir Ibnu Katsir, (Jakarta Timur: Penerbit Maghrifah Pustaka, 2017)
- Fitramadhan, Guru Akidah Akhlak MtsN 9 Agam, Wawancara Pribadi, 15 Mei 2023
- Harahap, Nasruddin Khalil. 'Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian dengan perspektif sosiologi Hukum)', 07.2 (2021).
- Khairina, Jamila, Muhiddinur Kamal, Wedra Aprison, 'Strategi Guru Dalam Meminimalisir Kejenuhan dalam Suasana Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 3 Tebing Tinggi, 1.3 (2022).
- Moh, Haitami Salim, Syamsul Kurniawan. 2012. Studi Ilmu Pendidikan Islam. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Neldawati, Guru Akidah Akhlak, Wawancara Pribadi, 10 Mei 2023
- Ridho Julio Putra, Guru MtsN 9 Agam, Wawancara Pribadi, 22 Mei 2023
- Rini, Ayu, Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak, (Jakarta : Pustaka Mina, 2011)
- Sri Handayani, Wali Murid, Wawancara Pribadi, 25 Mei 2023
- Syaiful Bahri Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005)
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, No 20 Tahun 2003, (Jakarta : Sinar Grafik, 2014)
- Wena, Made, Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2010)
- Yusuf, Ali Anwar, Studi Agama Islam, (Bandung: Pustaka Setia, 2003)