

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Analisis

Analisis menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-akibat, duduk perkaranya, dan sebagainya). Pengertian analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu. Analisis dapat diartikan sebagai proses mencerna suatu masalah menjadi sederhana hingga dapat ditelaah dengan mudah.¹

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan dari unit menjadi unit terkecil.

Menurut Wiradi, Analisis merupakan sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditafsir makna dan kaitannya. Menurut Komaruddin

¹ B A B Ii and A Analisis, 'Bab Ii- Kbbi Analisis', 3.1, 14–25.

analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.²

Game Online Free Fire Sejarah munculnya game online Sejarah game online dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Baru pada tahun 1995, game online benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan

² Utami dan Hidayat, 'Bab Ii Landasan Teori', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 8–24.

mulai tumbuh dan menjadikan game online semakin berkembang hingga hari ini.³

Ada tahun 1947, yang dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann, yaitu perangkat game portable genggam pertama. Sistem yang dibuat terdiri dari delapan vacuum tubes dengan fungsi pada saat itu mensimulasikan sistem target berupa tembakan untuk melihat ketelitian seseorang dengan bentuk penggabungan material vacuum tubes dan elektronik sederhana didalamnya. Pada tahun 1952, A.S Douglas membuat konsep nol dan silang yang berasal dari tesisnya yang membahas terkait tentang interaksi komputer dan manusia. Game ini memiliki fungsi untuk melihat suatu proses interaksi manusia terhadap komputer. Kemudian pada tahun 1972 hadir perangkat game pertama untuk pasar rumahan dan di hubungkan dengan televisi. Muncul sebuah game dengan tema mystery house, yang dirancang oleh seorang ibu rumah tangga bernama Roberta Williams dengan menggunakan grafis pada Apple II. Dimana bentuk tampilannya menghadirkan ilustrasi grafik hitam putih dengan bergaya viktorian dan hal ini merupakan hal baru pada masa itu. Selanjutnya pada tahun 1980 hadir bentuk game dengan menggunakan LCD genggam, dimana memiliki fungsi untuk sebagai media CD-ROM

³ Surbakti.

dan munculnya multiplayer game. Pada tahun 1990 an hadir komputer game dan game online, pertama kali online game menggunakan jaringan LAN (local area network) dan sesuai perkembangan teknologi kemudian menggunakan jaringan yang lebih luas seperti www (world wide web) atau yang lebih dikenal dengan internet.⁴

a. Pengertian *Game Online Free Fire*

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, handphone serta perangkat lainnya. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain game online para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.⁵

⁴ Ricky Widyanda Putra, *Analisis Sosiokultural Dalam Transformasi Budaya Game Online*, KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat, 2.1 (2022), 15–24 <<https://jurnaldrpm.budiluhur.ac.id/index.php/Kresna/article/view/16/63>>.

⁵ Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, and Titi Andriyani, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, 2.2 (2018), 169–81.

Game Online adalah game yang dimainkan secara online atau menggunakan jaringan internet di mana pemain dapat berkomunikasi secara langsung antar pemain bahkan dalam jarak jauh sekalipun.⁶

Istilah Game online berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis game jenis Role-Playing Game yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia.⁷

Free Fire merupakan game Battle Royale yang sangat ramai dimainkan oleh pemain Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Menurut Barata, dkk menyatakan bahwasanya *Game Online Free Fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. Free Fire sebuah game perang yang dapat dimainkan solo, duo dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad. Dengan jumlah pemain dalam permainan adalah 50 orang. Ada tiga mode bermain game online free fire yaitu: Solo, cara ini dengan bermain dengan sendiri untuk

⁶ Nur Fadillah and Suprayitno, *Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Iv Sd*, Jpgsd, 10.7 (2022), 1619–28.

⁷ Anggrek Kamsy, Herry R Lekatompessy, and Hellen Pattiruhu, *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Siswa SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru*, Institutio : Jurnal Pendidikan Agama Kristen, 7.1(2021), 56–64 <<http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/410>>.

mewujudkan keunggulan. Duo, ialah permainan dengan tim yang beranggota 1 sampai 2 orang anggota. Squad, ialah mode dengan teknik dimainkan sebagai tim, dan tim terdiri dari paling banyak 1 hingga 4 orang. Free fire memberikan kegembiraan dan ketegangan yang sama seperti game battle royale pada umumnya. Maka free fire ini dapat dimainkan dalam ketentuan masing-masing oleh player. Menurut Furqon *Game Online Free Fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. Setiap para pemain pasti ingin memperoleh hasil yang baik. Dengan itu free fire bisa mencapai 6 level atau peringkat.⁸

Alur permainan *Game Online Free Fire* adalah semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib menggunakan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Ditengah permainan ada pesawat lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, senjata khusus seperti AWM, Groza, M249 atau senapan mesin. Menemukan airdrop juga tidak sulit, kotak ini akan memancarkan cahaya kuning dengan garis vertikal atau lurus ke langit. Cahaya

