

**DAMPAK ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH SHALAT PADA REMAJA
DI DESA PANCURAN TIGA**

SKRIPSI

OLEH

**NEDIA ENDRI HANDAYANI
NIM. 1810201058**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2022/1444 H**

**DAMPAK ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH SHALAT PADA REMAJA
DI DESA PANCURAN TIGA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Salah-satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)*

Disusun Oleh:

**NEDIA ENDRI HANDAYANI
NIM. 1810201058**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2022/1443 H**

AGENDA

NOMOR : 62

TANGGAL : 22.08.2022

PARAF : /

Sungai Penuh, Agustus 2022

Kepada Yth.

Rektor IAIN Kerinci

di

Sungai Penuh

Dra. Yatti Fidya, M.Pd
Muhammad Alfian, M.Pd
DOSEN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) KERINCI

NOTA DINAS

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **NEDIA ENDRI HANDAYANI**, NIM: **1810201058** yang berjudul "**Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga**, telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka kami ajukan skripsi ini agar dapat diterima dengan baik.

Demikian, kami ucapkan terima kasih semoga bermanfaat bagi kepentingan agama, nusa dan bangsa.

Wassalam,

Pembimbing I



Dra. Yatti Fidya, M.Pd
NIP. 19670515 200003 2 006

Pembimbing II



Muhammad Alfian, M.Pd
NIP. 199112022018011002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NEDIA ENDRI HANDAYANI**
NIM : 1810201058
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kerinci

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik pada perguruan tinggi manapun.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan dimana perlu

Sungai Penuh, Agustus 2022

Yang menyatakan,


NEDIA ENDRI HANDAYANI
NIM. 1810201058



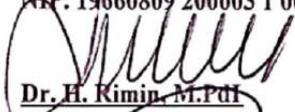
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM AGAMA ISLAM
TAHUNN 2021/1443H

Skripsi oleh NEDIA ENDRI HANDAYANI, Nim. 1810201058 dengan judul
"Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada
Remaja di Desa Pancuran Tiga" telah di uji dan dipertahankan pada tanggal 05
Oktober 2022.

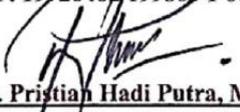
Dewan Penguji


Dr. Saaduddin, M.PdI
NIP. 19660809 200003 1 001

Ketua Sidang


Dr. H. Kimin, M.PdI
NIP. 19720402 199803 1 004

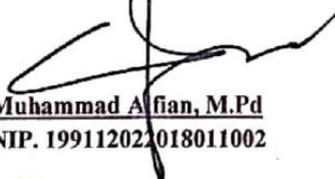
Penguji 1


Dr. Pristia Hadi Putra, M.Pd
NIP. 19870701 2019 03 1005

Penguji II

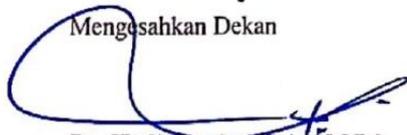
Dra. Yatty Fidva, M.PdI
NIP. 19670515 200003 2 006

Pembimbing 1

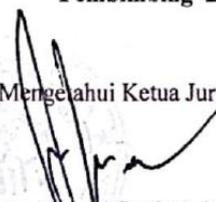

Muhammad Alfian, M.Pd
NIP. 19911202 2018011002

Pembimbing 2

Mengesahkan Dekan


Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd
NIP. 19730605 199903 1 004

Mengetahui Ketua Jurusan


Dr. Nurmi Sasferi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19780605 200604 1 001

DAMPAK ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT PADA REMAJA DI DESA PANCURAN TIGA

NEDIA ENDRI HANDAYANI

NIM: 1810201058

Institut Agama Islam Negeri Kerinci
Program Studi Tadris Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Kerinci
Jalan Kapten Muradi Kota Sungai Penuh, Kec. Pesisir Bukit, Provinsi Jambi.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Untuk mengetahui kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga? Bagaimana dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga, pandangan orang tua anak yang bermain *game online* dalam menjalankan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Yang dijadikan informan penelitian adalah orang-orang yang bisa memberikan data dan informasi valid sebagai bahan informasi dan data penelitian yaitu Kepala Desa orang, Sekretaris Desa 1 orang, Tokoh Masyarakat 5 orang, Orang Tua 5 orang dan remaja sebanyak 15 orang di Desa Pancuran Tiga yang dianggap sebagai informan dalam penelitian ini. Maka jumlah Informan penelitian ini adalah 27 orang informan. Teknik Keabsahan Data menggunakan teknik triangulasi sumber (data) dan triangulasi metode untuk menguji keabsahan data yang berhubungan dengan masalah penelitian yang diteliti oleh peneliti. Analisis data terdiri dari Reduksi Data, Data Display dan Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan. Teknik Keabsahan Data menggunakan teknik triangulasi sumber (data) dan triangulasi metode untuk menguji keabsahan data yang berhubungan dengan masalah penelitian yang diteliti oleh peneliti.

Hasil Penelitian: Dampak *game online* pada remaja desa Pancuran Tiga relatif tinggi hal itu terlihat daribanyaknya remaja yang kecanduan game online, adanya tempat berkumpul mabar atau main *game* bareng , adanya tekanan teman, gamenya variatif, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, sehingga berdampak buruk bagi perilaku keagamaan remaja tersebut, seperti lalai dalam hal beribadah wajib yaitu, shalat lima waktu, tidak patuh terhadap perintah orang tua. Hal ini diakibatkan oleh kecanduan *game online*. Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial berdampak pada akhlak remaja, baik kepada hal positif maupun negatif. Dari dampak-dampak yang ditimbulkan oleh media sosial, dampak negatif media sosial lebih mendominasi dibandingkan dengan dampak positif. Diantara dampak positifnya adalah mempermudah kegiatan dan mencari sumber belajar, berkomunikasi dengan orang-orang yang jarak jauh keberdaanya, dan menambah teman, menghilangkan rasa bosan. Sementara dampak negatif, lupa waktu, turunya minat belajar, tidak disiplin dilingkungan sekolah merusak moral pelajar, menurunnya angka komunikasi, bermalas-malasan

Kata Kunci: Bermain game Online, Pelaksanaan Ibadah Shalat.

*THE IMPACT OF ONLINE GAME PLAYING ADDICTION ON THE
IMPLEMENTATION OF PRAYER WORSHIP IN YOUTH
IN THE VILLAGE OF THREE PANCURAN*

NEDIA ENDRI HANDAYANI

ID: 1810201058

Kerinci State Islamic Institute

*Islamic Religious Education Tadris Study Program, Kerinci State Islamic
Institute, Jalan Captain Muradi, Sungai Penuh City, Kec. Coastal Hill, Jambi
Province.*

Abstract

This study aims to find out: To find out the condition of teenagers who play online games on the Implementation of Prayer for Teenagers in Pancuran Tiga Village? in carrying out prayer services for teenagers in Pancuran Tiga Village

The research method used by researchers in this study is a qualitative method. The research informants are people who can provide valid data and information as information and research data, namely the Village Head 1 person, Village Secretary 1 person, Community Leader 5 people, Parents 5 people and 15 teenagers in Pancuran Tiga Village who considered as informants in this study. So the number of informants in this study were 27 informants. Data Validity Techniques using source (data) triangulation techniques and method triangulation to test the validity of data related to the research problem studied by the researcher. Data analysis consists of Data Reduction, Data Display and Verification and Conclusion Drawing. Data Validity Techniques using source (data) triangulation techniques and method triangulation to test the validity of data related to the research problem studied by the researcher.

Research Results: The impact of online games on teenagers in Pancuran Tiga village is relatively high, it can be seen from the number of teenagers who are addicted to online games, the existence of a place to gather for mabar or play games together, the pressure from friends, the games are varied, the lack of supervision from parents or family, so that it has an impact bad for the religious behavior of the teenager, such as neglecting to do obligatory worship, namely, praying five times a day, disobeying parents' orders. This is caused by addiction to online games. This study shows that social media has an impact on adolescent morals, both in positive and negative ways. Of the impacts caused by social media, the negative impacts of social media are more dominant than the positive impacts. Among the positive impacts are facilitating activities and finding learning resources, communicating with people who are far away, and adding friends, eliminating boredom. Meanwhile, the negative impact, forgetting time, decreasing interest in learning, being undisciplined in the school environment, damages student morale, decreases communication rates, and is lazy.

Keywords: Playing online games, Implementation of Prayer.

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah memberikan berkah dan kasih sayangnya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Segala hikmat dan kerendahan hati saya persembahkan karya ini kepada:

- Ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan cinta dukungan berupa moril maupun materil kepada saya. Terimakasih atas segala yang dilakukan demi saya, terimakasih setiap cinta, doa dan dukungan yang diberikan serta restu yang mengiringi tiap langkah saya.
- Untuk seluruh keluargaku, saudaraku, dosenku dan almamaterku terimakasih doa bimbingan dan dukungannya.

MOTTO:

قَوْلٌ لِلْمُصَلِّينَ (٤) الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ (٥)

Artinya:

Maka celakalah bagi orang-orang yang shalat (yaitu) orang-orang yang lalai dari shalatnya. (Q.S. Al-Ma'un :4-5).

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

- 3 Bapak Dr. Hadi Candra, M.Pd., Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Wakil Dekan Dekan I Bapak Dr. Saaduddin, M.PdI., Wakil Dekan II Bapak Dr. Suhaimi, M.Pd., dan Wakil Dekan III Bapak Eva Ardinal, MA,. yang telah memberikan pengarahan dan bantuan kepada penulis.
- 4 Bapak Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd dan Bapak Ali Marzuki Zebua, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi iniSekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah mendukung dan memberikan bimbingan kepada Peneliti
- 5 Bapak Dr. Usman Yahya, S.Ag, M.Ag selaku Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberi arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 6 Ibu Dra. Yatti Fidya, M.PdI dan Bapak Muhammad Alfian, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II yang dengan ketulusan hati telah mengarahkan dan membimbing penulis didalam penyusunan skripsi ini, memberikan perhatian, bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 7 Bapak/ibu dosen, karyawan/karyawati di lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang turut membantu penulis dengan memberikan saran dan masukan yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.

- 8 Bapak Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah melayani dan membantu penulis dalam mengadakan buku dan informasi ilmiah lainnya dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
- 9 Bapak kepala Desa Pancuran Tiga beserta staf serta seluruh pihak yang telah membantu untuk memberikan penjelasan dan keterangan demi kelancaran dari Penelitian skripsi ini.

dorongan dari berbagai pihak menjadi nilai ibadah dan dibalas Peneliti merasa tidak mampu membalas semuanya, hanya do'a yang dapat dengan pahala berlipat ganda. Selaku insan yang lemah serta dengan keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang Peneliti miliki sudah pasti dalam skripsi ini banyak ditemui kelemahan dan kekurangan, bahkan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat Peneliti harapkan sebagai bahan masukan demi penyempurnaan skripsi ini. Dan atas segala bantuan yang telah diberikan itu agar menjadi amal baik di sisi Allah SWT, Amin. Peneliti mohonkan kepada Allah Swt. Semoga semua bantuan dan

INSTITUT AGAMA Sungai Penuh, 22 Agustus 2022

K E R I

Peneliti

NEDIA ENDRIHANDAYANI
NIM. 1810201058

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Dampak.....	14
B. Adiksi.....	15
C. <i>Game Online</i>	25
D. Pelaksanaan ibadah Salat pada Remaja	32
E. Penelitian Relevan	41
F. Kerangka Berfikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Informan Penelitian	48
C. Jenis dan Sumber Data	49
D. Teknik Pengumpulan Data	50
E. Instrumen Penelitian	53
F. Teknik Analisa Data	55
G. Teknik Keabsahan Data.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga 58

B. Dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga.....64

C. Pandangan orang tua anak yang bermain *game online* dalam menjalankan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga.....72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 76

B. Saran 77

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan dengan sangat cepat. Hal ini dikarenakan, dalam segala aspek kehidupan, manusia membutuhkan teknologi yang cepat dan mudah digunakan. Salah satu perkembangan teknologi yang dibutuhkan manusia saat ini adalah pada bidang informasi dan komunikasi. Pada bidang ini, teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah internet (Young dan Yosi Molina 2020). Dengan adanya internet, komunikasi antar satu orang dengan yang lain semakin mudah baik dalam jarak dekat maupun dalam jarak jauh. Pada era saat sekarang ini, salah satu kemajuan teknologi internet yaitu permainan berbasis internet atau biasa disebut dengan *game online*.

Game online sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game online* yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*, walaupun sebenarnya *game online* beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan *RPG (rol playing game)* sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, namun keberadaan *game Nexian online* merupakan landasan *game* di Indonesia menurut Liga Game Indonesia (Warsita 2016:59).

Game online, merupakan salah satu sarana yang menjadi solusi efektif untuk menghilangkan bosan, yang bukan hanya anak-anak tetapi banyak juga

orang dewasa yang menjadikan *game* ini menjadi suatu aktifitas yang dapat membuat semangat kembali saat bosan. Mudahnya sarana dalam memainkan *game online* juga sangat berpengaruh terhadap intensitas dan peningkatan penggunaannya, yaitu bisa dimainkan dimana saja selama bisa terhubung ke jaringan internet (Zubaedi 2012:60).

Layaknya sebuah pisau yang memiliki dua sisi, *game online* di samping memiliki sisi positif, salah satunya yaitu sebagai sarana untuk menghilangkan rasa bosan, ternyata juga memiliki sisi negatif, yaitu konsumsi *game online* yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya. Terlebih jika anak mulai mengalami adiksi atau kecanduan dalam bermain *game online* tersebut (Yusuf 2013:19).

Menurut seorang psikolog yaitu Rusdiana (2011:13) yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi- animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (Muchlas 2012:13).

Pada usia perkembangannya, remaja yang sering melakukan aktivitas *bermain* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi

dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *bermain*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *bermain* sangat berpotensi mengucilkan remaja dari lingkungan sosial (Rembang 2002:13).

Sedangkan remaja perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok (Rusdia 2012:13). Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat. Allah SWT. berfirman dalam QS: Al- Hujurat (9):

وَلَا تَأْتُوا بِنِزَارٍ يُبْغِي بِيضًا
 وَآخَرَ سَوْدًا وَمَا تَجْتَنِي
 عَنْهُ نَارٌ وَلَا أُذُنٌ مَأْذِنَةٌ
 وَلَا كَيْفٌ مَعَهُ وَلَا جَبَلٌ يَتَخَبَّ
 عَلَيْهِ ظِلٌّ وَلَا يَنْصُرُهُ
 جِبَلٌ مَّوَدَّةً وَلَا يُطْرَقُ فِي
 بَيْتِهِ كَبِيرَةٌ وَلَا تُجْزَى
 فِيهِ نَفْسٌ وَلَا أُخْرَىٰ لَهُ أَصْحَابٌ
 لَهُمْ نَارٌ يُؤْتُونَ فِيهَا
 سِقَاتٍ مِّنَ الْأَشْجَارِ
 إِذْ يَسْقُونَ زَاكَاةً
 وَأَسْقَاتٍ لَّا يَجْعَلُونَ
 لَهَا فِيهَا نَفْسًا وَلَا جَمَلًا
 إِنَّهَا لَآتِيَةٌ فِي الْحُكْمِ
 بِأَنَّهَا لَآتِيَةٌ فِي الْحُكْمِ
 بِأَنَّهَا لَآتِيَةٌ فِي الْحُكْمِ
 بِأَنَّهَا لَآتِيَةٌ فِي الْحُكْمِ

Artinya : Dan apabila ada dua golongan orang-orang mukmin berperang, maka damaikanlah antara keduanya. Jika salah satu dari keduanya berbuat zalim terhadap (golongan) yang lain, maka perangilah (golongan) yang berbuat zalim itu, sehingga golongan itu kembali kepada perintah Allah.

Berdasarkan dari ayat tersebut bahwa pengaruh lingkungan dari remaja sangat besar dampaknya, dimana anak remaja yang sering melakukan aktivitas bermain *bermain*, maka semakin banyak kegiatan para remaja yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya remaja di Desa Pancuran Tiga Kecamatan Keliling Danau Kabupaten Kerinci yang memainkan *bermain* di laptop, *smartphone*, bahkan pusat

layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Menurut Muchlas (2012:75) bahwa dampak bermain *game online* pada remaja dari segi nilai religiusitasnya remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid (Remas). Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana remaja akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang sudah diberikan oleh bapak/ibu guru, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.

Dampak bermain *game online* pada remaja dari segi psikologis yaitu *game online* membuat remaja kecanduan atau ketagihan saat sudah bermain, akhirnya remaja hanya memikirkan *game* dan menganggap hal selain *game* tidak penting untuk dilakukan. Dampak bermain *game online* pada remaja dari segi psikis yaitu *game online* membuat remaja berbicara kasar dan kotor, permainan *game online* ini dapat memberikan remaja akan terbiasa berbicara kasar dan kotor kepada orang lain. Berselisih atau bertengkar, permainan *game online* ini di dalamnya banyak konten kekerasan hal itu juga menjadi salah satu anak penyebab anak suka berselisih atau bertengkar karena sedikit banyak anak akan mengikuti apa yang ia lihat dan dengar (Muhaimin 2012:59).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Februari 2022 di Desa Pancuran Tiga bahwa ada diantara remaja ketika waktu Salat telah tiba,

beberapa remaja pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*, sedangkan beberapa remaja lainnya memilih untuk melaksanakan Salat. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua remaja tentang pelaksanaan Salat remaja, ditemukan remaja-remaja yang tidak mengerjakan Salat dan kemungkinan terindikasi adalah remaja yang mengalami kecanduan (adiksi) bermain *game online*. Dalam hal ini pelaksanaan Salat pada Salat 5 waktu. Seruan orang tua untuk melaksanakan Salat hanya sebatas pada ucapan. Sebagian besar remaja Desa Pancuran Tiga menghabiskan waktu lebih dari 2 jam untuk bermain *game online*. Waktu bermain *game online* di warnet yaitu pada saat pada hari serta akan berakhir hingga sore hari dan sebagian melanjutkan kembalibermain *game online* pada malam harinya. Kemudian pada hari libur sekolah, remaja menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan pada saat hari biasanya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu M beliau mengatakan:

Iya remaja saya bermain game online ini bahkan setiap hari, karna keasyikan hingga lupa waktu apalagi sekarang musim covid begini mereka akan belajar dari rumah saja. Seharusnya belajar kalau ini malah banyak main game nya dari pada belajar emang sih nggak selalu main game online kadang-kadang juga main yang lain sih karna biasanya bisa saya batasi ketika ia ingin main game online terus (Wawancara dengan orang tua yaitu ibu M, Senin 12 Juni 2022 pukul 10.30 WIB).

Dari ungkapan ibu M diatas beliau menerangkan kalau remaja saat pulang sekolah memang bermain *game online* dalam satu minggu itu pasti setiap hari ada bermain terlebih lagi saat ini pembelajaran remaja-remaja

ketika covid belajar dari rumah saja, tapi dengan pembelajaran sistem seperti saat ini menurut ibu M remaja hanya akan banyak menghabiskan waktu dengan bermain apalagi main *game online* dari pada belajarnya

Kecanduan *game online* merupakan salah satu dampak negatif yang terjadi pada remaja ketika telah mengenal *game online*, karena remaja hanya memikirkan bahkan menghabiskan waktu dengan gamenya dibandingkan dengan kegiatan lainnya salah satunya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat di sekolah, dan akhirnya menganggap *game online* inilah yang lebih penting dari segalanya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh remaja YR:

“Iya saya main setiap hari, karna saya sangat suka kalau misalnya nggak main rasanya bosan tapi kalo sudah main hati rasanya senang karna lebih asyik main game online dengan teman-teman dari pada main permainan yang lain dan kadang juga suka lupa waktu” (Wawancara dengan remaja YR, senin 12 Juni 2022 pukul 10.00 WIB).

Begitulah yang terjadi pada remaja di Desa Pancuran tiga, dimana banyak nya para remaja yang lebih mengutamakan *game online* dibanding ibadah kepada Allah dan hal lainnya, seperti banyaknya remaja yang tidak Salat karena terlena dengan *game online* masing-masing, mereka tidak menghiraukan waktu Salat, padahal suara mikrofon masjid begitu keras menandakan waktu Salat, bukan hanya itu, bahkan sampai pada panggilan orang tua nya pun tidak dihiraukan, akibat dari pada itu banyaknya remaja yang tidak fokus pada sekolahnya.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain game online dapat

mempengaruhi kepribadian sosial remaja, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunanya akan tetapi jika lepas dari pantauan orang tua, maka remaja akan ketagihan bermain *game online*.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian, sebagai berikut

1. Jumlah waktu yang digunakan remaja dalam bermain *game online* terus bertambah hingga mencapai tidak kepuasan dalam bermain.
2. Sebagian remaja melaksanakan salat tidak tepat pada waktu.
3. Sebagian remaja ketika waktu Salat telah tiba, beberapa remaja pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*,
4. Ditemukan remaja-remaja yang tidak mengerjakan Salat dan kemungkinan terindikasi adalah remaja yang mengalami kecanduan (adiksi) bermain *game online*.
5. Sebagian besar remaja Desa Pancuran Tiga menghabiskan waktu lebih dari 2 jam untuk bermain *game online*.
6. Pada hari libur sekolah, remaja menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan pada saat hari biasanya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka tidak semua akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja dengan rincian:

- a. Penelitian ini membahas tentang Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja.
- b. Penelitian ini dilakukan pada remaja diantara remaja ketika waktu Salat telah tiba, beberapa remaja pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*.
- c. Remaja yang diteliti dalam penelitian ini adalah remaja yang umur dari 15 s/d 20 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga?
2. Bagaimana dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga?
3. Bagaimana pandangan orang tua anak yang bermain *game online* dalam menjalankan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga
2. Untuk mengetahui dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga
3. Untuk mengetahui pandangan orang tua anak yang bermain *game online* dalam menjalankan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi wacana dan menambah khazanah keilmuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam serta dapat memberikan wawasan kepada para orang tua agar dapat turut serta mengimplementasikan pelaksanaan ibadah Salat pada remaja di Desa Pancuran Tiga.

2. Manfaat secara praktis

a. Mengetahui proses Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga.

b. Menjadi informasi dan referensi kepada para pendidik, masyarakat luas dan lembaga pendidikan terkait dengan penanaman nilai-nilai karakter disiplin di madrasah, dengan harapan dapat memberikan dampak positif dalam proses pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam dengan pendidikan karakter karakter religius remaja.

- c. Untuk menambah khazanahpustaka bagi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci.

G. Definisi Operasional

Sebagai kerangka awal guna memudahkan dalam memahami skripsi ini maka secara singkat terlebih dahulu akan diuraikan beberapa kata yang terkait dengan maksud judul skripsi ini, penelitian yang akan penulis teliti yaitu “dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga . Terlebih dahulu akan diuraikan pengertian masing-masing istilah sebagai batasan dalam pembahasan skripsi selanjutnya.

1. Menurut Nasrudin. (2010:13) bahwa dampak merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif), Jadi dampak dapat diartikan sebagai suatu efek atau pengaruh yang diterima oleh individu-individu baik itu secara negatif maupun positif terhadap apa yang telah dianggap penting atau tidak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti menyimpulkan bahwa dampak dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu kejadian yang ada didalam masyarakat dan menghasilkan perubahan yang berpengaruh positif ataupun negatif terhadap kelangsungan hidup. Pengaruh positif berarti menunjukkan perubahan kearah yang lebih baik, sedangkan pengaruh negatif berarti menunjukkan perubahan kearah yang lebih buruk dari sebelum adanya adiksi bermain *game*

online yang dilakukan. Adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat sedikit banyak memberikan dampak kepada remaja sendiri. Dampak yang timbul meliputi dampak social, psikis dan religius.

Dampak yang timbul akibat adanya adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat tidak hanya meliputi dampak negatif saja. Dampak positif juga muncul dengan adanya adiksi bermain *game online*. Pergeseran perilaku remaja kecil yang muncul merupakan salah satu dampak negatif yang ada. Dampak positif dan negatif selalu ada remaja menghilang suntuk serta setres dengan adanya bermain *game online*.

2. Bermain online (bermain adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface bermain untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video.) Menurut bahasa, bermain berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan (Wiguna dan Kartika Herdiyanto 2018).

Peneliti menyimpulkan bahwa bermain *game online* dalam penelitian ini adalah bermain beberapa remaja pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*. Waktu bermain *game online* di warnet yaitu pada saat pada hari serta akan berakhir hingga sore hari dan sebagian melanjutkan kembali bermain *game online* pada malam harinya. Kemudian pada hari libur sekolah, remaja

menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan pada saat hari biasanya.

3. Ibadah adalah nama yang mencakup segala sesuatu yang disukai Allah dan yang diridhai-Nya, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik terang-terangan maupun diam-diam (Suroso 1994:36). Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ibadah disamping merupakan sikap diri yang pada mulanya hanya ada dalam hati juga diwujudkan dalam bentuk ucapan dan perbuatan, sekaligus cermin ketaatan kepada Allah (Muhaimin 2012:28). Dalam pelaksanaan ibadah didalam penelitian ini ibadah dalam kehidupan sehari-hari yang terganggu atau menjadi penghalang dengan adanya permainan bermain Game Online yang saat ini di gandrungi oleh kaumremaja.

Peneliti menyimpulkan bahwa Ibadah dalam penelitian ini adalah pelaksanaan ibadah diakibat dari bermain *game online* yang terjadi pada remaja di Desa Pancuran tiga, dimana banyak nya para remaja yang lebih mengutamakan *game online* dibanding ibadah kepada Allah dan hal lainnya, seperti banyaknya remaja yang tidak Salat karena terlena dengan *game online* masing-masing, mereka tidak menghiraukan waktu Salat, akibat dari pada itu banyaknya remaja yang tidak fokus pada pelaksanaan ibadah.

4. Remaja dalam Istilah psikologi dikenal adolescence yang berasal dari kata latin adolescence (kata bendanya adolescence yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” menjadi dewasa” (Muslich 2011:13).

Secara etimologi kalimat remaja berasal dari *murahaqoh*, kata kerjanya adalah *raahaqo* yang berarti *al-iqtirab* (dekat). Secara terminologi, berarti mendekati kematangan secara fisik, akal dan jiwa serta sosial.⁶ Kemudian yang dimaksud dengan remaja dalam penelitian ini yaitu remaja yang ada di Desa Pancuran Tiga yang mana remajanya terlalu aktif dalam bermain *game online* (*gamer*) namun kegiatan tersebut menjadi penghambat atau mempengaruhi kegiatan ibadah sehari-hari.

Peneliti menyimpulkan bahwa remaja dalam penelitian ini adalah remaja di Desa Pancuran Tiga yang umur dari 15 s/d 20 tahun. Remaja remaja pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online* serta melalaikan waktu Salat telah tiba. Dengan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga, yang telah mempengaruhi dan menjadikan menurunnya kegiatan ibadah sehari-hari, maka dalam penelitian ini penulis ingin mendalami dan berfokus dari dampak permainan *game online* tersebut.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Dampak

Dampak menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, adalah pengaruh sesuatu yang menimbulkan akibat; benturan; benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 2003: 234). Secara etimologis dampak berarti pelanggaran, tubrukan atau benturan (Soerjono Soekanto, 2005:429). Pada mulanya istilah dampak digunakan sebagai padanan istilah dalam Bahasa Inggris yakni kata *impact*. Makna *impact* dalam Bahasa Inggris ialah tabrakan badan ; benturan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak berarti benturan; pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).

Peneliti menyimpulkan bahwa dampak adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu kejadian yang ada didalam masyarakat dan menghasilkan perubahan yang berpengaruh positif ataupun negatif terhadap kelangsungan hidup. Pengaruh positif berarti menunjukkan perubahan kearah yang lebih baik, sedangkan pengaruh negatif berarti menunjukkan perubahan kearah yang lebih buruk dari sebelum adanya adiksi bermain *game online* yang dilakukan. Adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat sedikit banyak memberikan dampak kepada remaja sendiri. Dampak yang timbul meliputi dampak social, psikis dan religius.

Dampak yang timbul akibat adanya adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat tidak hanya meliputi dampak negatif saja. Dampak positif juga muncul dengan adanya adiksi bermain *game online*.

Pergeseran perilaku remaja kecil yang muncul merupakan salah satu dampak negatif yang ada. Dampak positif dan negatif selalu ada remaja menghilang suntuk serta stres dengan adanya bermain *game online*.

B. Adiksi

1. Definisi Adiksi

Istilah adiksi berasal dari bahasa Latin “*addicō*” yang berarti “diperbudak oleh” atau “terikat” (Smith, 2015). Istilah adiksi sering melekat pada suatu zat dan dipandang sebagai ketergantungan. Secara ilmiah, individu dianggap adiksi ketika mereka tanpa henti mengejar sensasi, apakah itu zat seperti alkohol atau perilaku seperti perjudian, terlepas dari konsekuensi terhadap kesehatan maupun kesejahteraan mereka (WR Miller, Forcehimes, & Zweben, 2011). Demikian pula, adiksi telah ditetapkan sebagai kondisi terbiasa atau secara kompulsif yang terlibat dalam sesuatu aktivitas. Adiksi didefinisikan sebagai keterlibatan seseorang ke dalam perilaku yang dapat memberikan rasa senang dan nyaman sekaligus juga perasaan tidak senang dan menyesal (Clark & Scott, 2009).

W. R. Miller et al. (2011) mengidentifikasi tiga jenis tindakan yang didefinisikan adiksi: (a) suatu tindakan yang kebiasaan, dilakukan secara teratur, dan diulang; (b) perilaku yang tampaknya bersifat kompulsif dan setidaknya sebagian di luar kendali kesadaran seseorang; dan (c) tindakan yang tidak selalu melibatkan obat. Pada awalnya, adiksi dikaitkan dengan penggunaan yang berlebihan dari obat-obatan dan alkohol (*substance*

abuse). Dengan berkembangnya kehidupan manusia, muncul permasalahan baru terkait dengan perilaku tertentu yang berlebihan, misalnya judi, pornografi, dan internet.

Laura (2014 : 25) menjelaskan bahwa dalam istilah medis, adiksi adalah keharusan atau kebiasaan untuk terlibat dalam kegiatan tertentu atau memanfaatkan suatu zat atau perilaku, meskipun memiliki dampak yang menghancurkan pada fisik, sosial, spiritual, mental individu, dan kesejahteraan finansialnya. Dalam istilah yang lebih sederhana, seseorang yang adiksi mendambakan atau menginginkan sebuah substansi atau pengalaman yang didapatkan dengan cara cepat.

Dari istilah adiksi diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi merupakan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus yang mengakibatkan gangguan pada fisik, sosial, spiritual, mental dan finansial individu. Adiksi seseorang dapat terjadi kepada siapa saja dan dalam bentuk apa saja, salah satunya adalah adiksi atau adiksi *game*.

2. Jenis Adiksi

Smith (2015) menjelaskan bahwa Adiksi paling sering dikaitkan dengan penyalahgunaan yang terus menerus terhadap suatu zat, seperti alkohol, heroin, kokain, ganja atau resep obat-obatan. Namun adapula adiksi perilaku yaitu adiksi yang tidak terlibat dengan suatu zat namun dengan aktivitas atau perilaku yang terus menerus dilakukan tanpa memperhitungkan akibat yang akan dihadapi.

Ada beberapa jenis adiksi diantaranya adiksi alkohol, adiksi nikotin, adiksi marijuana, adiksi Methamphetamine, adiksi obat, adiksi judi patologi, adiksi seksual, adiksi bekerja, adiksi olahraga, adiksi belanja, adiksi internet dan adiksi status. Menurut Dodes (Satria, 2017: 14-15) dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” ada dua jenis adiksi, yaitu : *Physical addiction*, yaitu jenis adiksi yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *Non-physical addiction*, yaitu jenis adiksi yang tidak berhubungan dengan alkohol dan kokain.

Menurut King dan Kryzwinska, (2012) menjelaskan bahwa *video game* dapat dibagi menjadi dua kategori. Pertama adalah *video game* menurut perangkat keras yang digunakan, atau bisa kita sebut dengan *platform*. Kadang *platform* juga menyebut nama perusahaan penyedia perangkat keras dari *video game* tersebut. Kategori kedua adalah *video game* menurut *gameplay*-nya, atau bisa kita sebut dengan *genre*. Berikut adalah beberapa jenis *game* berdasarkan perangkat keras yang digunakan, diantaranya : *Arcade game*. Biasanya memiliki mesin yang khusus didesain untuk jenis *video games* tertentu dan memiliki fitur khusus sesuai *genre video game*-nya. *PC Game*. *Video game* yang dimainkan menggunakan PC (*Personal Computer*). *Console game*. *Video game* yang dimainkan dengan *console* tertentu, seperti Playstation, XBOX, dan Nintendo Wii. *Handheld game*. *Video game* yang dimainkan dengan *console* khusus *video game* yang dapat dibawa ke mana-mana,

contohnya adalah Nintendo DS dan Sony PSP. *Mobile game*. *Video game* yang dapat dimainkan atau khusus dibuat untuk telepon seluler atau tablet.

Ada banyak pendapat mengenai pembagian jenis *video game* berdasarkan *genre*-nya namun pada dasarnya dibagi menjadi beberapa, diantaranya : (1) *Fighting* (Pertarungan). *Video game* dengan *genre* ini menampilkan pertarungan sebagai inti dari permainan. Contoh: *Street Fighter*, *King of Fighter*, atau *Tekken*. (2) Simulasi. *Video game* jenis ini memberikan kesempatan untuk pemainnya untuk merasakan kehidupan nyata dalam sebuah permainan. Contohnya ialah *SimCity* dan *The Sims*. (3) *Role Playing Game* (RPG). *Video game* ini memperbolehkan pemain untuk memainkan peran sesuai dengan pilihan mereka sendiri. (4) *Puzzle* (Teka-teki). *Video game* jenis ini menyajikan berbagai macam bentuk pemecahan teka-teki, mulai dari menyatukan kepingan-kepingan gambar, menyusun sebuah pola, hingga menemukan ranjau-ranjau. Contoh: *Tetris*, *Minesweeper*, *Bejeweled*, dan *Bomberman*. (5) *Sports* (Olahraga). *Video game* ini bertema olahraga. Mulai dari sepakbola, bola basket, tenis, dan lain-lain. Contohnya adalah Seri *Winning Eleven*, *NBA*, *FIFA*.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa adiksi *game* merupakan peningkatan bermain dalam pemakaian *game* sehingga mengakibatkan kecenderungan untuk terus bermain sehingga menimbulkan perilaku yang *excessive*.

3. Kriteria Adiksi

Adiksi game dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Syahrani (2015: 89) menjelaskan bahwa ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan gamers atau adiksi terhadap *game*, seperti selalu memikirkan tentang *game*, mencari waktu untuk bisa bermain *game*, meminta perangkat *game*, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain *game*, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya.

Lemmens (2009) menjelaskan Kategori "Gangguan Non-Zat Terkait" dalam Diagnostic Statistical Manual (DSM – 5) diantaranya perjudian. Perjudian adalah satu-satunya adiksi proses yang termasuk dalam Diagnostic Statistical Manual (DSM-5), sehingga lebih banyak diteliti daripada adiksi penggunaan Internet, olahraga, pekerjaan, dan perilaku lain. Kriteria adiksi game diambil dari kesamaan kriteria perjudian yang dapat dilihat melalui perilaku individu yang memperlihatkan empat dari perilaku berikut dalam periode 12 bulan, diantaranya: Meningkatkan frekuensi kegiatan untuk mencapai kebahagiaan yang diinginkan, Tidak gelisah atau mudah tersinggung ketika berusaha mengurangi kegiatan tersebut. Telah melakukan upaya berulang yang gagal untuk mengendalikan, mengurangi, atau menghentikan kegiatan tersebut. Sering disibukkan dengan kegiatan (misalnya Memiliki pemikiran yang kuat untuk menghidupkan kembali masa lalu pengalaman, menghambat atau merencanakan usaha berikutnya, memikirkan cara untuk mengambil bagian dalam kegiatan).

Sering terlibat dalam kegiatan ketika merasa tertekan (misalnya, Tidak berdaya, bersalah, cemas, murung). Setelah gagal mencapai ketinggian yang diharapkan saat berpartisipasi dalam kegiatan, mencoba hal yang berisiko saat melakukan kegiatan selanjutnya. Kebohongan untuk menyembunyikan tingkat keterlibatan dengan kegiatan. Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, atau peluang pendidikan atau karier yang signifikan dengan mengulangi kegiatan. Mengandalkan orang lain untuk meminimalkan konsekuensi dari kegiatan yang berulang.

American Society of Addiction Medicine (2011) mengidentifikasi beberapa perilaku dan konsekuensi selanjutnya dikaitkan dengan adiksi, diantaranya: (a) Penggunaan berlebihan dan/atau keterlibatan dalam perilaku adiktif, pada frekuensi yang lebih tinggi dan/atau jumlah dari yang dimaksudkan, sering dikaitkan dengan keinginan gigih untuk dan upaya kontrol perilaku yang gagal, (b) Waktu yang berlebihan hilang dalam penggunaan zat atau pulih dari efek zat penggunaan dan/atau keterlibatan dalam perilaku adiktif, dengan dampak negatif yang signifikan berdampak pada fungsi sosial dan pekerjaan (misalnya pengembangan masalah hubungan interpersonal atau pengabaian tanggung jawab di rumah, sekolah, atau pekerjaan).

4. Adiksi dalam bermain *game online*

Seseorang mengatakan suatu kecanduan (*addicted*) dengan memenuhi ada enam aspek kriteria atau tingkah laku yang telah ditetapkan

oleh Chen dan Chang. Tingkah laku kecanduan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Cognitive Salience*, dengan dominasi yang suatu aktivitas yang dengan bermain *game* dengan tingkah laku.
- 2) *Conflict*, dengan orang yang kecanduan bermain *game online* bertentangan dengan muncul dengan orang-orang yang disekitarnya atau bisa disebut dengan tingkah laku yang berlebihan.
- 3) *Salience*, dengan bermain *game* dengan menunjukkan pikiran dan tingkah laku.
- 4) *Euphoria*, dalam bermain *game online* mendapatkan suatu aktivitas dengan kesenangan.
- 5) *Interpositional conflict (eksternal)*, dalam bermain *game* terdapat suatu konflik dengan yang sekitarnya.
- 6) *Interpersonal conflict (internal)*, konflik yang ada pada dirinya sendiri (Adiningtiyas 2017).

Sementara itu Dr. Kimberly Young sebagaimana dengan dikutip dalam Nasrizen menyebutkan ada 8 pertanyaan terhadap kecanduan *game online* (Serdar 2019) antara lain:

- a) Apakah dalam bermain *game online* terdapat jumlah waktu yang digunakan akan terus bertambah sehingga terdapat pencapaian remaja kepuasan bermain?
- b) Apakah kapan anda dalam bermain *game online* saat sedang *offline*?

- c) Apakah dalam bermain *game online* anda berbohong kepada teman atau keluarga dengan alasan menyembunyikan dalam suatu aktivitas bermain *game online*?
- d) Apakah dalam mencoba mengurangi dalam bermain *game online* anda merasa marah dan gelisah?
- e) Apakah dalam menghentikan bermain *game online* anda berusaha dengan dalam berhenti aktivitas keseharian bermain *game online*?
- f) Apakah dalam bermain *game online* usaha yang dilakukan dengan melarikan masalah atau mengurangi rasa bersalah, deoresi dan suatu kecemasan?
- g) Apakah dalam bermain *game online* anda merasa pekerjaan terancam karena selalu sering bermain *game online*?
- h) Apakah dalam bermain *game online* merasakan terancam dengan aktivitas bisnis, dan peluang akibat terjadi kebiasaan bermain *game online*?

Pada masa remaja merupakan suatu perubahan yang terjadi yang sangat mendasar yang sangat cepat berpengaruh dengan keadaan yang disekitarnya atau eksistensi dalam perannya dalam berbagai suatu diemensi kehidupan. Masa remaja merupakan yang sangat mudah dipengaruhi dengan teman-temannya. Adapun kesempatan dalam bertemu (*gamers*) dengan merupakan suatu gaya tarik yang memicu dalam bermain *game online* tersebut, akhirnya *game online* merupakan sebuah jejaring atau wadah dengan saluran *internet*. *Game online* adalah suatu sarana dan

prasarana dengan dapat bebas dinikmati dan dimainkan berbagai jenis usia baik pria dan wanita.

Ada beberapa seseorang mengapa bermain *game online* yaitu, mengurangi depresi atau stress, mengurangi mod, mengajarkan suatu kegagalan, mengajarkan seseorang dengan dalam mengambil suatu keputusan agar lebih cepat, membantu suatu proses pembelajaran, seperti didalam didalam bermain *game onlineterdapat* bahasa asing, *inggris* (Wiguna 2018).

C. *Game Online*

1. *Pengertian game online*

Game Online adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. *Game online* juga merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game*

lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat di mainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Arif019:4).

Game online merupakan suatu media elektronik yang berupa tampilan suara, tampilan gerak, yang memiliki aturan dan tingkat level tertentu, yang bersifat menghibur. Secara operasional *game online* merupakan suatu permainan yang memiliki konsep yang menimbulkan ketertarikan oleh pemain, dengan cara efek-efek luar

biasa, memiliki gambar tiga dimensi Biasanya *game online* melibatkan kompetensi antara dua atau bisa lebih. *Game online* juga bermakna *computer* yang dimainkan oleh *multi* permainan melalui internet. Biasanya di sediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyediaan jasa *online* atau dapat di akses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game* (Adiningtiyas 2017).