⁸ Anggrek Kamsy, Herry R Lekatompessy, and Hellen Pattiruhu, *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Siswa SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru*, Institutio : Jurnal Pendidikan Agama Kristen, 7.1(2021), 56–64 <<http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/410>>.

akan hilang jika jika elemen dalam airdrop telah diambil. Pada waktu tertentu zona bahaya akan muncul, lingkaran zona akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Didaerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam mode squad, seseorang pemain dapat berkomunikasi dengan teman squad dari fitur yang disediakan Game Online Free Fire Battlegrounds yaitu voice chat dan dapat mengetik kata yang akan muncul ketika bermain.⁹

b. Efek Bermain Game Online Free Fire

Game online sampai saat ini menyajikan beragam jenis permainan yang lebih canggih dan dibuat khusus untuk memikat siapa saja yang ingin memainkannya, dan jika telah memainkannya fitur-fitur yang ditawarkan menjadi lebih bagus lagi sehingga pemain menjadi lebih sering untuk memainkannya. Penggunaan yang berlebihan dan perilaku yang muncul oleh pemain menjadi negatif maka efek buruk dari bermain game online menjadi sangat lekat pada diri si pemain. Berbagai dampak negatif yang timbul dari hasil bermain game online seperti; kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan

⁹ Akhmad Nur Haqiqi and Abd. Muhith, *Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember*, *Journal of Sosial Studies*, 1.2 (2021), 60–72 <<http://solidarity.iaain-jember.ac.id>>.

kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya.¹⁰

Banyak orang yang melaporkan bahwa anak-anak yang gemar bermain game online berubah menjadi anak-anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Anak yang terlalu sering bermain game online akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Anak-anak akan bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif.¹¹

Selain dampak di atas, dampak negatif bermain game online lainnya antara lain :

1. Adanya penurunan dalam beribadah.
2. Perilaku terhadap orangtua kurang baik.
3. Kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain
4. Sering berkata kotor. (C*k, Ajg, Asw, Bbi) dan agresif, Bahasa-bahasa yang digunakan ketika mabar cenderung mengandung kata-kata yang kotor, ini

¹⁰ Ridwan Syahrani, *Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu*, Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling, 1.1 (2015), 84–92.

¹¹ Ridwan Syahrani, *Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu*, Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling, 1.1 (2015), 84–92.

terjadi akibat rasa emosional yang muncul untuk memuaskan dirinya ketika kalah biasanya dibarengi dengan sifat agresif atau tempramen. Seperti saat kalah, memukul meja, atau membanting sesuatu.

5. Kurangnya kontrol waktu, Waktu yang dihabiskan untuk bermain membuat mereka kurang respek pada dirinya, melupakan waktu untuk makan dan istirahat bahkan sering begadang.
6. Perilaku disekolah yang kurang baik terhadap guru
7. Menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas.¹²

Kecanduan game online sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi penggunaanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak kehilangan batas waktu penting dalam hidupnya menghabiskan waktu sedikit dengan keluarga, jarang bergaul dengan lingkungan sekitar, menarik diri dari pergaulan dengan teman sebaya dan pada akhirnya membuat kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk termasuk game online yang mengambil alih pikirannya.¹³

Dari efek negatif di atas dapat penulis simpulkan bahwasannya perubahan akhlak seseorang itu dari sebuah

¹² Aziza, Azhar, and Rofik.

¹³ L.N Alam, A Dirgayunita, and A.E Dheasari, *Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo*, Jpdk, 4.1 (2022), 301-7.

kebiasaan, ketika memulai dengan kebiasaan yang baik maka akhlak kita akan tumbuh dengan baik juga. Maka dari itu dari beberapa efek negatif diatas perlu adanya pengurangan dalam bermain game online agar tidak terjadi efek negatif yang lebih serius lagi atau bisa disebut dengan kecanduan.

Selain efek negative, game online juga memiliki efek positif yaitu mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa inggris dalam game dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi. Hal tersebut diharapkan dapat lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya. Penguasaan komputer saat ini sangat diperlukan guna peningkatan daya imajinasi dan kreasi dalam pembangunan. Hampir semua bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang utama dalam menjalankan kegiatannya.¹⁴

Terdapat beberapa manfaat yang memang yang akan didapatkan oleh anak dalam bermain *Game Online Free Fire* diantara manfaat itu adalah:

1. Anak dapat meningkatkan konsentrasi yang lebih seperti biasanya.

¹⁴ Ayu Pratiwi and Eka Yusnaldi, *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Basicedu, 6.3 (2022), 4524–30 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>>.