2. Dampak bermain *game online*

Dampak perkembangan teknologi yang canggih seperti perkembangan internet, dengan adanya perkembangan internet maka muncul suatu permainan *game online*. Dimana *game online* ini terdapat ada sisi positif dan ada sisi negative. Ada beberapa dampak positif *game online* bagi remaja desa pancuran tiga:

- 1) Menghilangkan rasa bosan artinya dengan bermain *game online* remaja bisa untuk menghilangkan rasa yang ada permasalahan yang dialami tersebut, dengan bermain *game online* remaja bisa tenang.
- 2) Menghilangkan stress, artinya remaja ingin bermain *game* karena mengalami suatu permasalahan disekolah dan dilingkungannya
- 3) Menajamkan pemikiran pada suatu remaja yang sehingga pada saat belajar lebih cenderung cepat dalam hal sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran disekolah.

Adapun dampak negative bermain *game online* ada 4 dampak permainan keluarga dan masyarakat, pendidikan dan prestasi,

kesehatan, kepribadian dampak dampak tersebut Terkait perilaku remaja dalam kecanduan *game online* banyak sekali dampak buruk yang muncul akibat bermain *game online*.

1) Dampak keluarga dan masyarakat.

- a) Suka bermain *game online* membuat remaja mengalami suka marah berlebihan kepada orang disekitarnya.
- b) Tidak mau lepas dari permainan *game online* tersebut, artinya membuat ketergantungan.
- c) Remaja pada umumnya bermain *game online* banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, dari pada beradaptasi bersama teman sekelilingnya.

2) Dampak pendidikan dan prestasi

- a) Terlalu lama dalam bermain *game* bisa mengakibatkan remaja penurunan prestasi belajar
- b) Remaja akan mengabaikan tugas yang diberikan guru disekolah contohnya seperti PR

3) Dampak kesehatan

- a) Dapat menyebabkan kerusakan mata, artinya terlalu lama melihat *gadgeg* akan menimbulkan gejala mata menjadi tidak seperti biasanya.
- b) Dapat menyebabkan sakit maag, artinya apabila saat bermain *game* lupa akan waktu jam makan.

c) RSI, artinya membuat fisik kita sering sakit akibat duduk terlalu lama atau membuat pegal-pegal

4) Dampak kepribadian

a) Salat tidak tepat waktu atau lalai

b) Mementingkan diri sendiri artinya tidak peduli orang lain akibat bermain *game online*

c) Kurang teman/bergaul

d) Tingkah laku berubah

e) Sikap tidak seperti biasanya artinya mementingkan *game*

f) Pemalas

g) Acuh tak acuh

h) Suka berbohong

Dengan kesimpulan diatas maka uraian yang merupakan segala sesuatu permainan yang berbentuk dengan *game online* yang jika dapat menyebabkan suatu kelalaian dalam suatu mengerjakan kewajiban dan ibadah atau yang lainnya, serta terdapat unsur judi atau keharaman, maka permainan tersebut haram dimainkan.

3. Kecanduan *Game Online*

Perkembangan sebuah teknologi yang merupakan *computer* dengan jaringan *computer* dari sebuah dasar yang berkaitan dengan perkembangan *Game Online*. Meraknya *game online* adalah suatu cerminan dari pesatnya suatu dasar perkembangan yang dahulu yang berskala kecil atau yang dinamakan dengan (*Small Local Network*) dengan sampai internet yang

begitu berkembang pesat dalam suatu penerusan terdapat permasalahan *game online*, sehingga kecanduan adalah perasaan yang kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya, contohnya seperti kecanduan *televise*, dan kecanduan internet.

Adiksi *game online* saat ini menjadi suatu persoalan yang global. *Game online* banyak memiliki kecenderungan yang membuat ketertarikan dalam pemainnya menjadi asyik dan bermain *game online* sehingga menimbulkan melupakan waktu suatu kelompok usia yang paling rentan akan adiksi dalam suatu *game online* yang merupakan menimbulkan dampak negative *psikososial* pada *gamers* remaja. Adiksi bermain *game online* merupakan sebuah *game* yang mengganggu aktivitas sehari-hari (Ardi 2019).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia atau (KBBI) pengertian adiksi merupakan kecanduan dengan sesuatu atau ketergantungan baik secara fisik maupun mental terhadap sesuatu zat. Kecanduan adalah suatu perasaan yang sangat kuat pada sesuatu yang diinginkan sehingga berusaha mencari sesuatu yang diinginkannya tersebut, seperti, kecanduan bekerja, atau melihat *televise* (Ulfa 2017).

Kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta di mungkin individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengedalikannya (Andrian 2019:14).

4. Faktor penyebab kecanduan bermain *game online*

Banyak pengguna *internet* bisa dapat dilakukan dengan faktor pendukung, contohnya seperti, *notebook*, *computer* yang melalui saluran

internet. Penggunaan *internet* oleh remaja dampak positif maupun negatif dapat memberikan hal yang terjadi karena cenderung sangat mudah terpengaruhi oleh lingkungan sosial yang melakukan suatu aktivitas internet.

Indonesia merupakan termasuk suatu salah satu Negara dengan suatu tujuan pemasaran *game online* yang tersebar didunia (1). Kecanduan bermain *game online* dapat menimbulkan dampak yang negatif, dari kecanduan bermain *game online* tersebut dapat berupa dampak seperti fisik, sosial, dan psikis. Dalam dampak fisik kecanduan bermain *game* dapat menimbulkan kerusakan pada mata, sedangkan dampak sosial merupakan pemain *game online* menjadi individu yang kurang bergaul dengan lingkungan yang sekitar sehingga lebih mengutamakan bermain *game online*. (Al mubarak and Soedirham 2021). Adapun dampak positif dan negatif pengguna dalam bermain *game online* sebagai berikut: Menurut purwatani Dampak Positif *game online*, *game* dapat memberikan dampak yang positif yang mengakibatkan mengasahkan otak maupun menganalisis sesuatu dengan cepat, dalam pembelajaran remaja akan lebih tertarik dalam belajar

Dampak Negatif *game online*, dalam *game online* terdapat unsur-unsur yang secara menghina atau istilah dengan *gamers-gamers* yang lain, selain itu dalam bermain *game online* dapat bertambahnya kosa kata yang kasar dan kotor dan kasar serta suka menjelekan *gamers* yang lain (Purwandani 2018)

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap bermain *game online* adalah sebagai berikut.:

- 1) Faktor internal seperti, frustrasi yang merupakan suatu dimana ada masalah kesulitan maupun hidup yang tidak bisa dipecahkan, dengan membuat remaja bermain *game online* dengan gelisah dan tidak tenang jika tidak memainkan *game online*.
- 2) Membuat remaja yang tertarik dengan fitur-fitur yang ada saat bermain *game online*, dan merasan bermain yang lebih menantang (Apriyanti and Harmanto 2015).

D. Pelaksanaan ibadah Salat pada Remaja

1. Pengertian Perilaku Keagamaan

Menurut Majid (2011:18) memberi rumusan : perilaku merupakan ekspresi sikap seseorang. Sikap itu sudah terbentuk dalam dirinya karena berbagai tekanan atau hambatan dari luar atau dalam dirinya. Artinya, potensi reaksi yang sudah terbentuk dalam dirinya akan muncul berupa perilaku aktual sebagai cerminan sikapnya.

Bentuk-bentuk gangguan perilaku dapat ditinjau dari berbagai segi. Menurut Amazona (2016:46) bahwa bentuk-bentuk gangguan perilaku tersebut digolongkan menjadi tiga dimensi kemanusiaan, yaitu; dimensi sosialitas, seperti bentrok dengan guru, dimensi moralitas seperti melanggar aturan dan tata tertib, nakal, kasar, tidak senonoh, dimensi religius, seperti tidak melakukan solat atau perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang di anutnya. (Ulfa 2017)

Keagamaan adalah sifat-sifat yang terdapat dalam agama atau segala suatu mengenai agama, misalnya perasaan keagamaan, atau soal-

soal keagamaan. Keagamaan adalah segala tata aturan hidup manusia yang diyakini berasal dari tuhan yang harus ditaati dalam berhubungan terhadap sesama manusiamaupun lingkungan atau terhadap manusia lainnya. Keagamaan dalam penelitian ini adalah segala tata aturan hidup yang diyakini dan harus ditaati dalam islam.

Keagamaan menurut Muntasir adalah memungkinkan setiap anggota keluarga beribadah, kontak dengan tuhan dengan cara-cara yang telah ditetapkan agama, dengan suasana tenang, bersih, dan hikmat. Dalam budaya religius ada dua hal yang diciptakan, penciptaan budaya religius, yaitu menciptakan suatu kebudayaan religi atau pembiasaan diri yang merupakan penerapan hasil pengetahuan tentang agama dan menumbuhkan sikap yang berjiwa islami. Sikap dan berjiwa islami tersebut dicerminkan pada perilaku serta keterampilan hidup. (Umam, Khotibul dan Abdul Muhid 2020)

Remaja adalah suatu masa dari umur manusia yang paling banyak mengalami perubahan, sehingga membawanya berpindah dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Perubahan ini biasanya terjadi antara umur 13-20 tahun (Mucharam 2002:13).

2. Bentuk-Bentuk Perilaku Keagamaan Remaja

Kehidupan beragama sudah menjadi fitrah sejak lahir, keagamaan setiap remaja harus di kembangkan dan di didik oleh orang tuanya masing-masing, tentunya dengan pendidikan keagamaan yang baik menjadikan anak-anak kita hingga terbentuk kepribadian yang islami, adapun bentuk

perilaku keagamaan yang dimaksud peneliti meliputi: Salat, mengaji, berbakti kepada kedua orang tua, menjaga lisan, silaturahmi, menjaga tali persaudaraan, dan berakhlak mulia.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan

Setiap individu yang hidup dan lahir di dunia ini semua dalam keadaan fitrah atau suci, yang mempunyai potensi keagamaan yang baik dalam kehidupan di dunia atau bermasyarakat, sesuai dengan bimbingan dari siapa dia di lahirkan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan remaja, di antaranya:

1) Faktor Internal (Pembawaan)

Faktor pembawaan ini ialah keyakinan bahwa manusia itu mempunyai fitrah masing-masing atau kepercayaan kepada tuhan yaitu Allah yang maha kuasa.

2) Faktor Eksternal

Ini merupakan faktor beragama yang memiliki potensi untuk berkembang, namun hal tersebut tidak akan terjadi apabila tidak ada faktor dari luar yang memberi, arahan, bimbingan, dan pengajaran oleh orang yang tepat, namun yang dimaksud dari faktor eksternal ini adalah, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan pergaulan temukan bahwa pengaruh dari *game online* harus di ukur dari skala agama, karena prinsip dasarnya adalah tiap orang dengan agama dan iman yang kuat harus semangat dalam mendorong dan membuat imannya tampak dalam tingkat yang sebesar mungkin.

4. Dampak Perilaku Keagamaan

Game online ini merusak dan berkontradiksi dengan agama, yang menyebabkan pemain *game online* mengarah kepada kearah yang tidak diajarkan dalam ajaran islam, yang menyebabkan:

1) Meninggalkan Salat

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka mereka melanjutkan kelevel berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik. Akibatnya, akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan game- game ini dan bangkit, bahkan untuk Salat. Sehingga, mereka menunda Salat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan Salat sama sekali.

2) Membangkang Kepada Orang Tua

Beberapa dari anak-anak kita menghabiskan hampir seluruhharinya di depan konsol. Mereka tidak suka bersama orang-orang dan menjauhi mereka, lebih memilih *game*. Ini membuat mereka membangkang kepada orang tua, dan tidak menuruti perintahnya, supaya mereka tidak perlu meninggalkan game mereka. Ketidak patuhan dapat berarah ke hal yang lebih besar dari itu. Salah satu dari dai islam berkata “ seorang bapak memanggil saya, dan menyebutkan bahwa dia memiliki seorang anak berumur.

3) Memutuskan Hungungan

Persaudaraan Jikseorang anak atau anak muda duduk didepan

konsol ini pada waktu bebas mereka, kapankah mereka punya waktu untuk menjalin ikatan persaudaraan? Sebenarnya, *game-game* ini bahkan dapat menyebabkan perselisihan di dalam keluarga antara adik dan kakak, seperti yang disebutkan sebelumnya.

4) Menciptakan Perselisihan Dan Masalah Antar Teman

Mereka yang memainkan *game-game* ini dengan teman-teman mereka diwarnet melihat bahwa beberapa dari *game-game* ini mengobarkan amarah, kegelisahan, dan temperamen, hingga seorang teman memutuskan hugungan dengan yang lainnya setelah menyelesaikan satu *game* (Fauzi 2012:13). Yang dimaksud dengan Perilaku keagamaan ini ialah dampak atau pengaruh terhadap akhlak, sikap, dan tingkah laku individu atau pola pikir yang bekerja di dalam tubuh individu hingga menyangkut pada tata cara berfikir, dan bereaksi serta tidak bisa terpisahkan dari keyakinannya. Masa remaja dimana rasa ke ingin tahuan yang tinggi atau biasa disebut masa pubertas, sehingga perilaku yang tidak terkontrol atau terarahkan bisa berdampak negatif terhadap perilaku keagamaan pada remaja, seperti tidak terkontrolnya waktu bagi remaja untuk beraktifitas yang positif dan beribadah. Dengan bebasnya remaja, untuk bermain *game online* misalnya, maka inilah awal mulanya timbul dampak dari perilaku keagamaan yang tidak baik bagi remaja.

Imam an-Nawawi menjelaskan, terdapat banyak pendapat mengenai asal arti kata *Salat*. Mayoritas darinya batil terutama pendapat yang mengatakan bahwa Salat berasal dari *Shallaitaal-uda ala an-nar idza qawwamtahu* (Kamu meluruskan dahan di atas api ketika engkau



bermaksud meluruskannya). Yakni, Salat menjadikan hamba tegak berdiri dalam ketaatan (Amir 2003:20).

Sedangkan Salat menurut istilah adalah sebuah kata yang digunakan untuk mengungkapkan perbuatan-perbuatan tertentu. Atau perkataan atau perbuatan yang diawali dengan takbir dan di akhiri dengan salam dengan syarat-syarat tertentu (Ar-Rahbawi 2017:55).

2) Hukum dan Dasar Hukum Salat

Hukum Salat adalah wajib *'aini* dalam arti kewajiban yang di tujukan kepada setiap orang yang telah dikenai beban hukum (*Mukallaf*) dan tidak lepas kewajiban seseorang dalam kecuali bila telah dilakukannya sendiri sesuai dengan ketentuannya dan tidak dapat diwakilkan pelaksanaannya, karena yang dikehendaki Allah dalam perbuatan itu sendiri sebagai tanda kepatuhannya kepada Allah yang menyuruh (Syarifuddin 2003:21).

Adapun dasar kewajibannya dapat dilihat dari beberapa segi:

- a. Banyak sekali ditemukan perintah untuk mendirikan/melakukan Salat, baik dalam lafaz *amar* atau perintah, seperti lafaz *أُذِّمُوا الصَّلَاةَ* maupun dalam lafaz *mudhari'* yang didahului oleh *lam amar* seperti lafaz *لِيُذِّمُوا الصَّلَاةَ* dalam kaidah Ushul Fiqh dikatakan bahwa pada dasarnya setiap perintah itu mengandung hukum wajib.
- b. Banyak sekali ditemukan dalam al-Qur'an pujian dan janji baik yang diberikan Allah kepada orang-orang yang mendirikan Salat. Umpamanya firman Allah dalam surat al-Baqarah ayat 3 - 5:

الَّذِينَ آمَنُوا وَآذَنُوا بِمَا نُحْيِي لَكَ
 د

Artinya: “Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama yang lurus, dan supaya mereka mendirikan Salat dan menunaikan zakat; dan yang demikian Itulah agama yang lurus”.

b). Qs. an-Nisa’ ayat 103



dalam semua keadaan kecuali Salat saja. Allah *Ta'ala* telah mewajibkan



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

hamba-hambanya mengerjakan Salat lima waktu sehari semalam. Kesimpulannya: Salat adalah penyejuk hati seorang muslim kehidupan dan kedamaiannya. Ia adalah penyehat badannya pelenyap kesusahannya, penghilang kesedihan dan kedudukannya, serta sandarannya kala musibah dan bencana menerpanya.

E. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan literatur dan kajian penulis terdapat penelitian yang sudah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

1. Skripsi dari Doni, 2016, Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung pada bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut.

Bermain *game online* kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Tidak terkecuali dengan remaja. Sebagian remaja lebih memilih kegiatan untuk menghibur mereka dengan bermain *game online*. Dari kegiatan tersebut remaja sering meninggalkan tugasnya sehari-hari termasuk dalam pengalaman ibadah Salat. Tujuh tahun merupakan awal usia untuk melaksanakan Salat. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah remaja yang berusia tiga belas sampai tujuh belas

tahun yang bermain *game online* di gadget masing-masing. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap pengamalan ibadah Salat pada remaja di dusun Simpang Rowo desa Dadapan kecamatan Sumberejo kabupaten Tanggamus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pemahaman tentang fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini akan mencari tahu bagaimana pengaruhnya bermain *game online* terhadap rajin atau malas mengerjakan Salat, ketepatan waktu dan khususnya Salat yang dialami oleh remaja yang bermain *game online*. Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari lima belas remaja yang bermain *game online* sebagian besar malas dalam mengerjakan Salat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua remaja malas dan terlambat di waktu Salat yang sama. Dan beberapa diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyuk dalam mengerjakan Salat. Berdasarkan hal tersebut maka penulis dapat mengasumsikan bahwa penelitian yang sedang penulis laksanakan ini adalah termasuk jenis penelitian yang baru diteliti dimana penulis membahas tentang Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga.

2. Nasrizen 2016 tentang “Pengaruh Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat Lima Waktu Maharemaja Fakultas Agama Islam Universitas

Muhammadiyah Yogyakarta”.Kesimpulannya adalah *game online* berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah Salat lima waktu maharemaja Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasrizen, terletak pada variabel Y, yaitu sama-sama meneliti pelaksanaan ibadah Salat. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, penelitian yang dilakukan peneliti, lebih mengkhususkan pada “kecanduan/adiksi” bermain *game online* dan penelitian Nasrizen hanya pengaruh *game online* secara umum

3. Eko Kurniawan, (2018): Pengaruh Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat Remaja Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh gejala bahwa adanya beberapa remaja yang terindikasi mengalami adiksi bermain *game online* melupakan kewajiban beribadah ketika bermain *game online* dan keingintahuan peneliti terhadap seberapa besar atau seberapa signifikan gejala tersebut terjadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat remaja dan dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak pada bulan Juli-Agustus 2018. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 140 remaja yang diperoleh dengan teknik purposive sampling dan kemudian diperkecil melalui pengkategorisasian menjadi 60

remaja. Maka real sampling yang digunakan adalah 60 remaja. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen non-tes, yaitu kuesioner dengan menggunakan skala Guttman pada variabel X dan variabel Y. Teknik pengolahan data kuesioner menggunakan perhitungan uji korelasi Product Moment Pearson diperoleh nilai r hitung = 0.427 lebih besar dari rtabel pada taraf signifikan 5% = 0.250 dan taraf signifikan 1% = 0.325 dengan arah hubungan korelasi negatif atau berlawanan. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut berarti semakin tinggi tingkat adiksi responden maka semakin berdampak negatif terhadap pelaksanaan ibadah Salat remaja. Kemudian besar pengaruh negatif adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat remaja Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak secara keseluruhan tergolong dalam kategori cukup kuat dengan nilai koefisien determinasi 18.2%. Kesimpulan dari penelitian yaitu ada pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah Salat remaja Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak kecamatan Siak kabupaten Siak

4. Nasrizen, 2011, dengan judul penelitian “Pengaruh Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat Lima Waktu Maharemaja Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”. Kesimpulannya adalah *game online* berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah Salat lima waktu maharemaja Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan

penelitian yang dilakukan oleh Nasrizen, terletak pada variabel Y, yaitu sama-sama meneliti pelaksanaan ibadah Salat. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, penelitian yang dilakukan peneliti, lebih mengkhhususkan pada “kecanduan/adiksi” bermain *game online* dan penelitian Nasrizen hanya pengaruh *game online* secara umum.

F. Kerangka Berpikir

Perkembangan sebuah teknologi yang merupakan *computer* dengan jaringan *computer* dari sebuah dasar yang berkaitan dengan perkembangan *Game Online*. Meraknya *game online* adalah suatu cerminan dari pesatnya suatu dasar perkembangan yang dahulu yang berskala kecil atau yang dinamakan dengan (*Small Local Network*) dengan sampai internet yang begitu berkembang pesat dalam suatu penulisan terdapat permasalahan *game online*, sehingga kecanduan adalah perasaan yang kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya, contohnya seperti kecanduan *televise*, dan kecanduan internet.

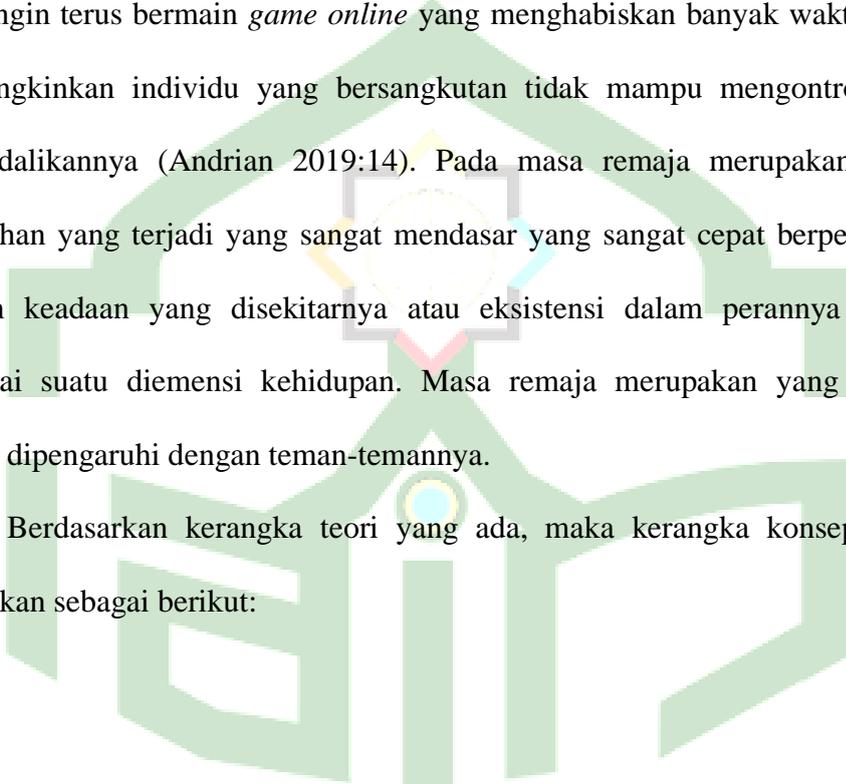
Adiksi *game online* saat ini menjadi suatu persoalan yang global. *Game online* banyak memiliki kecenderungan yang membuat ketertarikan dalam pemainnya menjadi asyik dan bermain *game online* sehingga menimbulkan melupakan waktu suatu kelompok usia yang paling rentan akan adiksi dalam suatu *game online* yang merupakan menimbulkan dampak negative *psikososial* pada *gamersremaja*. Adiksi bermain *game online* merupakan sebuah *game* yang mengganggu aktivitas sehari-hari (Ardi 2019).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia atau (KBBI) pengertian adiksi merupakan kecanduan dengan sesuatu atau ketergantungan baik secara fisik

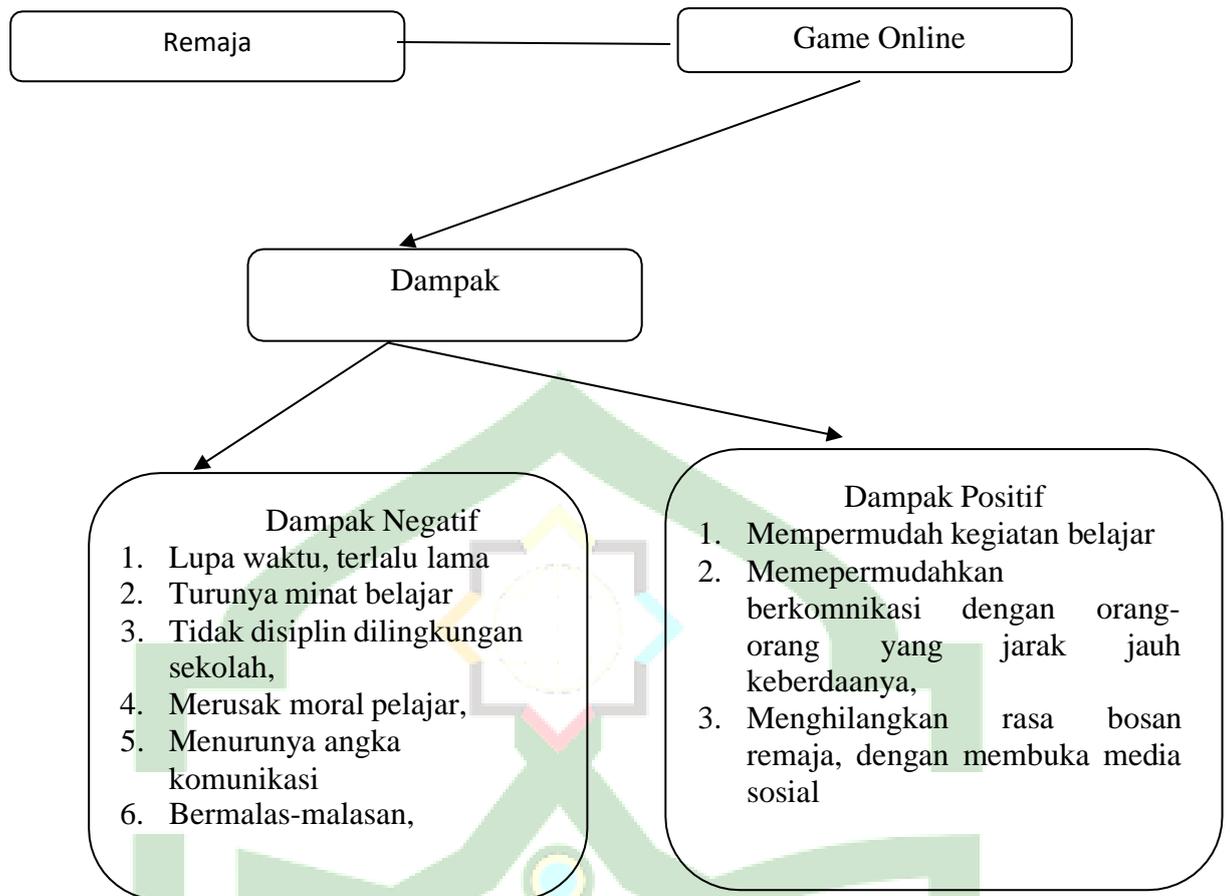
maupun mental terhadap sesuatu zat. Kecanduan adalah suatu perasaan yang sangat kuat pada sesuatu yang diinginkan sehingga berusaha mencari sesuatu yang diinginkannya tersebut, seperti, kecanduan bekerja, atau melihat *televise* (Ulfa 2017).

Kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta di mungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengedalikannya (Andrian 2019:14). Pada masa remaja merupakan suatu perubahan yang terjadi yang sangat mendasar yang sangat cepat berpengaruh dengan keadaan yang disekitarnya atau eksistensi dalam perannya dalam berbagai suatu diemensi kehidupan. Masa remaja merupakan yang sangat mudah dipengaruhi dengan teman-temannya.

Berdasarkan kerangka teori yang ada, maka kerangka konsep yang digunakan sebagai berikut:



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif memiliki pendekatan yang lebih beragam dalam penelitian akademis ketimbang metode kuantitatif meskipun prosesnya sama, prosedur kualitatif tetap mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam analisis datanya, dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda. Menuliskan bagian metode-metode untuk proposal penelitian kualitatif mewajibkan pembaca-pembaca berpendidikan sesuai dengan maksud penelitian, menyebutkan rancangan khusus, dengan hati-hati merefleksikan peran peneliti dalam penelitian, menggunakan daftar jenis sumber data yang tidak ada habisnya, menggunakan protokol khusus untuk merekam data, menganalisis informasi melalui berbagai langkah analisis, dan menyebutkan pendekatan-pendekatan untuk mendokumentasikan akurasi-atau validitas- data yang dikumpulkan. (Creswell, 2016)

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan

hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono, 2017:8-9)

Menurut Nasution seperti yang dikutip oleh Sugiyono (201:14) penelitian kualitatif pada hakekatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya (Sugiyono, 2014: 205).

Pendekatan kualitatif digunakan karena permasalahan dalam penelitian ini belum jelas, holistik, kompleks, dinamis dan penuh makna. Selain itu penelitian ini bermaksud untuk memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola, dan teori (Sugiyono, 2006: 399). Pendekatan kualitatif bermanfaat untuk dapat lebih memahami setiap fenomena yang sampai sekarang belum banyak diketahui (Lexy, 2008: 7).

Permasalahan, peristiwa, dan fenomena yang akan dideskripsikan secara mendalam dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Pancuran Tiga tanjung jabung timur provinsi jambi. Melalui pendekatan kualitatif ini, maka data yang didapat akan lebih lengkap, mendalam, kredibel dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Maka oleh sebab itu penelitian ini bersifat menggambarkan hal yang berkenaan dengan Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga.

B. Informan Penelitian

Menurut Moleong (2017:59) bahwa informan penelitian adalah orang yang dapat memberikan bantuan kepada peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi informan penelitian berdasarkan tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3.1 : Informan Penelitian :

No	Informan Penelitian	Jumlah
1.	Kepala Desa	1
2.	Sekretaris Desa	1
3.	Tokoh masyarakat	5
4.	Orang Tua	5
5.	Remaja	15
Jumlah		27

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber utama melalui observasi dan wawancara di lapangan.

a. Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. (Sugiyono, 2017:137).Yakni data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dan pengamatan (observasi) terhadap perkembangan permasalahan remaja di Desa Pancuran Tiga.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung pengumpul data dapatkan. Yakni data yang diperoleh melalui perantara perangkat Desa Pancuran Tiga

2. Sumber Data

Sumber data yaitu berbentuk perkataan maupun tindakan, yang didapat melalui wawancara. Sumber data peristiwa (situasi) yang didapat melalui observasi. Dan sumber data dari dokumen didapat dari instansi terkait. Menurut Lofland dan Lofland (1984:47) sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi kedalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik. (Lexy J. Moleong. 2017:157)

Sumber data disini merupakan subjek darimana data dapat diperoleh yaitu: Sumber data berupa manusia, yakni remaja di desa Pancuran Tiga provinsi jambi. Sumber data berupa suasana yakni kondisi perilaku keagamaan

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Pengumpulan data merupakan langkah yang paling amat penting dalam pengumpulan data, dikarenakan pada umumnya data yang digunakan harus cukup valid (Afifuddin, 2009:29). Teknik pengumpulan data merupakan alat-alat ukur yang diperlukan dalam

melaksanakan suatu penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi. (Riduwan, 2018:96). Dalam upaya pengumpulan data-data yang berkaitan dalam penelitian ini, maka Teknik yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Marshal (1995) menyatakan bahwa, “*through observation, the researcher learn about behaviour and the meaning attached to those behavior*”. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. (Sugiyono, 2017:226). Metode observasi yang peneliti gunakan ialah observasi partisipatif, dimana “*observer* (pengamat) terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. (Sugiyono, 2017:227)

Metode ini peneliti gunakan untuk melakukan pengamatan terhadap orang-orang yang ada hubungannya dalam penelitian ini dan mencatat segala apa yang berhubungan dengan data yang ingin diperoleh. Metode observasi ini peneliti gunakan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan terhadap dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja . Metode ini digunakan untuk mengungkapkan data yang mana secara

langsung dapat mengamati hal-hal yang berhubungan dengan dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja desa Pancuran Tiga provinsi jambi.

Langkah-langkah yang dilakukan :

- a. Mengamati remaja yang bermain *game online* di Desa Pancuran Tiga
- b. Memperhatikan dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja

2. Wawancara/ Interview

Esterberg (2002) mendefinisikan interview sebagai berikut. “*a meeting of two persons, resulting in exchange information and idea through question and responses, resulting in communication of meaning about a particular topic*”. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (Sugiyono, 2017:231)

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara tidak terstruktur, yaitu “wawancaranya bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. (Sugiyono, 2017:233).

3. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lain (Sugiyono, 2012:138) Dokumentasi adalah yaitu pengumpulan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Teknik dokumentasi peneliti gunakan dalam memperoleh data berupa catatan-catatan seperti geografis, historis, struktur, jumlah siswa, tenaga pendidik, dan data pendukung lainnya yang diperlukan dalam data penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah dan dipahami (Afifuddin, 2009:32). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Hal tersebut dilakukan karena, jika memanfaatkan alat yang bukan manusia, sangat tidak mungkin untuk mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan. Maka dikembangkan alat bantu (instrumen) sederhana yang diharapkan dapat mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data di lapangan. Alat bantu (instrumen) penelitian tersebut, yaitu: pedoman wawancara, lembar observasi.

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara yaitu proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang mana dua orang atau lebih bertatap muka

mendengarkan secara langsung informasi dan keterangan yang disampaikan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara langsung Kepala Desa, Sekretaris Desa, Tokoh masyarakat, Orang Tua dan Remaja masalah adiksi bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah salat pada remaja di Desa Pancuran Tiga.

2. Lembar Observasi (Catatan Lapangan)

Lembar observasi peneliti melakukan pengamatan langsung untuk menemukan fakta-fakta di lapangan. Instrumen yang digunakan peneliti adalah observasi nonpartisipan tidak terstruktur. Sifat instrumen yang tidak baku memudahkan peneliti untuk menggali informasi berkaitan dengan penilaian adiksi bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah salat pada remaja di Desa Pancuran Tiga.

F. Teknik Analisis Data

Setelah penulis mengumpulkan data, baik diperoleh melalui penelitian pustaka maupun penelitian secara langsung. Dalam penelitian kualitatif ini dilakukan sejak sebelum dan setelah selesai dilapangan. Kemudian diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk meringkas atau menyederhanakan data agar lebih spesifik, sehingga permasalahan yang ada dapat dipecahkan. Analisa data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, yang dilakukan dengan analisis sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemelihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data-data kasar

yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data dilakukan selama penelitian berlangsung.

2. Penyajian Data

Setelah melalui reduksi data langkah selanjutnya dalam analisis data adalah penyajian data atau sekumpulan informasi yang memungkinkan peneliti melakukan penarikan kesimpulan.

3. Verifikasi/ Penarikan Kesimpulan

Setelah data terkumpul direduksi yang selanjutnya disajikan. Maka langkah terakhir dalam penganalisa data adalah menarik kesimpulan atau verifikasi dan analisisnya menggunakan analisa model interaktif, artinya analisa ini dilakukan dalam bentuk interaktif dan ketiga komponen utama tersebut (Sugiyono 2009:75).

B. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan ialah teknik triangulasi. Teknik triangulasi data yaitu memeriksa kebenaran data yang diperoleh melalui pihak lain. Dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut, dan teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah dengan pemeriksaan melalui sumber yang lainnya (Sugiyono 2009:95).

Kegiatan triangulasi dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

1. Membandingkan data hasil observasi dengan wawancara

2. Membandingkan data hasil wawancara dengan hasil observasi
3. Membandingkan data dokumentasi dengan hasil observasi dengan wawancara
4. Melakukan diskusi dengan teman sejawat
5. Membandingkan dengan hasil temuan dengan hasil yang ada
6. Memperpanjang waktu penelitian (Sugiyono 2009:15).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemiliknya. *Game online* merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain game (gamers) menyatakan bahwa *gameonline* permainannya sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan. Berdasarkan dari hasil observasi dilapangan bahwa *game online* yang sering dimainkan oleh remaja di desa Pancuran Tiga. dimaksud adalah sebagai berikut:

a. ML (*Mobile Legend*).

Game mobile legend termasuk ke tipe game MMORTS (*Massively multiplayer online real-playing games*) permainan jenis ini menekankan kepada ke ahlian dan kecerdasan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas yang mana pemain harus mengontrol hero jagoan dalam mengatur strategi dalam waktu apapun.

b. FF (*Free Fire*).

Game *Free Fire* ini termasuk ke jenis game MMOFPS (*Massively multiplayer online fist-person shooter games*). Yaitu, mengambil pandangan orang pertama seolah olah pemain berada dalam arena permainan tersebut dalam tokoh karakter yang dimainkan. Dimanasetiap tokoh memiliki kemampuan yang berada dalam tingkat akurasi, reflek dan lainnya. Permainan jenis ini dapat melibatkan banyak orang dalam permainan mengambil setting peperangan yang biasa disebut game tembakan.

c. COC (*Clash Of Clans*)

Clash of clans adalah sebuah *game multiplayer online* dimana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, elixir dan dark elixir, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemainlain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun menambah jumlah pasukan agar pasukan kita kuat.

Namun berdasarkan observasi yang telah dilakukan *game* yang paling sering dimainkan atau yang paling disenangi oleh remaja desa Pancuran Tiga adalah *game* FF (*Free Fire*), dan COC (*Clash Of Clans*). (Observasi, 21 Juli 2022). Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Kepala Desa Pancuran Tiga, mengatakan bahwa

Tempat bermain *game online* para remaja di tepi jalan, nongkrong-nongkrong sambil minum kopi, atau di tempat rumah teman, mereka berkumpul tempat sinyal atau jaringan seluler yang lumayan kuat untuk bermain *game online*, biasanya sebelum bermain para remaja janjian buat kmpul atau mabar, (main barengan) (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 15 Juli 2022).

Berdasarkan dar hasil wawancara dengan Sekretaris Desa Pancuran Tiga mengatakan bahwa

Lamanya bermain *game online* bermacam-macam, ada yang menghabiskan waktu bermain *game online* 3 jam, 4 jam bahkan 5 jam, waktu bermain *game online* pun beragam ada yang *bermain game online* dari pagi menjelang siang, ada juga siang menjelang sore, dan malam menjelang subuh (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 16 Juli 2022).

Permainan *game online* di desa Pancuran Tiga mulai berkembang pesat khususnya dikalangan remaja, bahkan anak-anak di bawah umurpun ikut bermain *game online*, bukan hanya untuk kepentingan hiburan saja namun saat ini menjadikannya sebuah kebutuhan. Dengan berkembangnya *game online* yang sangat pesat ini, sudah jarang sekali terlihat permainan jaman dulu, seperti bermain gasing, klereng, layang-layang dan banyak lagi permainan jaman dulu yang lebih seru dibanding *game online*.

Menurut tokoh masyarakat dengan Bapak Kamarudin tentang keadaan remaja di Desa Pancuran Tiga, mengatakan bahwa

Memang betul banyak diatara remaja yang bermain *game online* ada yang menghabiskan waktu bermain *game online* 3 jam, 4 jam bahkan 5 jam dalam sehari (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 12 Agustus 2022).

Menurut tokoh masyarakat dengan Bapak Lukman tentang bagaimana keadaan remaja di Desa Pancuran Tiga, mengatakan bahwa

Menurut saya sebagai tokoh masyarakat ya, sering meliha remaja yang bermain game online dari pagi sampai sore malahan (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 7 Agustus 2022).

Menurut tokoh masyarakat dengan Bapak Herman tentang bagaimana keadaan remaja di Desa Pancuran Tiga, mengatakan bahwa

Kalau saya melihat, banyak remaja yang bermian game online dan sering orang tua memarahi anak-anaknya karena sering melalaikan waktu belajar dan waktu shalat. (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 9 Agustus 2022).

Menurut tokoh masyarakat dengan Bapak Hidayat tentang sejak kapan anak remaja mulai kecanduan game online di Desa Pancuran Tiga, mengatakan bahwa

Menurut saya betul, termasuk anak saya bahkan kadang-kadang tidak ingat waktu bermain *game online* 3 jam, 4 jam bahkan 5 jam dalam sehari (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 11 Agustus 2022).

Menurut tokoh masyarakat dengan Bapak Tarmizi sebagai tokoh masyarakat apakah semua remaja yang bermain *game online* remaja sering lupa dan meninggalkan shalat mengatakan bahwa:

Kalua saya melihat, ada diantaranya anak remaja bermain *game online* 3 jam, 4 jam bahkan 5 jam dalam sehari, tetapi remaja tidak ingat dengan waktu, apalagi waktu shalat, waktu shalat magrib banyak remaja yang nongkrong atau duduk-duduk di bermain *game online* (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 15 Agustus 2022).

Sejak teknologi semakin maju, dan didukung dengan adanya listrikyang masuk di desa Pancuran Tiga 2 tahun terakhir mengubah keadaan ekonomi dan mempermudah masyarakat dalam penerangan di desa Pancuran Tiga, namun setiap ada kelebihan pasti ada kekurangan, yaitu dampaknya bagi para remaja yang cenderung menyalah gunakan teknologi atau jejaring sosial dengan menggunakan kecanggihan di *handphone* (hp) para pemuda atau remaja bahkan

khususnya masyarakat desa Pancuran Tiga sangat terbantu, kini masyarakat bisa berkomunikasi di jejaring sosial dengan lancar, penggunaan handphone untuk para remaja tentu sangat terbantu khususnya keperluan.

Namun penyalahgunaan *elektronik handphone* ini justru berdampak buruk bagi remaja, seiring perkembangan kecanggihan teknologi jejaring sosial remaja tentu sudah menelusuri semua yang ada di jejaring sosial, hingga mereka mengenal yang namanya *game online*, rasa ingin tahu yang tinggi pada remaja hingga mencoba semua permainan yang bisa dengan mudah di dapatkan di *handphone* pada akhirnya remaja kecanduan *game online*.