2. Pola pikir anak akan menjadi sedikit meningkat dalam pemecahan permasalahan yang ada didalam game.
3. Anak dapat mengerti sebuah alur cerita tentang game yang dimainkannya
4. Anak bisa paham tentang teknologi meskipun hanya bermain game.
5. Anak akan mengerti tentang bahasa inggris yang berada di dalam game.
6. Anak akan mudah bersosial dan berkumpul dengan teman-temannya meskipun yang di bahas tidak jauh tentang game.
7. Anak akan meningkatkan dalam kemampuan membaca terutama kata-kata yang belum pernah dibaca.¹⁵

Dampak positif perkembangan teknologi (game online) terhadap remaja/pelajar antaranya: Meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berpikir/penalaran, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, meningkatkan kemampuan mengetik, meningkatkan pengetahuan tentang komputer, menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, mendapat teman baru.¹⁶

¹⁵ Pajri Marlita, *Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Anak SD Di Masa Pandemi Covid-19*, Seminar Nasional PGMI 2021, 2, 2021, 75–93.

¹⁶ Hendra Parwita, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMAN 3 Malang)*, *Pengaruh Perkembangan Teknologi (Game Online)*, 2019, 650–57.

B. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Akhlak berasal dari bahasa Arab jama' dari bentuk mufradatnya "khuluqun" yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Sedangkan menurut istilah adalah pengetahuan yang menjelaskan tentang baik dan buruk (benar dan salah), mengatur pergaulan manusia, dan menentukan tujuan akhir dari usaha dan pekerjaannya. Akhlak pada dasarnya melekat dalam diri seseorang, bersatu dengan perilaku atau perbuatan. Jika perilaku yang melekat itu buruk, maka disebut akhlak yang buruk atau akhlak *mazmumah*. Sebaliknya, apabila perilaku tersebut baik disebut akhlak *mahmudah*.¹⁷

Akhlak islam dapat dikatakan sebagai akhlak yang islami adalah akhlak yang bersumber pada ajaran Allah dan Rasulullah. Akhlak islami ini merupakan amal perbuatan yang sifatnya terbuka sehingga dapat menjadi indikator seseorang apakah seorang muslim yang baik atau buruk. Akhlak ini merupakan buah dari akidah dan syariah yang benar. Secara mendasar, akhlak ini erat kaitannya dengan kejadian manusia yaitu *khaliq*

¹⁷ Syarifah Habibah, *Akhlak Dan Etika Dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.1.4 (2015), 73 <<http://e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7527/6195>>.

(pencipta) dan makhluk (yang diciptakan).¹⁸ Akhlak yang kita harus ikuti sebagai seorang muslim adalah akhlaknya nabi Muhammad SAW sebagaimana firman Allah dalam Alquran yang menjelaskan

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat serta yang banyak mengingat Allah. (QS. Al-Ahzab ayat 21)¹⁹

Akhlak menurut Al-Ghazali seperti kondisi jiwa dan bentuknya yang batin. Sebagaimana sempurna bentuk lahir secara mutlak yang kemudian menjadi tidak sempurna dengan indahnya keberadaan dua mata saja, tanpa hidung, mulut dan pipi, tetapi kebagusan semuanya harus ada agar kebagusan *dhahir* menjadi sempurna. Maka, demikian pula dalam urusan batiniah (jiwa), ada empat unsur yang harus baik semua, sehingga kebagusan akhlak menjadi sempurna. Apabila kebagusan empat unsur ini seimbang dan setara serta sesuai maka

¹⁸ Syarifah Habibah, *Akhlak Dan Etika Dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.1.4 (2015), 73 <<http://e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7527/6195>>

¹⁹ Quran Kemenag, Surah Al-Ahzab Ayat 21, surah ke 33

kebagusan akhlak bisa di dapatkan dan niscaya akan mencapai kemuliaannya. Diantara empat unsur tersebut adalah: kekuatan ilmu, kekuatan emosi, kekuatan syahwat, dan kekuatan adil diantara tiga kekuatan tersebut.²⁰

Akhlak juga disebut dengan Perilaku, Menurut Bimo walgito Perilaku merupakan manifestasi kehidupan psikis. Sebagaimana yang diketahui bahwa perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dengan adanya stimulus atau rangsang yang mengenai individu atau organisme itu. Sedangkan Soekidjo Notoatmoj berpendapat "perilaku adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri" Depdiknas mengatakan "perilaku adalah tanggapan atau reaksi terhadap rangsangan atau lingkungan." Dari pandangan biologis, perilaku merupakan suatu kegiatan tau aktifitas organisme yang bersangkutan. Robert Kwick menyatakan bahwa "peilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat di amati bahkan dapat dipelajari." Perilaku pada manusia dapat