Tabel: 4.1 Daftar nama pemain game online di desa Pancuran Tiga

NO	NAMA	UMUR	JENIS GAME	LAMA BERMAIN
1.	Deka	20 Tahun	<i>Free Fire</i>	2-5 Jam
2.	Gilang	19 Tahun	<i>Free Fire</i>	2-5 Jam
3.	Farel	17 Tahun	<i>Free Fire</i>	2-5 Jam
4.	Thoriq	20 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam
5.	Danis	18 Tahun	<i>Fre Fire</i>	2-5 Jam
6.	Aziz	19 Tahun	<i>Mobile Legend</i>	2-5 Jam
7.	Nawir	15 Tahun	<i>Free Fire</i>	2-5 Jam
8.	Yoda	20 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam
9.	Zikri	17 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam
10.	Bayu	18 Tahun	<i>Free Fire</i>	2-5 Jam
11.	Adit	16 Tahun	<i>Mobile Legend</i>	2-5 Jam
12.	Dafi	16 Tahun	<i>Free Fire</i>	2-5 Jam
13.	Dedek	16 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam
14.	Andre	15 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam
15.	Arpandi	19 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam
16.	Davit	15 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam
17.	Rehan	16 Tahun	<i>Clash Of Clans</i>	2-5 Jam

Sumber: Observasi Remaja di Desa Pancuran Tiga

Berdasarkan hasil wawancara dengan Deka remaja desa Pancuran Tiga yang sering main game, mengatakan bahwa:

“ada beberapa *macam game* online di gadget kami, tapi *game* yang sering saya mainkan adalah COC (*Clash Of Clans*) karna menurut saya *game* ini lebih menyenangkan dari *game-game* yang lain dan bisa menambah teman dan komunikasi bersama selama di arena clans” (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 18 Agustus 2022).

Adapun hasil wawancara lainnya dengan Gilang remaja desa Pancuran Tiga adalah:

“Saya sangat suka *game*, ada banyak *game* yang saya simpan di gadget saya. Tapi, yang paling saya sukai dan sering saya mainkan yaitu *game* FF (*Free Fire*), kadang sesekali main COC (*Clash Of Clans*). Saya lebih suka FF karena menurut saya *game* pertempuran yang baik dan tidak membosankan, dan saya merasa senang menjadi hiburan tersendiri jika lagi capek” (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 18 Agustus 2022).

Selanjutnya ditambah dengan pernyataan Farel remaja desa Pancuran Tiga yang juga merupakan pemain *game online* mengatakan bahwa:

“di gadget saya ada tiga *game* tapi *game* yang paling enak dimainkan menurut saya *game* FF (*Free Fire*), tapi kalau main sendiri tidakenak yang enak main bersama teman satu arena pertempuran, labih mudah mengatur strategi” (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 19 Agustus 2022).

Wawancara dengan Thoriq remaja desa Pancuran Tiga menyatakan bahwa:

“*game* yang saya sukai adalah COC (*Clash Of Clans*), *game* nya seru dan membuat strategi pertempuran, kekompakan juga pertahanan, tidak perlu jaringan yang kuat buat main, selain itu di bulan puasa ini lebih enak main *game*” (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 21 Agustus 2022).

Adapun hasil wawancara lainnya dengan Danis remaja desa Pancuran Tiga, juga merupakan salah satu pemain *game online* menyatakan bahwa:

Paling sering main ML (*Mobile Legend*) *game* nya seru, dan mudah dimainkan. Saya sudah lam main ML (*Mobile Legend*), apalagi di bulan ramadhan main siang-siang paling enak, itung-itung sambil nunggu buka puasa (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 22 Agustus 2022).

Ada diantara remaja ketika waktu Salat telah tiba, beberapa remaja pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*, sedangkan beberapa remaja lainnya memilih untuk melaksanakan Salat. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua remaja tentang pelaksanaan Salat remaja, ditemukan remaja-remaja yang tidak mengerjakan Salat dan kemungkinan terindikasi adalah remaja yang mengalami kecanduan (*adiksi*) bermain *game online*.

2. Dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

Kecanduan *game online* merupakan salah satu dampak yang terjadi pada remaja ketika telah mengenal *game online*, karena remaja hanya memikirkan bahkan menghabiskan waktu dengan gamenya dibandingkan dengan kegiatan lainnya salah satunya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat di sekolah, dan akhirnya menganggap *game online* inilah yang lebih penting dari segalanya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh remaja Aziz, mengatakan bahwa:

“Iya saya main setiap hari, karna saya sangat suka kalau misalnya nggak main rasanya bosan tapi kalo sudah main hati rasanya senang karna lebih asyik main *game online* dengan teman-teman dari pada main permainan yang lain dan kadang juga suka lupa waktu” (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 22 Agustus 2022).

Banyak nya para remaja remaja di Desa Pancuran tiga, yang lebih mengutamakan *game online* dibanding ibadah kepada Allah dan hal lainnya, seperti banyaknya remaja yang tidak Salat karena terlena dengan *game online* masing-masing, mereka tidak menghiraukan waktu Salat, padahal suara mikrofon masjid begitu keras menandakan waktu Salat, bukan hanya itu,

bahkan sampai pada panggilan orang tua nya pun tidak dihiraukan, akibat dari pada itu banyaknya remaja yang tidak fokus pada sekolahnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa remaja desa Pancuran Tiga sebagai pemain game online tersebut, meski ada berbagai macam game-online di hp remaja yang dimainkan, namun game online yang sering dimainkan dan di sukai remaja adalah *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *Clash Of Clans*.

a. Dampak negatif *game online*

Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*. Remaja juga sering berbicara kasar dan kotor pada saat bermain *game online*, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya di desa Pancuran Tiga saja, para pemain *game online* mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di dermaga, tempat nongkrong ataupun game center.

Dan lebih parah nya lagi terbelengkalinya kegiatan akhirat dan dunia nyata, khususnya di bulan yang penuh berkah ini sangat merugikan bagi pemain *game* yang keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbelengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, ataupun pekerjaan menjadi terbelengkalai karena bermain *game online* atau memikirkannya.

Selanjutnya wawancara oleh pemain game online juga yang bernama, Yoda mengatakan bahwa:

“ Kalo saya game ff ,saya kalau main game, kadang-kadang sudah kecanduan dan tidak ingat lagi dengan waktu shalat”(Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 23 Agustus 2022).

Wawancara dengan Zikri pemain *game online* mengatakan bahwa:

“Kalo kami suko coc, main game di sore aja, keasikan bermain game online sampai lupa waktu, biasanya sampai waktu shalat pun lewat, bahkan tdak hanya solatsaya juga malas mandi, dan malas di suruh-suruh mama dirumah makanya kami janjian kumpul di rumah kawan karena disini sinyal kuat bang lancar nian ngegame” (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 25 Agustus 2022).

Salah satu waktu yang seharusnya digunakan dengan sebaik-baiknya untuk perbanyak ibadah dan sedekah di bulan ramadan ini, namun cenderung memanfaatkannya untuk duduk berkumpul bermain game online atau smarphone-nya sembari menunggu beduk buka puasa,bahkan sholat 5 (lima) waktu pun di tinggalkannya.

Informan di atas mengungkapkan bermain game online sudah menjadi racun bagi sebagian remaja, ketergantungan yang ditimbulkan akibat keseringan memainkannya membuat banyak remaja rela menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game online. Bermain game dengan berlebihan memang dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan sehingga mengabaikan hal-hal yang menjadi kewajiban yang harus di laksanakan termasuk kewajiban dalam menjalankan sholat 5 (lima) waktu, mengaji dan keagamaan lainnya.

Selain itu terlalu banyak bermain game online bisa membuat anak remaja terisolasi dari sosial masyarakat. Dan menyia-nyiakan waktu hanya

untuk bermain game online, untuk itu sebagai orang tua sebaiknya lebih aktif dan lebih arif untuk mengawasi anak- anaknya ketika bermain game online ketika dirumah, dan orang tua harus memastikan anaknya bahwa game online bisa merusak perilaku ke agamanya. Dampak tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Lupa waktu, terlalu lama mengakses media sosial lupa waktu shalat dan akan mengurangi waktu jatah belajar karena begitu banyak konten yang disajikan oleh media sosial sehingga mereka lupa sudah berapa lama mereka mengakses media sosial tersebut. Bila pengguna tidak bisa membatasi diri dengan bijak, maka hal tersebut dapat berdampak negatif sehingga semakin lama dalam penggunaan media sosial maka akan semakin berkurang waktu belajar. Seperti halnya yang dilakukan oleh remaja, dimana bahwa media sosial sangat berperan bagi diri mereka sehingga dalam kondisi apapun selalu menggunakan media sosial dan hal tersebut membuat sebagian mereka lebih asyik dengan media sosial dibandingkan dengan materi pembelajaran.
- b. Turunya minat belajar, adalah fakta remaja sekarang ini turun drastic hasil belajar. Pernyataan yang dilontarkan guru, diakibatkan terlalu banyak hidup di dunai maya sehingga membuat remaja banyak gagal apa yang diajarkan dan diperjelaskan oleh guru. Maka dengan tidak memperhatikan ketika apa yang diperjelaskan oleh guru membuat mereka tidak menghargai orang lain sehingga membuat akhlak mereka menjadi tercela

- c. Tidak disiplin dilingkungan sekolah, pernyataan yang dilontarkan oleh guru melalui wawancaa remaja sekaraang snagat berbeda sifat dan sikap dengan remaja zaman dulu, terutama banyak melanggar aturan sekolah.
- d. Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang memiliki rasa ingin tau, mereka dapat mengakses atau melihat gambar orang lain dengan mudah dan cepat. Banyaknya waktu yang digunakan untuk mengakses media sosial tersebut sehingga membuat mereka ingin membuka semua konten yang terdapat pada media sosial sehingga tidak menutup kemungkinan mereka juga berkeinginan untuk membuka konten-konten yang dapat berdampak pada moral atau akhlak mereka.
- e. Menurunnya angka komunikasi, karena para remaja terlalu sering membuka media sosial maka membuat mereka jarang berkontak lansung debgan orang tua, dan berdiskusi dengan teman- temanya, dan masyarakat. Dalam penggunaan media sosial yang berlebihan juga membuat mereka lebih sering bermain dengan HP- nya tersbut dibandingkan berkomunikasi dengan teman-teman pada saat perkumpulan.
- f. Bermalas-malasan, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap akhlak remaja, karena media sosial membuat seseorang menjadi kebergantungan dan malas untuk mengerjakan hal-hal lain khususnya yang berkaitan dengan spiritual dan belajar, seperti pada saat adzan sudah berkumandang mereka malah

disibukkan dengan media sosial dan melalaikan kewajibannya. Selain dalam spiritual maharemaja juga akan malas untuk membuka materi pelajarannya dan malah disibukkan dengan membuka *game online* ataupun media sosial lainnya.

Berdasarkan dampak-dampak yang ditimbulkan oleh media sosial, dampak negatif media sosial lebih mendominasi dibandingkan dengan dampak positif dari media sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial berdampak pada akhlak maharemaja baik kepada hal positif maupun negatif, dimana bila semakin banyak remaja menggunakan media sosial terhadap hal-hal yang kurang berguna, maka akhlak maharemaja akan negatif. Misalnya semakin asik remaja bermain media sosial, maka besar kemungkinan maharemaja untuk menunda-nunda perintah Allah SWT, jauh terhadap sunah Rasulullah SAW, menunda-nunda tugas sekolah dan tidak peduli dengan orang sekitarnya. Tetapi jika seorang maharemaja dapat mengontrol dalam penggunaan media sosial maka akhlak maharemaja akan positif misalnya media sosial digunakanya untuk edukasi yang memotivasi dirinya untuk selalu bertakwa kepada Allah SWT, mencintai Rasulullah SAW, dan peduli dengan alam sekitar (Achmad Gholib,2014).

Rasa kecanduan pada game online membuat remaja menjadi malas dan lalai melaksanakan ibadah sholat lima waktu. Ketika diingatkan untuk melaksanakan ibadah kebanyakan dari remaja yang membantah orang tuanya. Ibadah sholat lima waktu yang semestinya

merupakan kewajiban bagi umat muslim di dunia kini ternyata minim untuk dilakukan oleh remaja di simpang rowo desa dadapan tersebut. Bermain game onlin dapat menimbulkan rasa malas pada remaja shingga meninggalkan ibadah yang semestinya dikerjakan lebih awal.

b. Dampak positif *game online*

Sebenarnya game online juga memiliki dampak positif bagi para remaja, jika mereka mampu mengontrol diri dan tidak terjerumus pada kecanduan game online. Dampak positif yang muncul diantaranya: 1). Para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berfikir . 2). Menganalisa suatu kasus tertentu, 3). Permainan game juga mampu membuat remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai bahasa asing yang biasa pada dialog game atau peraturan game, apabila setiap hari kita membacanya maka lama kelamaan akan mengerti maksud dari kosa kata yang ada. Bagi para remaja ini sangatlah bagus, degan bertambahnya kosa kata asing akan meningkatkan kualitas seorang remaja, selain itu sisi positifnya adalah para remaja tidak suka mabuk-mabukan karna tidak mungkin seorang gamers memainkannya dalam keadaan mabuk. Untuk itu yang terpenting adalah perlu adanya kontrol atau pengawasan dari diri sendiri, orang tua, maupun keluarga, yang dapat mempengaruhi seorang *gamers*.

Ini menjelaskan bahwa bermain game online hanya sebagai selingan atau hiburan saja bagi sebagian remaja yang bisa mengontrol diri dari

kecanduan game online, namun prioritas utama masih tetap menjalankan kewajibannya sebagai seorang muslim yaitu tidak meninggalkan ibadah shalat 5 (lima) waktu

Berikut merupakan beberapa dampak positif dan negatif media sosial:

- a. Mempermudah kegiatan belajar, karena media sosial dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman tentang tugas (mencari informasi), apalagi dalam kondisi pandemi *Covid-19* sekarang ini.
- b. Mempermudahkan berkomunikasi dengan orang-orang yang jarak jauh keberadaannya, dan menambah teman, karena media sosial dapat membantu remaja-remaja putri chatting dan VC dengan orang tua yang diperantauan, dan memperluas jaringan pertemanan. Berkat media sosial maka remaja menjadi lebih mudah untuk berteman dengan orang lain diseluruh dunia.
- c. Menghilangkan rasa bosan remaja, dengan membuka media sosial maka bisa sebagai obat stress setelah setengah hari (7-1.45) bergelut dengan mata pelajaran di sekolah, seperti menoton, mengomentari status orang lain, bermain game dan lain-lain. Selain itu, media sosial membuat seorang remaja menjadi lebih bersahabat dan perhatian, seperti memberikan perhatian saat ada teman mereka yang berulang tahun, mengomentari foto, video, dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.

3. Pandangan orang tua anak yang bermain *game online* dalam menjalankan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

Kecanduan *game online* merupakan salah satu dampak negatif yang terjadi pada remaja ketika telah mengenal *game online*, karena remaja hanya memikirkan bahkan menghabiskan waktu dengan gamenya dibandingkan dengan kegiatan lainnya salah satunya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat di sekolah, dan akhirnya menganggap *game online* inilah yang lebih penting dari segalanya. Begitulah yang terjadi pada remaja di Desa Pancuran tiga, dimana banyak nya para remaja yang lebih mengutamakan *game online* dibanding ibadah kepada Allah dan hal lainnya, seperti banyaknya remaja yang tidak Salat karena terlena dengan *game online* masing-masing, mereka tidak menghiraukan waktu Salat, padahal suara mikrofon masjid begitu keras menandakan waktu Salat, bukan hanya itu, bahkan sampai pada panggilan orang tua nya pun tidak dihiraukan, akibat dari pada itu banyaknya remaja yang tidak fokus pada sekolahnya.

Adapun peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada remaja Desa Pancuran Tiga dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: Pertama, melakukan pendampingan; orang tua mendampingi remaja yang sedang menggunakan gadget, orang tua mengarahkan anak untuk membuka gadget untuk pembelajaran, orang tua memberi batasan waktu pada remaja dalam menggunakan gadget atau saat bermain game online. Contohnya, menggunakan *gadget* atau bermain game online 2 jam sehari. Kedua, melakukan pengawasan; orang tua tidak membiarkan anak menggunakan

gadget tanpa adanya pengawasan, orang tua tidak memberikan bantuan saat remaja kesulitan memainkan *game online*, orang tua membiasakan anak untuk tidur secara teratur, orang tua selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah. Ketiga, melakukan komunikasi terbuka; orang tua menjelaskan dengan baik kepada anak dampak kecanduan bermain game online, orang tua menjelaskan tujuan orang tua memberi batasan dalam bermain game online, orang tua membangun komitmen dan menjaga komunikasi yang baik dengan anak.

Berdasarkan dari hasil observasi dilapngan bahwa peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain game online pada anak usia sekolah yang telah diberikan, adapun hasilnya sebagai berikut: a. Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain Sebagaimana wawancara yang dilakukan oleh orang tua mengatakan bahwa:

Selama ini saya sebagai orang tua ingin melihat anak saya baik dalam menjalani aktivitas sehari-hari, saya tetap berusaha agar tidak berlebihan dalam bermain dan tidak dapat dilarang untuk bermain. (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 5 Agustus 2022).

Menghindari game dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan game yang dapat dimainkan bersama keluarga Game dengan tingkat adiksi yang tinggi memang dapat membuat perilaku anak yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan anak yang bersangkutan tidak dapat mengontrol perilakunya,65 untuk itu orang tua harus menghindari game yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dan memainkan game yang dapat dimainkan bersama keluarga.

Menurut Bapak Kepala Desa Pancuran Tiga dalam meminimalisir dampak negatif *game online* terhadap ibadah shalat mengatakan bahwa:

Dalam meminimalisir dampak negatif *game online* terhadap ibadah shalat, perlu adanya bimbingan dari orang tua, pemerintah dan masyarakat kepada para pecandu *game online* sehingga para pemain *game online* tidak kecanduan dan ketergantungan dengan *game online* tersebut. Dalam hal ini, dibutuhkan semua elemen untuk meminimalisir dampak negatif *game online*. Dalam hal ini dibutuhkan bimbingan, kemudian juga sikap tegas dari orang tua untuk mendidik anaknya.

Berdasarkan dari hasil wawancara selanjutnya dengan Bapak Yos, yang anaknya salah satu pemain *game online* menjelaskan sebagai berikut:

“Anak saya sering bermain *game online* tetapi sering melalaikan shalat 5 (lima) waktu, saya sebagai orang tua sering mengingatkan setelah selesai shalat lanjutkan lagi bermain *game*, jangan lupa meninggalkan yang wajib” (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 5 Agustus 2022).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, pandangan orang tua tentang upaya meminimalisir dampak negatif *game online* terhadap ibadah shalat adalah: 1). Perlu adanya bimbingan dari orang tua, pemerintah dan masyarakat kepada para pecandu *game online* sehingga para pemain *game online* tidak kecanduan dan ketergantungan dengan *game online* tersebut. 2).

Dibutuhkan bimbingan, kemudian juga sikap tegas dari pemerintah untuk memberi sanksi kepada para pemain *game online* ini, sanksi bisa berupa mengaji, juga bisa berupa membersihkan masjid dan lain sebagainya yang berbentuk positif. 3). Edukasi kepada para remaja agar tidak kecanduan dalam bermain *game online* sehingga remaja yang sudah kecanduan dapat terobati dari penyakit ini.

Dalam hal ini pelaksanaan Salat pada Salat 5 waktu. Seruan orang tua untuk melaksanakan Salat hanya sebatas pada ucapan. Sebagian besar remaja Desa Pancuran Tiga menghabiskan waktu lebih dari 2 jam untuk bermain *game online*. Waktu bermain *game online* di warnet yaitu pada saat pada hari serta akan berakhir hingga sore hari dan sebagian melanjutkan kembalibermain *game online* pada malam harinya. Kemudian pada hari libur sekolah, remaja menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan pada saat hari biasanya.

Banyak tanggapan orang tua di mengenai anaknya yang mulai jarang melaksanakan ibadah shalat. Para orang tua remaja tersebut merasa sedih karena semenjak maraknya permainan game online di zaman modern ini menjadikan anaknya lupa dalam melaksanakan kewajiban mereka sebagai orang Islam yaitu shalat. Jika disuruh untuk shalat jawaban dari anaknya selalu nanti, nanti, dan nanti. Ada juga orang tua yang sangat keras dalam hal beribadah shalat, beliau tidak mengajarkan kepada anaknya untuk mengulur-ulur waktu tapi sebaliknya orang tua tersebut mengajarkan kepada anak-anaknya dalam disiplin menghargai waktu.

Perilaku keagamaan dalam penelitian ini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini berhubungan erat sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan

ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Winarni beliau mengatakan bahwa :

Saya sebagai orang tua menilai bahwa seharusnya belajar tetapi sekarang anak lebih banyak main game nya dari pada belajar (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 3 Agustus 2022).