²⁰ Syarifah Habibah, *Akhlak Dan Etika Dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.1.4 (2015), 73 <<http://e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7527/6195>>

dibedakan antara perilaku reflesif dan perilaku macam-macam Akhlak.²¹

Dalam Islam akhlak terbagi ke dalam dua bagian yaitu akhlak yang baik (karimah), seperti jujur, lurus, berkata benar, menepati janji, dan akhlak jahat atau tidak baik (akhlak mazmumah), seperti khianat, berdusta, melanggar janji. Membentuk akhlak yang baik adalah dengan cara mendidik dan membiasakan akhlak yang baik tersebut, sejak dari kecil sampai dewasa, bahkan sampai di hari tua, dan sampai menjelang meninggal, sebagaimana perintah menuntut ilmu dimulai sejak dari ayunan sampai ke liang lahat. Dan untuk memperbaiki akhlak yang jahat haruslah dengan mengusahakan lawannya, misalnya kikir adalah sifat yang jahat, diperbaiki dengan mengusahakan lawannya yaitu dengan bersikap pemurah dalam memberikan derma atau sedekah. Meskipun pada mulanya amat berat, tetapi dengan berangsur-angsur dapat menjadi ringan dan mudah. Semua itu dapat dilakukan dengan latihan dan perjuangan secara terus menerus. Inilah yang dinamakan oleh Imam Al-

²¹ Abin Syamsuddin Makmum, *Karakteristik Perilaku Dan Kepribadian Pada Masa Remaja* Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 2.2(2017), 17–23 <<https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/220>>.

Ghazali “mujahadah nafs” (perjuangan melawan hawa nafsu).²²

a. Akhlak Mahmudah (akhlakkul karimah)

Akhlakul *karimah* merupakan usaha menjernihkan akal pikiran itu untuk memecahkan masalah, suksesnya sesuatu bangsa mencapai tujuan hidupnya tergantung *committed* tidaknya bangsa itu terhadap nilai-nilai akhlakul karimah, jika *committed* terhadap kebaikan, maka bangsa itu akan sukses.²³

Berikut ini dikemukakan beberapa penjelasan tentang pengertian akhlak terpuji:

1. Menurut al-Ghazali, akhlaq terpuji merupakan sumber ketaatan dan kedekatan kepada Allah SWT, sehingga mempelajari dan mengamalkannya merupakan kewajiban individual setiap muslim.
2. Menurut al-Quzwaini, akhlaq terpuji adalah ketepatan jiwa dengan perilaku yang baik dan terpuji.
3. Menurut Al-Mawardi, akhlaq terpuji adalah perangai yang baik dan ucapan yang baik.

²² Syarifah Habibah, *Akhlak Dan Etika Dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.1.4 (2015), 73 <<http://e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7527/6195>>

²³ Syarifah Habibah, *Akhlak Dan Etika Dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.1.4 (2015), 73 <<http://e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7527/6195>>

4. Menurut Ibnu Qayyim, pangkal akhlaq terpuji adalah ketundukan dan keinginan yang tinggi. Sifat-sifat terpuji menurutnya, berpangkal dari keduanya. Ia memberikan gambaran hal tentang bumi yang tunduk pada ketentuan Allah SWT. Ketika air turun menyimpannya, bumi merespon dengan kesuburan dan menumbuhkan tanaman-tanaman yang indah. Demikian pula manusia, tatkala diliputi rasa ketaatan dan ketundukan kepada Allah SWT, lalu turun taufik dari Allah SWT, ia akan mereponsnya dengan sifat-sifat terpuji.
5. Menurut Ibnu Hazm, akhlaq terpuji ada empat, yaitu adil, paham, keberanian dan kedermawanan.
6. Menurut Abu Dawud al-Sijistani (w. 275 H./889 M.), akhlaq terpuji adalah perbuatan-perbuatan yang disenangi, sedangkan akhlaq tercela adalah perbuatan-perbuatan yang harus dihindari.²⁴

b. Akhlak Mazmumah (Akhlak Tercela)

Akhlaqul *madzmu'mah* ialah perangai yang tercermin dari tutur kata, tingkahlaku, dan sikap yang

²⁴ Syarifah Habibah, *Akhlaq Dan Etika Dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.1.4 (2015), 73 <<http://e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7527/6195>>

tidak baik, menghasilkan perbuatan buruk dan tingkahlaku yang tidak baik. Akhlak yang tidak baik bisa dilihat dari tingkah laku perbuatan yang tidak elok, tidak sopan, gerak gerik yang tidak menyenangkan, tingkat utama akhlak tidak baik adalah nafsu jahat.”Akhlaqul madzmu“mah tercermin dari tingkah laku yang tidak baik, membuat kecurangan, kezoliman, dan kesesengsaraan keluarga maupun masyarakat.²⁵

2. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja adalah seseorang individu yang baru beranjak selangkah dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, menerima jati diri apa yang telah dianugerahkan Allah Subhanahu wa Ta'ala pada dirinya, dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri individu. Remaja saat ini dituntut harus siap dan mampu dalam menghadapi tantangan kehidupan dan pergaulan. Usia remaja adalah usia yang paling kritis dalam kehidupan seseorang, rentang usia peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja dan akan menentukan kematangan usia dewasa. Pada usia remaja terjadi perubahan hormon,

²⁵ Zulida, *Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Islam*, Jurnal Dewantara, III (2017), 93–105 <ejournal.iqrometro.co.id>.

fisik, dan psikis yang berlangsung secara berangsur-angsur. Kematangan fisik dan psikis remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga yang sehat dan lingkungan masyarakat yang mendukung tumbuh kembang remaja ke arah yang positif.²⁶