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Yuli tentang apa faktor yang melatar belakangi anak bermain *game online*, beliau mengatakan bahwa :

Menurut saya, ya pengaruh lingkungan yang diajak oleh kawankawannya (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 1 Agustus 2022).

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Dewi tentang anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan remaja penurunan prestasi belajar beliau mengatakan bahwa :

Saya sebagai orang tua anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan remaja penurunan prestasi belajar, itu pasti karena mereka sibuk bermain game online dan melupakan waktu belajar (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 1 Agustus 2022).

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Bapak Hendri tentang anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan akhlak remaja menurun beliau mengatakan bahwa :

Menurut saya sebagai orang tua melihat bahwa anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan akhlak remaja, ini betul sekali, kadang-kadang akibat bermain *game online*

ada diantara remaja yang berkelahi dalam dari akibat tersebut (Wawancara di Desa Pancuran Tiga, 5 Agustus 2022).

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan orang tua di atas bahwa kalau remaja saat pulang sekolah memang sering bermain *game online* serta menghabiskan waktunya bermain *game online* kadang-kadang remaja bermain *game online*, hal ini mengakibatkan orang tua khawatir anak-anak remaja sering melalaikan shalat dan kewajiban wajibnya sebagai pelajar yaitu belajar.

Berdasarkan dengan hasil wawancara tersebut dapat penulis simpulkan bahwa tanggapan orang tua yaitu selalu menghawatirkan akan dampak negatif *game online* di era digital seperti sekarang ini, di era kemajuan digital sekarang ini, meski orang tua meski memberikan anaknya gadget atau *handphone*, karena kebutuhan sekolah, disinilah peran orang tua menjadi hal yang paling utama dalam pengawasan terhadap anaknya dalam menyalahgunakan *handphone* mereka, untuk orang tua selalu membatasi anak dalam bermain *game online* dengan melakukan pengawasan orang tua tentu tidak bisa 24 jam setiap hari, karena kesibukannya bekerja dan sebagai hal. Untuk itu setiap orang tua mesti selalu dinasehati dan di arahkan dalam hal penggunaan *handphone* dan memberikan batasan waktu bermain dan belajar, sehingga tidak menjadi candu dalam bermain *game online* sehingga melalaikan waktu ibadah yaitu waktu shalat.

B. Pembahasan

1. Kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga

Game online saat ini sudah melanda kehidupan masyarakat terutama kalangan pelajar dan remaja. Sebagian dari mereka sudah sampai pada tarap apa yang oleh Kimberly Young disebut sebagai *obsessive computer game playing* yakni obsesif dalam bermain permainan computer (Young, 2000: 477). Obsesi semacam ini pada akhirnya menjadikan mereka kecanduan terhadap game online. Bermain game online memberikan dampak bagi perilaku pelaku dan pecandunya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online mobile legends memberikan dampak negative terhadap pemainnya seperti acuh terhadap lingkungan sosialnya, boros waktu dan ekonomi, namun di sisi lain memberikan wawasan teknologi, memperluas jaringan interaksi dengan dunia luar (Rani, et.al, 2018:6; Putri et.al, 2021: 1).

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah untuk mendapatkannya. Terutama dalam bidang alat komunikasi handphone yang saat ini sangat digandrungi oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa, mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas, orang desa hingga orang kota semuanya mengenal alat komunikasi ini. Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di handphone, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama game online. 135 Game online ini banyak kita jumpai dalam kehidupan

sehari-hari. Meskipun banyak orang yang berpikir bahwa permainan game online ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua game berhubungan dengan komputer saja melainkan game juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP). Game online juga bisa dijadikan sarana untuk refreshing atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja (Alif Harsan,2015:67). Kecanduan game online memiliki hubungan dengan penyesuaian social remaja. Semakin tinggi kecanduan game online, semakin rendah kemampuan melakukan penyesuaian social (Utami, et.al. 2020: 17).

2. Dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*. Remaja juga sering berbicara kasar dan kotor pada saat bermain *game online*, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya di desa Pancuran Tiga saja, para pemain *game online* mengucapkan kata- kata kotor dan kasar saat bermain di dermaga, tempat nongkrong ataupun game center.

Salah satu waktu yang seharusnya digunakan dengan sebaik- baiknya untuk perbanyak ibadah dan sedekah di bulan ramadan ini, namun cenderung memanfaatkannya untuk duduk berkumpul bermain game online atau

smartphone-nya sembari menunggu beduk buka puasa, bahkan sholat 5 (lima) waktu pun di tinggalkannya.

Dampak tersebut adalah remaja sering lupa waktu, terlalu lama mengakses media sosial lupa waktu shalat dan akan mengurangi waktu jatah belajar karena begitu banyak konten yang disajikan oleh media sosial sehingga mereka lupa sudah berapa lama mereka mengakses media sosial tersebut. Bila pengguna tidak bisa membatasi diri dengan bijak, maka hal tersebut dapat berdampak negatif sehingga semakin lama dalam penggunaan media sosial maka akan semakin berkurang waktu belajar. Seperti halnya yang dilakukan oleh remaja, dimana bahwa media sosial sangat berperan bagi diri mereka sehingga dalam kondisi apapun selalu menggunakan media sosial dan hal tersebut membuat sebagian mereka lebih asyik dengan media sosial dibandingkan dengan materi pembelajaran.

Salah satu dampak positif media sosial adalah sebagai ajang memperbanyak teman, dan dipergunakan sebagai media komunikasi dengan orang-orang, tempat mencari informasi, dan lain-lain. Dampak negatif penggunaan media sosial diantaranya adalah munculnya tindak kejahatan, media sosial juga dapat menimbulkan candu sehingga berdampak pada akhlak bagi para remaja dan remaja, seperti sifat malas dan kurangnya minat belajar, tidak disiplin, lupa, media sosial juga dapat, maupun orang dewasa. Remaja mengungkapkan bahwa media sosial sangatlah penting dan berperan dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran media sosial membuat kalangan remaja dibuat latah untuk memilikinya.

Meskipun game online dapat memberikan dampak positif bagi pelakunya, namun dari beberapa penelitian di atas jika hal itu dilakukan secara berlebihan maka dampak negatifnya justru yang lebih banyak termasuk dalam hal ini adalah intensitas dalam menjalankan ibadah kepada Tuhan. Darwis et.al. (2020: 232) dalam penelitiannya menyatakan bahwa di antara faktor yang menyebabkan kecanduan game online dimulai dari menjauh dari Tuhan, kurangnya aktifitas, jenuh di rumah, dan keinginan untuk mencoba-coba. Orang yang sudah kecanduan game online cenderung lupa waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajibannya termasuk tugas dan kewajiban agamanya. Banyak orang yang bermain game online lupa makan, belajar, dan bahkan lupa beribadah kepada Tuhan karena keasyikan bermain.

Beribadah kepada Tuhan adalah kewajiban setiap orang beragama. Dalam ajaran agama Islam, beribadah kepada Allah adalah tujuan diciptakannya manusia (Q.S. Al-Dzariyat 56:). Dengan demikian, ibadah dalam Islam merupakan tugas dan tanggung manusia yang harus dilakukan untuk mendapatkan kemaslahatan dan kebaikan dalam hidupnya (Sudarsono, 2018: 54). Ibadah dilakukan sebagai bentuk ketundukan kepada Allah guna membersihkan diri dan mendapatkan ridla Nya (Zulkifli, 2017:13)

Sedangkan dampak negatif dari game online adalah sebagai berikut: 1) dapat menimbulkan kecanduan yang berat, 2) dapat mendorong pemain untuk melakukan hal-hal yang negatif, 3) sering berbicara kasar dan kotor kepada orang lain, 4) dapat membuat kegiatan yang ada di dunia nyata terbengkalai, 5) dapat membuat pola makan serta istirahat berubah, 6) adanya pemborosan pada

pemain game online, 7) dapat memunculkan gangguan pada segi kesehatan fisik (Surbakti, 2017: 32-36; Kustiawan dan Utomo, 2019: 11-16).

Dalam teori Perilaku Keagamaan menurut Charles Young Glock dan Rodney Stark mengartikan bahwa keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Dalam beragama semua fungsi dari jiwa raga pada manusia terlihat, hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek-aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa dilihat di dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik ini terlihat dalam tingkah laku keagamaan. Aspek kognitif mencakup tentang pengetahuan atau intelektual dalam beragama.¹⁴⁹ Charles Young Glock dan Rodney Stark menyebutkan terdapat lima dimensi agama dalam diri manusia, yaitu dimensi keyakinan (ideologis), dimensi peribadatan (ritualistic), dimensi penghayatan (eksperensial), dimensi pengalaman (konsekuensial), dimensi pengetahuan agama (intelektual) (Glock dan Stark, dalam Roland Robertson, 2015:24).

Menurut Abdurrahman (2016) pemahaman seseorang terhadap ajaran agamanya memberikan pengaruh terhadap ketaatan beragama. Remaja jurusan pendidikan agama Islam yang memiliki pemahaman agama Islam yang baik cenderung tetap menjalankan ibadah meskipun memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain game online. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aris (2010) dan Sari (2018) yang menunjukkan bahwa pemahaman agama memiliki korelasi dengan ketaatan beribadah.

Hasi penelitian tersebut sama dengan skripsi dari Doni, 2016, Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung pada bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut. Bermain *game online* kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari lima belas remaja yang bermain *game online* sebagian besar malas dalam mengerjakan Salat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua remaja malas dan terlambat di waktu Salat yang sama. Dan beberapa diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyu^u dalam mengerjakan Salat.

3. Pandangan orang tua anak yang bermain *game online* dalam menjalankan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

Bermain game online dimana orang tua harus cekatan terhadap anak-anaknya jika tidak maka anak akan terjerumus kedalam hal-hal buruk atau akan mengakibatkan dampak negatif dari bermain game online, dari pemaparan diatas bagaimana cara orang tua dapat mengurangi kecanduan bermain game online dapat disimpulkan menjadi dua yaitu: 1) Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain 2) Menghindari game dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan game yang dapat dimainkan bersama

keluarga. Dalam jalinan hubungan kekeluargaan, terkhusus hubungan antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan secara baik, menyenangkan dan harmonis. Seiring perkembangan anak akan memiliki masalah kehidupan masing-masing yang tidak sesuai dengan pengharapan orang tua.

Ada begitu banyak dampak dari bermain game online baik dampak dari segi positif dan dampak dari segi negatif. Tanggapan orang tua menyebutkan bahwa ada banyak dampak bermain game online, jika dampak positifnya mungkin seperti menghasilkan uang atau sebagai pelepas stres, namun dampak negatifnya sangatlah banyak, salah-satunya lalai akan shalat 5 waktu. Menurut beberapa orang tua di Desa Pancuran Tiga yang anaknya bermain game online bahwa saat seseorang sudah ketagihan akan bermain game online, maka dirinya akan lupa waktu. Ada banyak orang bermain game online sampai dengan larut malam, selain tidak baik untuk kesehatan, hal ini berefek ke kewajiban. Tidur larut malam dan bangun kesiangan tanpa menunaikan ibadah shalat subuh. Kemudian juga ada banyak orang yang lalai bermain game online dan menunda-nunda shalat sampai akhirnya waktu shalat sudah lewat.

Bermain game online memang menyenangkan namun tidak baik bagi kesehatan bahkan sampai lupa akan kewajiban seorang Hamba kepada Tuhannya. Sangat disayangkan apabila bermain game dengan penuh fokus namun saat waktu shalat tiba disepelekan.

Tanggapan orang tua selalu mengawatirkan akan dampak negatif *game online* di era digital seperti sekarang ini, di era kemajuan digital sekarang ini, meski orang tua meski memberikan anaknya gadget atau *handphone*, karena

kebutuhan sekolah, disinilah peran orang tua menjadi hal yang paling utama dalam pengawasan terhadap anaknya dalam menyalahgunakan *handphone* mereka, untuk orang tua selalu membatasi anak dalam bermain *game online* dengan melakukan pengawasan orang tua tentu tidak bisa 24 jam setiap hari, karena kesibukannya bekerja dan sebagai hal. Untuk itu setiap orang tua mesti selalu dinasehati dan di arahkan dalam hal penggunaan *handphone* dan memberikan batasan waktu bermain dan belajar, sehingga tidak menjadi candu dalam bermain *game online* sehingga melalaikan waktu ibadah yaitu waktu shalat.

Menurut teori yang dikembangkan oleh Laura (2014 : 25) menjelaskan bahwa adiksi dalam bermain game merupakan salah satu peran orang tua untuk terlibat dalam kegiatan tertentu atau memanfaatkan suatu zat atau perilaku, meskipun memiliki dampak yang menghancurkan pada fisik, sosial, spiritual, mental individu, dan kesejahteraan finansialnya. Dalam istilah yang lebih sederhana, seseorang yang adiksi mendambakan atau menginginkan sebuah substansi atau pengalaman yang didapatkan dengan cara cepat. Menurut King dan Kryzwinska, (2012) menjelaskan bahwa *video game* dapat dibagi menjadi dua kategori. Pertama adalah *video game* menurut perangkat keras yang digunakan, atau bisa kita sebut dengan *platform*. Kadang *platform* juga menyebut nama perusahaan penyedia perangkat keras dari *video game* tersebut. Kategori kedua adalah *video game* menurut *gameplay*-nya, atau bisa kita sebut dengan *genre*. Berikut adalah beberapa jenis *game* berdasarkan perangkat keras yang digunakan, diantaranya : *Arcade game*. Biasanya memiliki mesin yang

khusus didesain untuk jenis *video games* tertentu dan memiliki fitur khusus sesuai *genre video game*-nya. *PC Game*. *Video game* yang dimainkan menggunakan PC (*Personal Computer*). *Console game*. *Video game* yang dimainkan dengan *console* tertentu, seperti Playstation, XBOX, dan Nintendo Wii. *Handheld game*. *Video game* yang dimainkan dengan *console* khusus *video game* yang dapat dibawa ke mana-mana, contohnya adalah Nintendo DS dan Sony PSP. *Mobile game*. *Video game* yang dapat dimainkan atau khusus dibuat untuk telepon seluler atau tablet.

Menurut Wiguna (2018) bahwa peran orang tua dapat memilih game yang baik untuk anak-anaknya sesuai dengan batas dan jenis usianya. pembagian jenis *video game* berdasarkan *genre*-nya namun pada dasarnya dibagi menjadi beberapa, diantaranya : (1) *Fighting* (pertarungan). *Video game* dengan *genre* ini menampilkan pertarungan sebagai inti dari permainan. Contoh: Street Fighter, King of Fighter, atau Tekken.

Pada masa remaja merupakan suatu perubahan yang terjadi yang sangat mendasar yang sangat cepat berpengaruh dengan keadaan yang disekitarnya atau eksistensi dalam perannya dalam berbagai suatu dimensi kehidupan. Masa remaja merupakan yang sangat mudah dipengaruhi dengan teman-temannya. Adapun kesempatan dalam bertemu (*gamers*) dengan merupakan suatu gaya tarik yang memicu dalam bermain *game online* tersebut, akhirnya *game online* merupakan sebuah jejaring atau wadah dengan saluran *internet*. *Game online* adalah suatu sarana dan prasarana dengan dapat bebas dinikmati dan dimainkan berbagai jenis usia baik pria dan wanita.

Ada beberapa seseorang mengapa bermain *game online* yaitu, mengurangi depresi atau stress, mengurangi mod, mengajarkan suatu kegagalan, mengajarkan seseorang dengan dalam mengambil suatu keputusan agar lebih cepat, membantu suatu proses pembelajaran, seperti didalam didalam bermain *game online* terdapat bahasa asing, *inggris* (Wiguna 2018).

Game online merupakan suatu media elektronik yang berupa tampilan suara, tampilan gerak, yang memiliki aturan dan tingkat level tertentu, yang bersifat menghibur. Secara operasional *game online* merupakan suatu permainan yang memiliki konsep yang menimbulkan ketertarikan oleh pemain, dengan cara efek-efek luar biasa, memiliki gambar tiga dimensi. Biasanya *game online* melibatkan kompetensi antara dua atau bisa lebih. *Game online* juga bermakna *computer* yang dimainkan oleh *multi* permainan melalui internet. Biasanya di sediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat di akses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game* (Adiningtiyas 2017).

Hal yang sama yang dilaporkan oleh hasil penelitian yang Nasrizen 2016 tentang “Pengaruh Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat Lima Waktu Maharemaja Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”. Kesimpulannya adalah *game online* berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah Salat lima waktu maharemaja Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasrizen, terletak pada variabel Y, yaitu sama-sama meneliti pelaksanaan ibadah Salat.

Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, penelitian yang dilakukan peneliti, lebih mengkhususkan pada “kecanduan/adiksi” bermain *game online* dan penelitian Nasrizen hanya pengaruh *game online* secara umum.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti menguraikan hasil penelitian mengenai Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga adalah Jumlah waktu yang digunakan remaja dalam bermain *game online* terus bertambah hingga mencapai tidak kepuasan dalam bermain. Sebagian remaja melaksanakan salat tidak tepat pada waktu. Ada juga Sebagian remaja ketika waktu Salat telah tiba, beberapa remaja pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*.
2. Dampak *game online* pada remaja desa Pancuran Tiga relatif tinggi hal itu terlihat daribanyaknya remaja yang kecanduan game online, adanya tempat berkumpul mabar atau main *game* bareng , adanya tekanan teman, gamenya variatif, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, sehingga berdampak buruk bagi perilaku keagamaan remaja tersebut, seperti lalai dalam hal beribadah wajib yaitu, shalat lima waktu, tidak patuh terhadap perintah orang tua. Hal ini diakibatkan oleh kecanduan *game online*. Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial berdampak pada akhlak remaja, baik kepada hal positif maupun negatif. Dari dampak-dampak yang

ditimbulkan oleh media sosial, dampak negatif media sosial lebih mendominasi dibandingkan dengan dampak positif. Diantara dampak positifnya adalah mempermudah kegiatan dan mencari sumber belajar, berkomunikasi dengan orang-orang yang jarak jauh keberadaannya, dan menambah teman, menghilangkan rasa bosan. Sementara dampak negatif, lupa waktu, turunya minat belajar, tidak disiplin dilingkungan sekolah merusak moral pelajar, menurunnya angka komunikasi, bermalasan-malasan.

3. Pandangan orang tua anak yang bermain *game online* dalam menjalankan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga menunjukkan bahwa tanggapan orang tua selalu menghawatirkan akan dampak negatif *game online* di era digital seperti sekarang ini, di era kemajuan digital sekarang ini, meski orang tua meski memberikan anaknya gadget atau *handphone*, karena kebutuhan sekolah, disinilah peran orang tua menjadi hal yang paling utama dalam pengawasan terhadap anaknya dalam menyalahgunakan *handphone* mereka. Peran orang tua adalah 1). Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain 2) Menghindari game dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan game yang dapat dimainkan bersama keluarga. Dalam jalinan hubungan kekeluargaan, terkhusus hubungan antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan secara baik, menyenangkan dan harmonis. Seiring perkembangan anak akan memiliki masalah kehidupan masing-masing yang tidak sesuai dengan pengharapan orang tua.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran yang mungkin dapat menjadi pertimbangan sebagai berikut;

1. Kepala desa Pancuran Tiga agar terus berupaya dan meningkatkan pengawasan terhadap perkembangan perilaku remaja yang kecanduan *game online*, agar para remaja tidak mempunyai ruang untuk melakukan hal yang tidak berguna bagi agama dan negara.
2. Untuk para orang tua remaja agar terus mengawasi, dan mendidik, dan mengatur waktu bermain anaknya untuk menghindari dari kecanduan *game online*.
3. Untuk para remaja agar lebih menyadari lagi bahwa dampak negatif dari *game online* bisa merusak perilaku keagamaan remaja, oleh karena itu, para remaja diharapkan mempunyai kontrol agar bisa membagi waktu yaitu, mana waktunya bermain, mana waktunya belajar dan membantu orang tua

BIBLIOGRAFI

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. 2017. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 41:28–40. doi: 10.33373/kop.v4i1.1121.
- Amir, Syaifuddin. 2003. *Garis Garis Besar Fiqih*. Jakarta: Kencana.
- Apriyanti, Merry Fitria, and Harmanto. 2015. "Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 33:994–1008.
- Ar-Rahbawi, Abdul Qodir Syeh. 2017. *Terjemahan Panduan Lengkap Salat Menurut Empat Mazhab*. Jakarta: Pustaka Al-Qousar.
- l mubarak, Dihya Faaizu al dien, and Oedojo Soedirham. 2021. "Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja." *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat* 121:87–99. doi: 10.22487/preventif.v12i1.185.
- Afifuddin, 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Amazona, 2016. "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Hidayatullah Yogyakarta". Skripsi. Purwokerto: Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
- Ardi, Ardi. 2019. "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online." *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 181:802–11. doi: 10.30863/ekspose.v18i1.370.
- Andrian. 2019. *Jangan Suka Game Online*. Jawa Timur: Media Grafika.
- Creswell. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Agama RI. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an.
- Fuad Nashori dan Rachmy Diana Mucharam, 2002. *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta :Menara Kudus.
- Izza, Faiq Khoridatul. 2019. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari." *Fakultas Usluhuddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel* 1–91.
- Mahir, Mansur. 2007. *Mu'jizat Salat Berjamaah*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

- Muchlas. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, 2011. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung Rosdakarya.
- Moleong, 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Cipta Rodaskarya.
- Muhaimin. 2012. *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muslich, 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasrudin. 2010. *Psikologi Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nasrizen. 2011. "Pengaruh Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat Lima Waktu Maharemaja Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Skripsi
- Rembang, 2002. *Mewujudkan Budaya Religious di Sekolah*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rusdia. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusdiana. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwandani. 2018. "Issn : 2461-0690 Issn : 2461-0690." *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi* 42:1–5.
- Serdar, Didem. 2019. "Title." *Sustainability Switzerland* 111:1–52.
- Syarifuddin, 20130. *Manajemen Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suroso. 1994. *Psikologi Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2009. *Metode Peneitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Ulfa, Mimi. 2017. "Effect of Addiction Online Game Center." *Jom. Fisip* 41:1–
- Umam, Khotibul, and Abdul Muhid. 2020. "Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam." *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 52:153–67.
- Wiguna, Ganda Yogi, and Yohanes Kartika Herdiyanto. 2018. "Coping Pada

Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online.” *Jurnal Psikologi Udayana* 52:450–59. doi: 10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15.

Warsita. 2016. *Pembentukan Karakter Religius Di Mi NurulIman Kecamatan Tambak Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2015/2016*. Skripsi Yogyakarta: Fak. Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Yusuf, 2013. *Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi MKDP Bagi Para Maharemaja Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan LPTK*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Young dan Yosi Molina. 2000. “Perbedaan Tingkat Kecanduan Adiksi Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan.” *Jurnal RAP Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang* 81:88–99.

Zubaedi, 2012. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta : Kencana



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Lampiran 1

SK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jalan Kopten Mursadi Sungai Penuh Telp. 0748 - 21065 Faks : 0748 - 22114
KodePos . 37112. Website: www.stainkerinci.ac.id - mail : info@stainkerinci.ac.id

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nomor: In.31/D.1/PP.00.9/27/2022

Berdasarkan Rapat Tim Seleksi Judul Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa, dengan ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci menetapkan:

1. Nama : **Dra. Yatti Fidyah, M.Pdi**
NIP : 196705152000032006
Pangkat/Golongan : Pembina/IV/a
Jabatan : Lektor Kepala
Sebagai : **Pembimbing I**

2. Nama : **Muhammad Alfian, M.Pd**
NIP : 19911202 201801 1 002
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.1/ III/b
Jabatan : Asisten Ahli
Sebagai : **Pembimbing II**

Dalam penulisan skripsi :

Nama : **Nedia Endri Handayani**
NIM : 1810201058
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Dampak adiksi bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat pada remaja di desa pancuran tiga

Demikian surat penetapan ini disampaikan agar dilaksanakan sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI : SUNGAI PENUH
PADA TANGGAL : 28 MARET 2022

Dekan,

Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd
NIP. 19730605 199903 1 004

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Peninggal

Lampiran 2

IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:www.iainkerinci.ac.id, Email: info@iainkerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.1/PP.00.9/1298/2022
Lampiran : 1 Halaman
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

19 Juli 2022

Kepada Yth,
Kepala Desa Pancuran Tiga
Kerinci
Di
Tempat

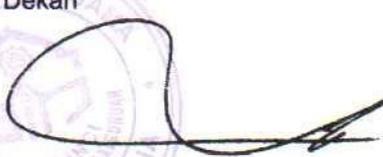
Assalamualaikum Wr, Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

NAMA : **Nedia Endri handayani**
NIM : 1810201058
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi: **Dampak Adiksi Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat Pada Remaja Di Desa Pancuran tiga.** Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal **15 Juli 2022 s.d 15 September 2022.**



Dekan

Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197305061999031004

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
3. Yang bersangkutan sebagai pegangan
4. Pertinggal

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Validator

Nama :

NIP :

Jurusan :

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrument validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul "Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga". dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria:
 - a. Sangat sesuai : 4
 - b. Sesuai : 3
 - c. Tidak Sesuai : 2
 - d. Sangat Tidak Sesuai : 1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Validasi Instrument

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan wawancara				✓
2	Pertanyaan wawancara mudah dipahami <i>Orang tua</i> dan mahasiswa				✓
3	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓
4	Bahasa yang digunkana tidak mengandung makna ganda			✓	
	jumlah skor				

D. Komentar dan Saran

.....
.....
.....

E. Kesimpulan Penilaian

1. Valid (dapat digunakan dengan revisi)
2. Tidak valid (dapat digunakan dengan)

Sungai Penuh, 4 Juni 2022

Validator

Dr. *[Signature]* Hadi P. M. Pd.
Nip. 19870701 2019 03 1005

K E R I N C I

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Validator

Nama :
NIP :
Jurusan :

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrument validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga”. dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria:
 - a. Sangat sesuai : 4
 - b. Sesuai : 3
 - c. Tidak Sesuai : 2
 - d. Sangat Tidak Sesuai : 1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Validasi Instrument

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan wawancara				
2	Pertanyaan wawancara mudah dipahami <i>Orang tua</i> dan mahasiswa				
3	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas				
4	Bahasa yang digunkana tidak mengandung makna ganda				
	jumlah skor				

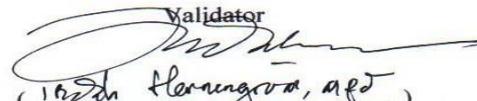
D. Komentar dan Saran

.....
.....
.....

E. Kesimpulan Penilaian

1. Valid (dapat digunakan dengan revisi)
2. Tidak valid (dapat digunakan dengan)

Sungai Penuh, 15 Juli 2022

Validator

(Idris Hennengra, APT)
Nip.

K E R I N C I

**KISI –KISI PEDOMAN WAWANCARA
DAMPAK ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH SALAT PADA REMAJA
DI DESA PANCURAN TIGA**

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sub Indikator	Informan
1	Bagaimana kondisi remaja yang bermain <i>game online</i> terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga?	Durasi Bermain Game	Lama remaja dalam bermain <i>game online</i>	Orang tua
		Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja	Dalam proses memainkan <i>game online</i> remaja sering lupa dan meninggalkan shalat	Remaja
2	Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan remaja bermain <i>game online</i> di Desa Pancuran Tiga?	Internal	Faktor internal remaja bermain <i>game online</i> dengan gelisah dan tidak tenang jika tidak memainkan <i>game online</i> .	Remaja
		Ekstenal	Faktor eksternal, pengaruh lingkungan	Remaja
3	Bagaimana dampak adiksi bermain <i>game online</i> terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga?	Dampak keluarga dan masyarakat	Suka bermain <i>game online</i> membuat remaja mengalami suka marah berlebihan kepada orang disekitarnya	Orang tua
		Dampak kepribadian dan prestasi	Salat tidak tepat waktu atau lalai. Lama dalam bermain <i>game</i> bisa mengakibatkan remaja penurunan prestasi belajar	Remaja
		Dampak lingkungan teman	Kurang teman/bergaul, Tingkah laku berubah, Sikap tidak seperti biasanya artinya mementingkan <i>game</i> . Pemalas, Acuh tak acuh dan Suka berbohong	Teman remaja

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga

1. Orang tua

- a. Bagaimana kondisi anak bapak terhadap perilaku anaknya?
- b. Sejak kapan anak bapak kecanduan game online?
- c. Bagaimana tanggapan bapak terhadap perilaku remaja yang bermain game online?
- d. Disaat bapak meminta bantuan apa yang dilakukan oleh remaja yang kecanduan game online?
- e. Bagaimana perilaku remaja terhadap orang yang lebih tua, terutama ayah dan ibu dirumah?
- f. Bagaimana pergaulan sehari-hari anak baik dirumah maupun diluar rumah?

2. Remaja

- a. Sejak kapan anda kecanduan dalam bermain *game online*?
- b. Berapa jam anda bermain *game online* dalam sehari?
- c. Sudah berapa lama anda mempunyai *smartphone*?
- d. Sudah berapa lama anda memainkan *game online*?
- e. Jenis *game online* apa saja yang anda mainkan?
- f. Apa yang anda rasakan saat bermain *game online*?

3. Teman remaja

- a. Apakah anda sebagai teman melihat bermain game dan game apa yang dimainkan oleh teman anda?
- b. Apakah teman anda perilakunya tidak baik saat bermain *game online*?
- c. Apakah teman (pemain game) anda hanya bergaul sesama teman game nya?
- d. Apakah kamu hanya berteman dengan anak yang bermain game online saja?

4. Tokoh Masyarakat

- a. Menurut bapak/ibu bagaimana keadaan remaja di Desa Pancuran Tiga?
- b. Bagaimana keadaan pengajian remaja di Desa Pancuran Tiga?
- c. Menurut bapak/ibu sejak kapan anak remaja mulai kecanduan game online di Desa Pancuran Tiga?
- d. Menurut bapak/ibu sebagai tokoh masyarakat apakah semua remaja yang bermain *game online* remaja sering lupa dan meninggalkan shalat?

B. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan remaja bermain *game online* di Desa Pancuran Tiga

1. Orang tua

- a. Apa faktor yang melatar belakangi anak bermain *game online* ?
- b. Apakah anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan remaja penurunan prestasi belajar
- c. Apakah anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan akhlak remaja menurun
- d. Seringkah anak bapak dalam bermain *game online* sering mengabaikan tugas yang diberikan guru disekolah?

2. Remaja

- a. Apakah dalam bermain *game online* terdapat jumlah waktu yang digunakan akan terus bertambah sehingga terdapat pencapaian remaja kepuasan bermain?
- b. Apakah kapan anda dalam bermain *game online* saat sedang *offline*?
- c. Apakah dalam bermain *game online* anda berbohong kepada teman atau keluarga dengan alasan menyembunyikan dalam suatu aktivitas bermain *game online*?
- d. Apakah dalam mencoba mengurangi dalam bermain *game online* anda merasa marah dan gelisah?
- e. Apakah dalam menghentikan bermain *game online* anda berusaha dengan dalam berhenti aktivitas keseharian bermain *game online*?
- f. Apakah dalam bermain *game online* usaha yang dilakukan dengan melarikan masalah atau mengurangi rasa bersalah, deoresi dan suatu kecemasan?
- g. Apakah dalam bermain *game online* anda merasa pekerjaan

terancam karena selalu sering bermain *game online*?

- h. Apakah dalam bermain *game online* merasakan terancam dengan aktivitas bisnis, dan peluang akibat terjadi kebiasaan bermain *game online*?

3. Teman remaja

- a. Apa alasan teman anda lebih bermain *game online* tersebut?
- b. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan waktu teman anda yang bermain *game online*?
- c. Apa saja kerugian yang anda dan teman anda alami dalam bermain *game online*?
- d. Apa saja yang dapat menjadi pendorong waktu anda melihat teman anda bermain *game online* terus?
- e. Menurut anda faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?
- f. Apakah anda sering melihat teman anda dimarahi oleh orang tua waktu teman anda dalam bermain *game online*?

4. Tokoh Masyarakat

- a. Apa saja faktor yang Mempengaruhi remaja yang gemar Game Online ?
- b. Apa upaya yang dilakukan supaya remaja tidak gemar Game Online?
- c. Apakah remaja yang frustrasi membuat remaja bermain *game online*?
- d. Menurut bapak apa penyebab utama anak remaja bermain *game online*?
- e. Membuat bapak remaja yang bermain *game online* suka mengganggu ketentraman masyarakat?
- f. Membuat bapak remaja yang bermain *game online* suka mengganggu kenyamanan masyarakat?
- g. Membuat bapak remaja yang bermain *game online* suka membuat onar di masyarakat?

C. Dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

1. Orang tua

- a. Apa pengaruh sebelum dan sesudah adanya smartphon terhadap perilaku ibadah sholat anak?
- b. Apa pengaruh sebelum dan sesudah adanya smartphon terhadap perilaku ibadah sholat anak?
- c. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku anak dirumah?
- d. Ketika anak bermain game online apakah ibu/bapak memberikan batasan waktu kepada anak?
- e. Apakah upaya yang ibu/bapak lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain game online?
- f. Apakah ibu/bapak tidak merasa khawatir ketika anak tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya berfokus pada game saja?
- g. Saat ibu/bapak memperingati anak mengenai bahaya bermain game terlalu sering namun tidak dihiraukan, apa yang ibu/bapak lakukan?
- h. Apa yang ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri untuk bermain game?
- i. Apakah anak bapak suka bermain *game online* membuat remaja mengalami suka marah berlebihan kepada orang disekitanya?

2. Remaja

- a. Kenapa anda bisa lalai dalam mengerjakan shalat waktu anda asik bermain game online?
- b. Bagaiman anda membagi waktu dalam pembagian waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain bersama teman-teman sebaya?
- c. Pernahkah anda berhenti bermain online dan apa yang dirasakan kemudian hari?
- d. Bagaimana anda memandang dan mengerjakan tugas-tugas sekolah waktu anda bermain game online?
- e. Hal-hal positif atau negatif apa yang menurut anda diperoleh karena sering bermain permainan online?

- f. Pernahkah mencoba mengatasi keinginan untuk terus melakukan permainan online?
- g. Dampak apa saja yang anda alami dalam bermain game online?
- h. Apa akibatnya bagi anda sampai lupa waktu mengerjakan shalat?

3. Teman remaja

- a. Apakah teman anda lebih mementingkan diri sendiri artinya tidak peduli orang lain akibat bermain *game online*?
- b. Apakah teman anda lebih kurang bergaul akibat bermain *game online*?
- c. Apakah teman anda tingkah laku berubah akibat bermain *game online*?
- d. Apakah teman anda sering tidak ikut pengajian akibat bermain *game online*?
- e. Apakah teman anda sering meninggalkan shalat akibat bermain *game online*?
- f. Apakah teman anda sering melalaikan shalat akibat bermain *game online*?
- g. Bagaimana sikap tidak seperti biasanya artinya mementingkan *game online* dibandingkan dengan kepentingan orang lain?
- h. Apakah teman anda pemalas akibat bermain *game online*?
- i. Apakah teman anda Acuh tak acuh dan suka berbohong akibat bermain *game online*?
- j. Apakah teman anda pada umumnya bermain *game online* banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, dari pada beradaptasi bersama teman sekelilingnya?

4. Tokoh Masyarakat

- a. Apa pengaruh sebelum dan sesudah adanya smartphon terhadap perilaku remaja di lingkungan masyarakat?
- b. Apa dampak bagi remaja yang kecanduan game online dalam ibadah keagamaan di masyarakat?
- c. Apa dampak bagi remaja yang kecanduan game online dalam ibadah shalat di masyarakat?
- d. Apa dampak bagi remaja yang kecanduan game online dalam ikegiatan remaja masjid di masyarakat?

- e. Menurut bapak sebagai tokoh masyarakat bagaimana cara mengatasi remaja yang gemar Game Online?
 - f. Menurut bapak sebagai tokoh masyarakat bagaimana peran perangkat desa supaya remaja tidak bermain Game Online lagi ?
 - g. Apakah remaja yang gemar game online berdampak pada Desa Pancuran Tiga?
- D.** Apa dampak Positif dan Negatif nya remaja yang gemar Game Online khususnya di Desa Pancuran Tiga?



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Lampiran 2

PANDUAN DAN CATATAN OSERVASI

Hari/ Tanggal :
Partisipan yang di observasi :
Tempat observasi :
Waktu observasi :

Aspek-aspek	Deskripsi Observasi	Informan
Bermain <i>game online</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati remaja yang sering bermain <i>game online</i>2. Mengamati game apa yang sering/yang paling diminati oleh remaja3. Mengamati suasana keseharian remaja di desa Pancuran Tiga4. Mengamati tingkah laku remaja	Remaja
Pelaksanaan ibadah sholat	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati aktifitas bermain game di waktu shalat2. Mengamati remaja meninggal shalat dalam waktu bermain game online3. Mengamati keadaan remaja dalam kegiatan keagamaan4. Mengamati remaja dalam bergaul5. Mengamati remaja dalam keluarga6. Mengamati remaja dalam masyarakat	Aktivitas remaja dalam lingkungan

Lampiran 3

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Dokumentasi ditanyakan kepada Bapak/Ibu dengan maksud untuk mendapatkan Informasi tentang sejarah, visi dan misi desa, keadaan masyarakat dan remaja, dan data remaja.
2. Informasi yang diperoleh dari Bapak/Ibu sangat berguna bagi peneliti untuk menganalisis tentang Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga. Data yang peneliti dapatkan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian.
3. Data yang diperlukan adalah sebagai berikut:
 - a. Historis dan geografis Desa Pancuran Tiga
 - b. Visi dan Misi Desa Pancuran Tiga
 - c. Keadaan remaja Desa Pancuran Tiga
 - d. Struktur organisasi Keadaan Desa Pancuran Tiga

Lampiran 4

Transkrip Wawancara

A. Kondisi remaja yang bermain *game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga

1. Orang tua

- a. Bagaimana kondisi anak bapak terhadap perilaku anaknya?

Jawaban:

Ya seing bermain game online, baik dirumah maupun diluar rumah

- b. Sejak kapan anak bapak kecanduan game online?

Jawaban:

Sejak kapanya,,ya sejak tau degan temannya tentang permainan game online

- c. Bagaimana tanggapan bapak terhadap perilaku remaja yang bermain game online?

Jawaban:

Ya, kurang mendukung dan terus diberi arahan

- d. Disaat bapak meminta bantuan apa yang dilakkan oleh remaja yang kecanduan game online?

Jawaban:

bapak meminta bantuan apa yang dilakukan oleh remaja yang kecanduan game online. Ya, kadang-kadang dibantu, kadang kadang tidak

- e. Bagaimana perilaku remaja terhadap orang yang lebih tua, terutama ayah dan ibu dirumah?

Jawaban:

perilaku remaja terhadap orang yang lebih tua, terutama ayah dan ibu dirumah, sering duduk dikamar dan bermain game online

- f. Bagaimana pergaulan sehari-hari anak baik dirumah maupun diluar rumah?

Jawaban:

pergaulan sehari-hari anak baik dirumah ya duduk dirumah, kadang-kadang sering mengobrol dengan keluarga, maupun diluar rumah ya, main dengan kawan-kawannya

2. Remaja

- a. Sejak kapan anda kecanduan dalam bermain *game online*?

Jawaban:

Sejak tau dengan kawan

- b. Berapa jam anda bermain *game online* dalam sehari?

Jawaban:

Kadnag-kadang sampai 6 jam, tergantung dengan wkawan bermain

- c. Sudah berapa lama anda mempunyai *smartphone*?

Jawaban:

Sudah lama sejak kelas 6 SD

- d. Sudah berapa lama anda memainkan *game online*?

Jawaban:

- e. Jenis *game online* apa saja yang anda mainkan?

Jawaban:

Kalua saya ML (*Mobile Legend*).

- f. Apa yang anda rasakan saat bermain *game online*?

Jawaban:

Ya, asik aja,,bermain dengan online denga nada kawan-kawan juga bermain

3. Teman remaja

- a. Apakah anda sebagai teman melihat bermain game dan game apa yang dimainkan oleh teman anda?

Jawaban:

Ya, saya melihat

- b. Apakah teman anda perilakunya tidak baik saat bermain *game online*?

Jawaban:

Ya, kadang-kadang sering berbohong dengan orang tua

- c. Apakah teman (pemain game) anda hanya bergaul sesama teman game nya?

Jawaban:

Ya, hanya bergaul sesama teman game nya

- d. Apakah kamu hanya berteman dengan anak yang bermain game online saja?

Jawaban:

Ya, berteman dengan yang bermain game online saja, tetapi ada juga kawan yang lain.

4. Tokoh Masyarakat

- a. Menurut bapak/ibu bagaimana keadaan remaja di Desa Pancuran Tiga?

Jawaban:

Ya, sering bermain game online, Memang betul banyak diantara remaja yang bermain game online ada yang menghabiskan waktu bermain *game online* 3 jam, 4 jam bahkan 5 jam dalam sehari

- b. Bagaimana keadaan pengajian remaja di Desa Pancuran Tiga?

Jawaban:

Kalua keadaan pengajian ya, kadang-kadang ada yang ikut, kadang-kadang ada yang tidak, remaja banyak yang bermain game online dengan kawannya dibandingkan dengan ikut pengajian

- c. Menurut bapak/ibu sejak kapan anak remaja mulai kecanduan game online di Desa Pancuran Tiga?

Jawaban:

Kalau saya melihat, banyak remaja yang bermain game online dan sering orang tua memarahi anak-anaknya karena sering melalaikan waktu belajar dan waktu shalat

- d. Menurut bapak/ibu sebagai tokoh masyarakat apakah semua remaja yang bermain *game online* remaja sering lupa dan meninggalkan shalat?