Kata remaja berasal dari bahasa Inggris *teenager* yakni manusia usia 13-19 tahun. Remaja dalam bahasa latin yaitu *adolescence* yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk menncapai kematangan. Masa remaja seringkali dihubungkan dengan mitos dan streotip mengenai penyimpangan dan ketidak wajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya teori teori perkembangan yang membahas ketidakselarasan. Sedangkan menurut Zulkifli remaja adalah anak usia 10-24 tahun yang merupakan usia dari masa kanak kanak dan masa dewasa dan sebagai titik awal proses reproduksi, sehingga perlu disiapkan sejak dini. Gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan yang dialami remaja karena perubahan perubahan yang terjadi pada dirinya maupun perubahan yang di akibatkan oleh lingkungan. Seperti hal nya perkembangan yang berlangsung di masa kanak kanak, perkembangan di masa remaja diwarnai dengan

²⁶ Miftahul Jannah, *Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam*, Psikoislamedia :JurnalPsikologi,1.1(2017),243–56 <<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>>.

perubahan. Selama masa kanak-kanak, remaja menghabiskan ribuan jam untuk berinteraksi dengan orangtua, kawan-kawan dan guru. Kini tiba waktunya mereka dihadapi dengan perubahan biologis yang dramatis, pengalaman-pengalaman baru serta tugas-tugas perkembangan baru.²⁷

b. Kenakalan remaja

Kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma hukum pidana yang dilakukan oleh remaja. Perilaku tersebut akan merugikan dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Masalah kenakalan remaja mulai mendapat perhatian masyarakat secara khusus sejak terbentuknya peradilan untuk anak-anak nakal (*juvenile court*) pada 1899 di Illinois, Amerika Serikat. Beberapa ahli mendefinisikan kenakalan remaja ini sebagai berikut:

- Kartono, ilmuwan sosiologi Kenakalan Remaja atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *juvenile delinquency* merupakan gejala patologis sosial pada remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial. Akibatnya, mereka mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang".

²⁷ Miftahul Jannah, *Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam*, Psikoislamedia :JurnalPsikologi,1.1(2017),243–56 <<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>>.

- Santrock "Kenakalan remaja merupakan kumpulan dari berbagai perilaku remaja yang tidak dapat diterima secara sosial hingga terjadi tindakan kriminal."²⁸

C. Kajian Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan *analisis efek negatif Game Online Free Fire terhadap akhlak pada remaja* telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelum nya.

1. Skripsi yang ditulis oleh Hamidun dari fakultas agama islam Universitas Muhammadiyah Mataram yang berjudul *efek negatif gamens free fire terhadap perilaku anak dalam berkomunikasi di Dusun Bileteping* dalam penelitian ini penulis menuliskan tentang bentuk dan proses komunikasi yang terjadi antara para pemain *Game Online Free Fire* yang berdampak negatif terhadap perilaku anak anak yang ada didusun Bileteping tersebut. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini terdapat pada variable yang akan diteliti, pada objek yang akan diteliti, pada penelitian sebelumnya objek yang diteliti yaitu anak anak ,sedangkan pada penelitian ini penulis mengambil sampel pada remaja, dan perbedaannya terdapat juga pada, penelitian sebelumnya meneliti *efek Game*

²⁸ fahrul Rulmuzu, *Kenakalan Remaja Dan Penanganannya*, JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 5.1 (2021) <<https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1727>>.

*Online Free Fire terhadap perilaku komunikasi, sedangkan dalam penelitian ini penulis meneliti tentang analisis efek Game Online Free Fire terhadap akhlak remaja . Dan persamanya adalah terletak pada variable dan jenis game online yang akan diteliti, yaitu variable nya berupa efek dari game online dan jenis game nya yaitu free fire.*²⁹

2. Skripsi yang ditulis Nugrananda Janttaka dan Wahyu Juniarta pada tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagu*. Perbedaan nya dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada subjek penelitiannya dalam penelitian sebelumnya membahas subjek anak usia dasar atau SD, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah remaja. Kemudian perbedaan lainnya terdapat pada jenis game online nya, pada penelitian sebelumnya membahas berupa *dampak game online mobile legend* sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang *analisis efek Game Online Free Fire terhadap akhlak remaja*. Dan persamanya terdapat pada metode penelitian

²⁹ Skripsi Efek Negatif *Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Anak Dalam Berkomunikasi Di Dusun Biletepong*, 2022.

nya yaitu sama sama menggunakan metode kualitatif.³⁰

3. Jurnal yang ditulis Pajri Marlita dkk yang diteliti pada tahun 2021 dalam penelitian nya yang berjudul *Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi Covid-19*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dan Istrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Analasisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, display data, kesimpulan dan verifikasi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Analisis dampak *Game Online Free Fire* terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang di masa pandemi Covid-19 menunjukkan bahwa dampak yang diterima anak dalam bermain *Game Online Free Fire* terhadap perilaku nya berdampak kurang baik dalam artian berdampak negatif, anak yang bermain *Game Online Free Fire* ketika berperilaku kepada orang

³⁰ Ugrananda Janttaka, *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung, Inventa*, 4.2 (2020), 132–41 <<https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>>.

tua, dia susah diatur oleh orang tua, suka membantah kalau disuruh baik itu disuruh belajar ataupun mengaji. Ketika berperilaku kepada temannya anak yang bermain **Game Online Free Fire** terkadang suka marah, mengejek temannya, dan ucapan-ucapan sembrono lainnya. Ketika berperilaku di masyarakat anak kurang akan tata krama, adab, atau akhlakunya, terkadang suka melawan kepada orang yang lebih tua, tidak bisa menjaga ucapan dan lain sebagainya.³¹ Adapun persamaannya adalah pada metode penelitiannya yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik pengumpulannya, menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan teknik analisis datanya reduksi data, display data, kesimpulan dan verifikasi. Adapun perbedaannya terletak pada tempat penelitiannya, objek penelitiannya, waktu penelitiannya dan pada penelitian sebelumnya membahas tentang *Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi Covid-19* sedangkan pada penelitian ini ingin membahas tentang *analisis*

³¹ Fajri Marlita, *Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Anak SD Di Masa Pandemi Covid 19*, Semai : Seminar Nasional PGMI, Hal 75-93, 2021

efek game online free fire terhadap akhlak remaja.

Kemudian tempat penelitiannya berbeda dan juga pada penelitian sebelumnya membahas mengenai covid 19 sedangkan penelitian ini tidak ada membahas mengenai covid 19

4. Jurnal yang ditulis Ayu Pratiwi dan Eka Yusnald yang diteliti pada tahun 2022, yang hasil pembahasannya. Akibat keseringan bermain game online anak didik kelas VI di MIS Hidayatullah mengalami penurunan semangat dan minat saat belajar, Mereka suka membantah dan tidak mau mendengar perintah gurunya. Sikap sosial terhadap lingkungan sekolah juga sangat minim. Mereka belum bisa dijadikan contoh pribadi yang baik untuk adik-adik kelas mereka, bahkan sikap mereka yang lebih buruk ketimbang sikap adik kelasnya. Bahkan sebaliknya mereka menjadi contoh tidak baik untuk adik-adiknya seperti: membuang sampah sembarangan, selalu tidak akur dengan adik-adik kelasnya, mencoret-coret dinding dengan kata-kata yang tidak baik, berkurangnya sifat kejujuran untuk melindungi dirinya sendiri, selalu membuat pertengkaran dengan teman sebaya ataupun adik kelasnya, dan tidak saling menghargai satu sama lain. Ada juga

orang tua yang mengatakan bahwa anaknya bisa di atur dalam bermain handphone dan selalu peduli dengan keperluan disekolah. Termasuk mengerjakan tugas, mengulang pelajaran di rumah dan selalu bergaul dengan lingkungan di rumahnya dengan baik.³² Adapun perbedaannya penelitian ini membahas mengenai *Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah* sedangkan pada penelitian yang akan penulis buat mengenai *Analisis efek Game Online Free Fire terhadap akhlak remaja di desa Taba-Baru, KecamatanLais, Bengkulu Utara*. Pada penelitian sebelumnya menggunakan objek penelitian yaitu peserta didik madrasah ibtidayah, sedangkan pada penelitian ini objek penelitiannya adalah remaja. Kemudian pada penelitian sebelumnya membahas tentang game online saja sedangkan dalam penelitian ini lebih diringkas lagi yaitu dengan mengambil *Game Online Free Fire*. Kemudian tempat penelitiannya, waktu penelitiannya dan pada penelitian sebelumnya membahas tentang pengaruh game online terhadap minat belajar

³² Ayu Pratiwi and Eka Yusnaldi, *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Basicedu, 6.3 (2022), 4524–30 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>>.

peserta didik sedangkan pada penelitian ini penulis akan membahas tentang analisis efek *Game Online Free Fire* terhadap akhlak remaja. Adapun persamaannya adalah terletak dari teknik pengumpulan data nya yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian deskriptif yang mengumpulkan data sebanyak-banyaknya.

5. Jurnal yang diteliti oleh Ardha Adhi Duta Bayu Pratama dkk pada tahun 2023 yang membahas tentang Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Yang mana hasil penelitian ini adalah siswa dalam bermain game online rata-rata bermainnya bukan disekolah melainkan bermain di rumah atau diluar sekolah dikarenakan kalau bermain disekolah dari pihak sekolah melarang membawa gadget karena akan mengganggu kegiatan belajar mengajar mereka, karena fokusnya terganggu dengan bawa gadget kesekolah. Adanya hal tersebut jadinya anak lebih memilih bermain game online di rumah. Game online itu sendiri pastinya memiliki dampak positif

dan negatif, menurut data yang saya ambil di SDN Langse menyatakan bahwa game online ada manfaat-nya dan ada buruknya.³³ Persamaan nya terletak pada metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi. Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu membahas tentang Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. Sedangkan pada penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang analisis efek *Game Online Free Fire* terhadap akhlak remaja. Pada penelitian terdahulu membahas tentang game online terhadap interaksi sosial siswa, sedangkan pada penelitian ini penulis akan membahas tentang efek *Game Online Free Fire* terhadap akhlak. Pada penelitian terdahulu objek penelitiannya adalah anak-anak SDN Langse, sedangkan penelitian ini objek penelitiannya adalah remaja Desa Taba-Baru, KecamatanLais, Bengkulu Utara, dan juga perbedaannya terletak pada tempat, dan waktu penelitiannya.

³³ Ardha Adhi Duta Bayu Pratama, Ika Ari Pratiwi, and Diana Ermawati, *Analisis Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di SDN Langse*, *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.6 (2023), 4142–48 <<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>>.

Berdasarkan uraian penelitian yang sejenis maka penelitian terdahulu dapat muat dalam tabel berikut :

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu Dan Sekarang

NO	PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Penelitian, Hamidun dari fakultas agama islam Universitas Muhamadiyah Mataram yang berjudul <i>efek negatif gamen free fire terhadap perilaku anak dalam berkomunikasi di Dusun Biletepong</i>	variable dan jenis gameonline yang akan diteliti,yaitu variable nya berupa <i>efek dari game online</i> dan jenis game nya yaitu <i>free fire</i> .	Variabel yang akan diteliti, pada objek yang akan diteliti,pada penelitian sebelum nya objek yang diteliti yaitu anak-anak, sedangkan pada penelitian ini penulis mengambil sampel pada remaja, dan perbedaannya terdapat juga pada, penelitian sebelumnya meneliti <i>efek Game Online Free Fire terhadap</i>

			<p><i>perilaku komunikasi, sedangkan dalam penelitian ini penulis meneliti tentang analisis efek Game Online Free Fire terhadap akhlak remaja .</i></p>
2.	<p>Skripsi yang ditulis Nugrananda Janttaka dan Wahyu Juniarta pada tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul <i>Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan</i></p>	<p>Meteode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif</p>	<p>Subjek penelitiannya dalam penelitian sebelumnya membahas subjek anak usia dasar atau SD, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah remaja. Kemudian perbedaan lainnya terdapat pada jenis game online nya, pada penelitian</p>

	<i>Sumbergempol Kabupaten Tulungagu.</i>		sebelum nya membahas berupa <i>dampak game online mobile legend</i> sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang <i>analisis efek Game Online Free Fire terhadap akhlak remaja</i>
3.	Jurnal yang ditulis Pajri Marlita dkk yang diteliti pada tahun 2021 dalam penelitian nya yang berjudul <i>Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi</i>	Metode penelitiannya yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik pengumpulan data nya, menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan	Tempat penelitiannya, objek penelitiannya, waktu penelitiannya dan pada penelitian sebelumnya membahas tentang <i>Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi</i>

	<p><i>Covid-19</i> Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon¹ Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon fajri.</p>	<p>teknik analisis data nya reduksi data, display data, kesimpulan dan verifikasi.</p>	<p><i>Covid-19</i> sedangkan pada penelitian ini ingin membahas tentang <i>analisis efek game online free fire terhadap akhlak remaja</i>. Kemudian tempat penelitiannya berbeda dan juga pada penelitian sebelumnya membahas mengenai covid 19 sedangkan penelitian ini tidak ada membahas mengenai covid 19</p>
4.	<p>Jurnal yang ditulis Ayu Pratiwi dan Eka Yusnald yang diteliti pada tahun 2022, Analisis Pengaruh Game</p>	<p>Teknik pengumpulan data nya yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai <i>Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar</i></p>

	<p>Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera, Indonesia</p>	<p>Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian deskriptif yang mengumpulkan data sebanyak-banyaknya.</p>	<p><i>Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah</i> sedangkan pada penelitian yang akan penulis buat mengenai <i>Analisis efek Game Online Free Fire terhadap akhlak remaja di desa Taba-Baru, KecamatanLais, Bengkulu Utara.</i> Pada penelitian sebelum nya menggunakan objek penelitian yaitu peserta didik madrasah ibtidayah, sedangkan pada penelitian ini objek peneltian nya adalah remaja.</p>
--	---	--	---

			<p>Kemudian pada penelitian sebelumnya membahas tentang game online saja sedangkan dalam penelitian ini lebih diringkas lagi yaitu dengan mengambil <i>Game Online Free Fire</i> .</p> <p>Kemudian tempat penelitian nya, waktu penelitian nya dan pada penelitian sebelumnya membahas tentang pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik sedangkan pada penelitian ini penulis akan membahas tentang</p>
--	--	--	--

			analisis efek <i>Game Online Free Fire</i> terhadap akhlak remaja.
5.	Jurnal yang diteliti oleh Ardha Adhi Duta Bayu Pratama dkk pada tahun 2023 yang membahas tentang Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia	Persamaan nya terletak pada metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi.	Penelitian terdahulu membahas tentang Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. Sedangkan pada penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang analisis efek <i>Game Online Free Fire</i> terhadap akhlak remaja. Pada penelitian terdahulu membahas tentang game online terhadap interaksi

			<p>sosial siswa, sedangkan pada penelitian ini penulis akan membahas tentang efek <i>Game Online Free Fire</i> terhadap akhlak. Pada penelitian terdahulu objek penelitiannya adalah anak-anak SDN Langse, sedangkan penelitian ini objek penelitiannya adalah remaja Desa Taba-Baru, KecamatanLais, Bengkulu Utara , dan juga perbedaannya terletak pada tempat, dan waktu penelitiannya.</p>
--	--	--	--

D. Kerangka Berfikir

Manfaat dari kerangka berfikir ialah memberikan arah dan tujuan dari proses penelitian dan terbentuknya persepsi yang sama antara peneliti dan orang lain karena kerangka berfikir merupakan tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan yang tergantung dari bagaimana kegiatan tersebut. Dalam penelitian ini tergambar beberapa konsep yang akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam mengaplikasikan penelitian ini yaitu

1. *Game Online Free Fire*

Kemajuan teknologi memang membawa banyak dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negatif. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual, game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya.³⁴

Free Fire (FF) yang merupakan game simulator menembak menjadi salah satu game yang mensukseskan *E-Sport* di Indonesia pada 2021, selain terkenal di di Asia serta Amerika Latin selama dua tahun terakhir. Selain iklan, kesuksesan game juga ditandai dengan kehadiran

³⁴ Ike Septianti, Devy Habibi Muhammad, and Ari Susandi, 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Dan Hadist', *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 12.02 (2021), 23-32 <<https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.551>>.

Tretan Muslim (seorang komika/content creator) selaku brand ambassador.³⁵

Jadi *Game Online Free Fire* itu adalah sebuah permainan online yang memanfaatkan internet, bisa dimainkan kapan pun dan dimanapun menggunakan *handphone*, komputer, laptop. *Game Online Free Fire* adalah sebuah game perang yang dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang. Maka dari itu game online ini banyak sekali peminatnya baik itu dari kalangan muda maupun kalangan dewasa.

2. Efek Game Online Free Fire

Jika kita bisa menimbang antara positif dan negatif mungkin banyak positifnya, namun bagi setiap orang ada juga yang menganggap bahwa lebih banyak negatifnya dari pada positifnya tergantung dari individu menilainya.

Efek game online yang banyak memberikan efek negatif pada kepribadian mereka, namun tidak dapat disangkal, game online juga memiliki efek positif pada setiap pemainnya. Tetapi jika anak tidak diawasi oleh orang tua, maka anak tersebut akan terus bermain game

³⁵ Febrio Immanuel Wong, Lasmery Rosentauly Meissalinya Girsang, and Ni Putu Limarandani, *Pengaruh Terpaan Iklan Free Fire Dan Kredibilitas Komunikator Tretan Muslim Terhadap Keputusan Pembelian Item Game Online Free Fire Di Line Open Chat Gamers Indonesia*, *JournalofBusiness&AppliedManagement*, 15.2(2022), 153
<<https://doi.org/10.30813/jbam.v15i2.3811>>.

online hingga lupa waktu, yang bisa berakibat fatal jika dilakukan dalam jangka waktu yang terlalu lama. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba untuk mencapai tujuannya yaitu memahami dampak atau pengaruh dari game online, mendeskripsikan solusi untuk menghadapi siswa yang kecanduan game online, dan mencari tahu mengapa anak-anak menyukai game online dari pada belajar.³⁶

3. Akhlak

Akhlak berasal dari bahasa Arab jama' dari bentuk mufradatnya "khuluqun" yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Sedangkan menurut istilah adalah pengetahuan yang menjelaskan tentang baik dan buruk (benar dan salah), mengatur pergaulan manusia, dan menentukan tujuan akhir dari usaha dan pekerjaannya. Akhlak pada dasarnya melekat dalam diri seseorang, bersatu dengan perilaku atau perbuatan. Jika perilaku yang melekat itu buruk, maka disebut akhlak yang buruk atau akhlak mazmumah. Sebaliknya, apabila perilaku tersebut baik disebut akhlak mahmudah.

Remaja memiliki tempat di antara anak-anak dan orang tua karena sudah tidak termasuk golongan anak

³⁶ Ayu Pratiwi and Eka Yusnaldi, *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Basicedu, 6.3 (2022), 4524–30 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>>.

tetapi belum juga berada dalam golongan dewasa atau tua

Dari penjelasan di atas maka penulis membuat kerangka berfikirnya seperti dibawah ini, karena penulis ingin menganalisis apakah permainan *Game Online Free Fire* itu memiliki efek terhadap akhlak remaja dan bagaimana perubahan akhlak nya.