Jawaban:

Menurut saya sebagai tokoh masyarakat ya, sering melihat remaja yang

bermain game online dari pagi sampai sore malahan

B. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan remaja bermain *game online* di Desa Pancuran Tiga

1. Orang tua

- a. Apa faktor yang melatar belakangi anak bermain *game online* ?

Jawaban:

Faktor lingkungan

- b. Apakah anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan remaja penurunan prestasi belajar

Jawaban:

Kadnag-kadnag sampai 6-8 jam dalam sehari

- c. Apakah anak yang terlalu lama dalam bermain *game online* bisa mengakibatkan akhlak remaja menurun

Jawaban:

Ya, tentu akhlak remaja menurun

- d. Seringkah anak bapak dalam bermain *game online* sering mengabaikan tugas yang diberikan guru disekolah?

Jawaban:

Dalam bermain *game online* anak sering mengabaikan tugas yang diberikan guru disekolah

2. Remaja

- a. Apakah dalam bermain *game online* terdapat jumlah waktu yang digunakan akan terus bertambah sehingga terdapat pencapaian remaja kepuasan bermain?

Jawaban:

Ya terus terus bertambah sehingga terdapat pencapaian remaja kepuasan bermain

- b. Apakah anda dalam bermain *game online* saat sedang *offline*?

Jawaban:

Tidak saat online saja

- c. Apakah dalam bermain *game online* anda berbohong kepada teman atau keluarga dengan alasan menyembunyikan dalam suatu aktivitas bermain *game online*?

Jawaban:

Ya sering berbohong kepada teman atau keluarga dengan alasan menyembunyikan dalam suatu aktivitas bermain *game online*

- d. Apakah dalam mencoba mengurangi dalam bermain *game online* anda merasa marah dan gelisah?

Jawaban:

Ya, mengurangi stres makanya saya bermain *game online* anda

- e. Apakah dalam menghentikan bermain *game online* anda berusaha dengan dalam berhenti aktivitas keseharian bermain *game online*?

Jawaban:

Ya, sangat terganggu dalam berhenti aktivitas keseharian bermain *game online*

- f. Apakah dalam bermain *game online* usaha yang dilakukan dengan melarikan masalah atau mengurangi rasa bersalah, deoresi dan suatu kecemasan?

Jawaban:

Tidak melarikan masalah atau mengurangi rasa bersalah, deoresi dan suatu kecemasan

- g. Apakah dalam bermain *game online* anda merasa pekerjaan terancam karena selalu sering bermain *game online*?

Jawaban:

Tidak, merasa pekerjaan terancam karena selalu sering bermain *game online*

- h. Apakah dalam bermain *game online* merasakan terancam dengan aktivitas bisnis, dan peluang akibat terjadi kebiasaan bermain *game online*?

Jawaban:

Tidak terancam dengan aktivitas bisnis, dan peluang akibat terjadi kebiasaan bermain *game online*

3. Teman remaja

- a. Apa alasan teman anda lebih bermain *game online* tersebut?

Jawaban:

Ya lebih, alias kecanduan bermain *game online* tersebut

- b. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan waktu teman anda yang bermain *game online*?

Jawaban:

Enak saja, lebih santai ikut dari teman

- c. Apa saja kerugian yang anda dan teman anda alami dalam bermain *game online*?

Jawaban:

Menghabiskan waktu, lalai dalam shalat

- d. Apa saja yang dapat menjadi pendorong waktu anda melihat teman anda bermain *game online* terus?

Jawaban:

Asik dalam bermain *game online*.

- e. Menurut anda faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?

Jawaban:

Lingkungan

- f. Apakah anda sering melihat teman anda dimarahi oleh orang tua waktu teman anda dalam bermain *game online*?

Jawaban:

Ya, sering sekali teman dimarahi oleh orang tua waktu teman anda dalam bermain *game online*

4. Tokoh Masyarakat

- a. Apa saja faktor yang Mempengaruhi remaja yang gemar Game Online ?

Jawaban:
FaktorL ingkungan

- b. Apa upaya yang dilakukan supaya remaja tidak gemar Game Online?

Jawaban:
Dnegan kegiatan keagamaan dari masyarakat

- c. Apakah remaja yang frustrasi membuat remaja bermain *game online*?

Jawaban:
Ya, frustrasi membuat remaja bermain *game online*

- d. Menurut bapak apa penyebab utama anak remaja bermain *game online*?

Jawaban:
frustrasi membuat remaja bermain *game online lingkungan*

- e. Membuat bapak remaja yang bermain *game online* suka mengganggu ketentraman masyarakat?

Jawaban:
Ya, sangat mengganggu mengganggu ketentraman masyarakat

- f. Membuat bapak remaja yang bermain *game online* suka mengganggu kenyamanan masyarakat?

Jawaban:
Ya, mengagun kenyamanan masyarakat

- g. Membuat bapak remaja yang bermain *game online* suka membuat onar di masyarakat?

Jawaban:
Ya,kanang-kadang tapi lebih ke remaja tidak tau dengan waktu, lalai dalam belajar, keagamaan termasuk shalat

C. Dampak adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat pada remaja di Desa Pancuran Tiga

1. Orang tua

- a. Apa pengaruh sebelum dan sesudah adanya smartphon terhadap perilaku ibadah sholat anak?

Jawaban:

- b. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku anak dirumah?

Jawaban:

Lebih kearah negatif

- c. Ketika anak bermain *game online* apakah ibu/bapak memberikan batasan waktu kepada anak?

Jawaban:

Kurang memberikan Batasan waktu, karena sibuk berkerja

- d. Apakah upaya yang ibu/bapak lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?

Jawaban:

Mengontrol anak lebih ketat

- e. Apakah ibu/bapak tidak merasa khawatir ketika anak tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya berfokus pada *game* saja?

Jawaban:

Ya merasa khawatir ketika anak tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya berfokus pada *game* saja

- f. Saat ibu/bapak memperingati anak mengenai bahaya bermain *game* terlalu sering namun tidak dihiraukan, apa yang ibu/bapak lakukan?

Jawaban:

Ya sangat memperingati anak mengenai bahaya bermain *game*.

- g. Apa yang ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri untuk bermain *game*?

Jawaban:

Menegurnya dan menasehati

- h. Apakah anak bapak suka bermain *game online* membuat remaja mengalami suka marah berlebihan kepada orang disekitanya?

Jawaban:

Ya, kadang-kadang keuar rumah sesudah ditegur.

2. Remaja

- a. Kenapa anda bisa lalai dalam mengerjakan shalat waktu anda asik bermain game online?

Jawaban:

Karena kecanduan

- b. Bagaiman anda membagi waktu dalam pembagian waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain bersama teman-teman sebaya?

Jawaban:

Kurang membagi waktu dalam pembagian waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain bersama teman-teman sebaya

- c. Pernahkah anda berhenti bermain online dan apa yang dirasakan kemudian hari?

Jawaban:

Pernah waktu tidur aja, dan waktu membantu orang tua

- d. Bagaimana anda memandang dan mengerjakan tugas-tugas sekolah waktu anda bermain game online?

Jawaban:

Kadang-kadang lalai dalam mengerjakan tugas dan waktu shalat

- e. Hal-hal positif atau negatif apa yang menurut anda diperoleh karena sering bermain permainan online?

Jawaban:

Positif nya dapat mencari pelajaran, menghilangkan waktu stres, negatifnya adalah lupa dengan waktu

- f. Pernahkan mencoba mengatasi keinginan untuk terus melakukan permainan online?

Jawaban:

g. Dampak apa saja yang anda alami dalam bermain game online?

Jawaban:

h. Apa akibatnya bagi anda sampai lupa waktu mengerjakan shalat?

Jawaban:

3. Teman remaja

a. Apakah teman anda lebih mementingkan diri sendiri artinya tidak peduli orang lain akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Ya lebih mementingkan diri sendiri artinya tidak peduli orang lain akibat bermain *game online*

b. Apakah teman anda lebih kurang bergaul akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Abat bermain game online kurang bergaul akibat bermain *game online*

c. Apakah teman anda tingkah laku berubah akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Berubahanya adalah waktu bermain *game online*

d. Apakah teman anda sering tidak ikut pengajian akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Ya sering tidak ikut pengajian akibat bermain *game online*

e. Apakah teman anda sering meninggalkan shalat akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Karena sudah kecanduan teman saya sering meninggalkan shalat akibat bermain *game online*

f. Apakah teman anda sering melalaikan shalat akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Ya sering melalaikan shalat akibat bermain *game online*

- g. Bagaimana sikap tidak seperti biasanya artinya mementingkan *game online* dibandingkan dengan kepentingan orang lain?

Jawaban:

Ya, lebih mementingkan *game online* dibandingkan dengan kepentingan orang lain

h.

Apakah teman anda pemalas akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Ya, pemalas akibat bermain *game online*

- i. Apakah teman anda Acuh tak acuh dan suka berbohong akibat bermain *game online*?

Jawaban:

Ya, sering sekali teman anda Acuh tak acuh dan suka berbohong akibat bermain *game online*.

- j. Apakah teman anda pada umumnya bermain *game online* banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, dari pada beradaptasi bersama teman sekelilingnya?

Jawaban:

Ya, banyak bermain *game online* dan banyak menghabiskan waktu bermain *game online*.

4. Tokoh Masyarakat

- a. Apa pengaruh sebelum dan sesudah adanya smartphon terhadap perilaku remaja di lingkungan masyarakat?

Jawaban:

pengaruh Sebelum dan sesudah adanya smartphon terhadap perilaku remaja di lingkungan masyarakat. menjadi racun bagi sebagian remaja, ketergantungan yang ditimbulkan akibat keseringan memainkannya membuat banyak remaja rela menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game online

- b. Apa dampak bagi remaja yang kecanduan game online dalam ibadah keagamaan di masyarakat?

Jawaban:

- c. Apa dampak bagi remaja yang kecanduan game online dalam ibadah shalat di masyarakat?

Jawaban:

Bila pengguna tidak bisa membatasi diri dengan bijak, maka hal tersebut dapat berdampak negatif sehingga semakin lama dalam penggunaan media sosial maka akan semakin berkurang waktu belajar

- d. Apa dampak bagi remaja yang kecanduan game online dalam kegiatan remaja masjid di masyarakat?

Jawaban:

Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang memiliki rasa ingin tau, mereka dapat mengakses atau melihat gambar orang lain dengan mudah dan cepat. Bermalas-malasan, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap akhlak remaja

- e. Menurut bapak sebagai tokoh masyarakat bagaimana cara mengatasi remaja yang gemar Game Online?

Jawaban:

cara mengatasi remaja yang gemar Game Online mengadakan pengajian remaja, melakukan kegiatan keagamaan di desa

- f. Menurut bapak sebagai tokoh masyarakat bagaimana peran perangkat desa supaya remaja tidak bermain Game Online lagi ?

Jawaban:

Dengan mengadakan pengajian remaja, melakukan kegiatan keagamaan di desa

g. Apakah remaja yang gemar game online berdampak pada Desa Pancuran Tiga?

Jawaban:

Ya, berdampak sekali Lupa waktu, terlalu lama mengakses media sosial lupa waktu shalat, kemudian Turunya minat belajar

h. Apa dampak Positif dan Negatif nya remaja yang gemar Game Online khususnya di Desa Pancuran Tiga?

Jawaban:

Lupa waktu, terlalu lama mengakses media sosial lupa waktu shalat dan akan mengurangi waktu jatah belajar karena begitu banyak konten yang disajikan oleh media sosial sehingga mereka lupa sudah berapa lama mereka mengakses media sosial tersebut. Bila pengguna tidak bisa membatasi diri dengan bijak.

Lampiran 5

IZIN SELESAI PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI
KECAMATAN DANAU KERINCI BARAT
KANTOR KEPALA PANCURAN TIGA**

Alamat : Desa Pancuran Tiga, Kec. Danau Kerinci Barat

Kode Pos : 37173

SURAT KETERANGAN

Nomor : **474 / 277 / DKB-PT / 2022**

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala desa pancuran tiga dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NEDIA ENDRI HANDAYANI**
NIM : 1810201058
Program Studi : Strata Satu (S.1) Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Dampak Adiksi Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat pada Remaja di Desa Pancuran Tiga

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di desa pancuran tiga terhitung dari tanggal 15 Juli 2022 s.d 19 Agustus 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

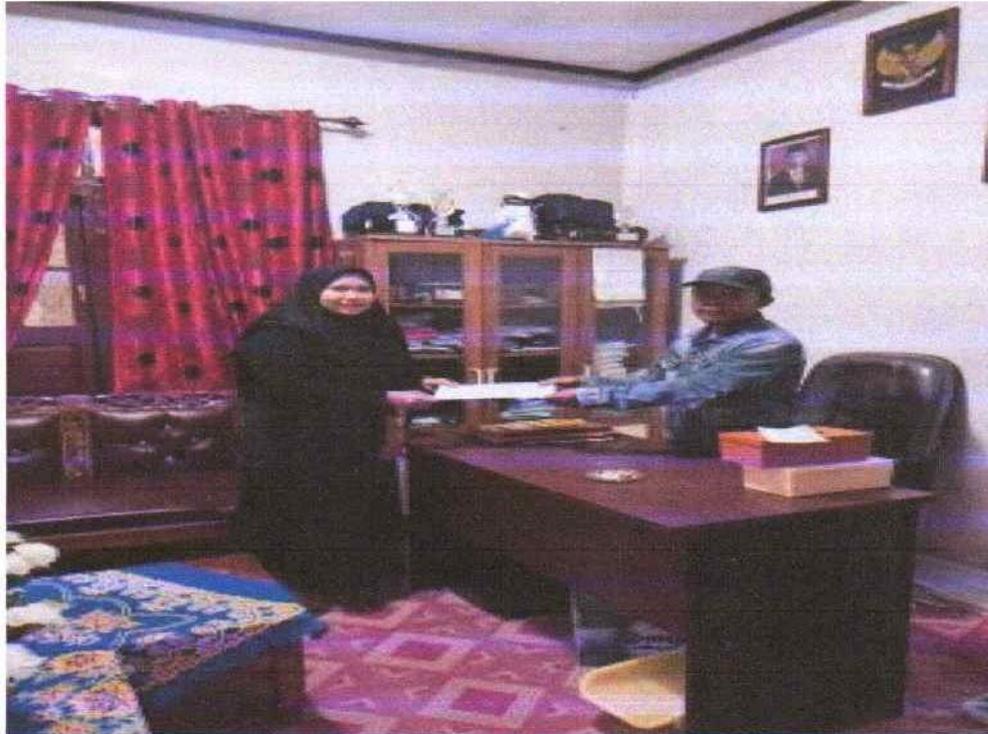
Dikeluarkan di : Pancuran Tiga
Pada Tanggal : **19** Agustus 2022

KEPALA DESA PANCURAN TIGA



LAMPIRAN 6

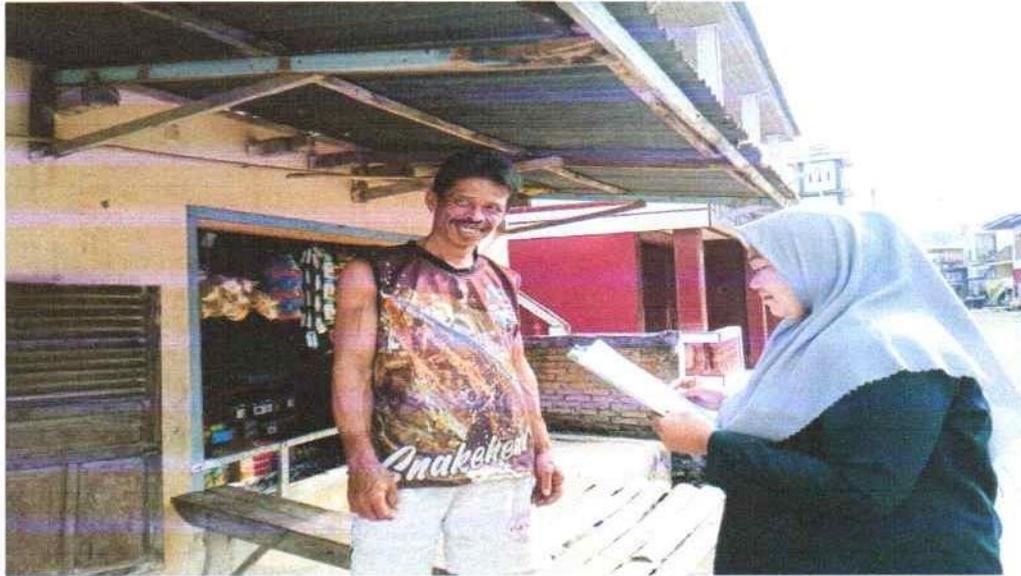
Mengantar surat mohon izin penelitian Ke
kantor Kepala Desa Pancuran Tiga

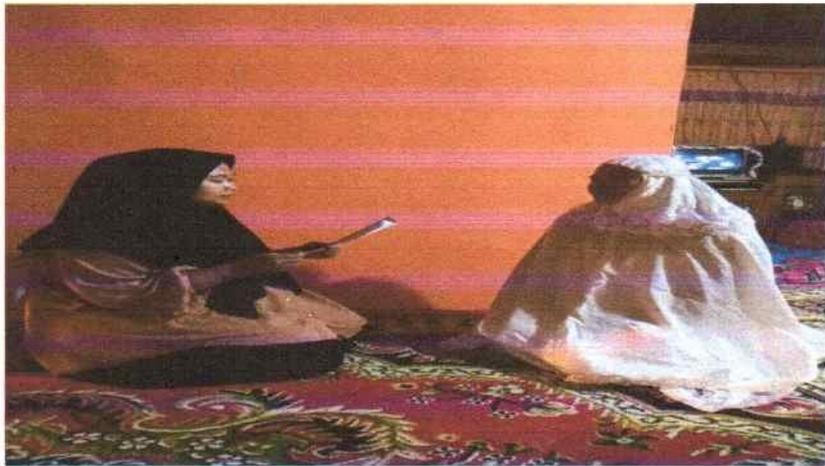
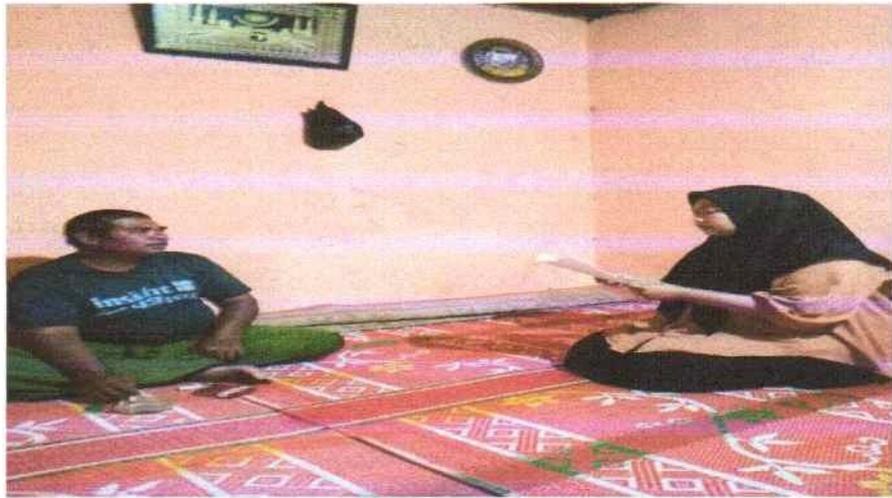


Wawancara dengan Sekretaris Desa Pancuran Tiga

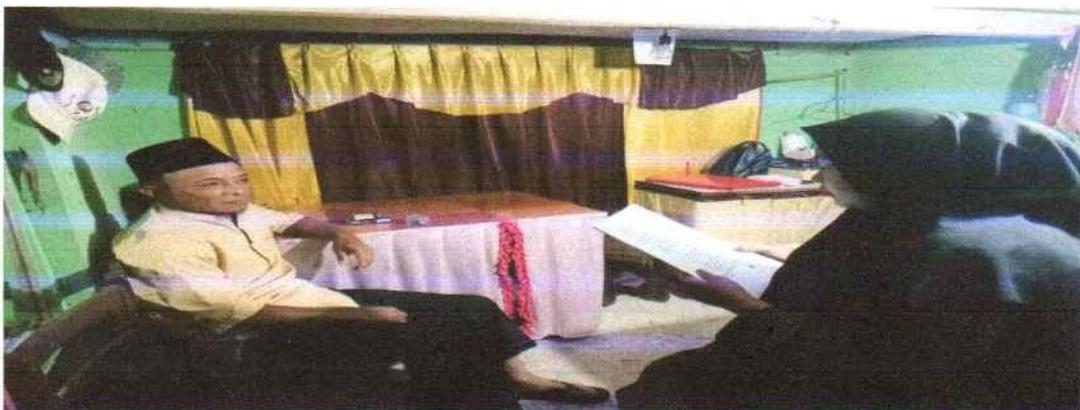


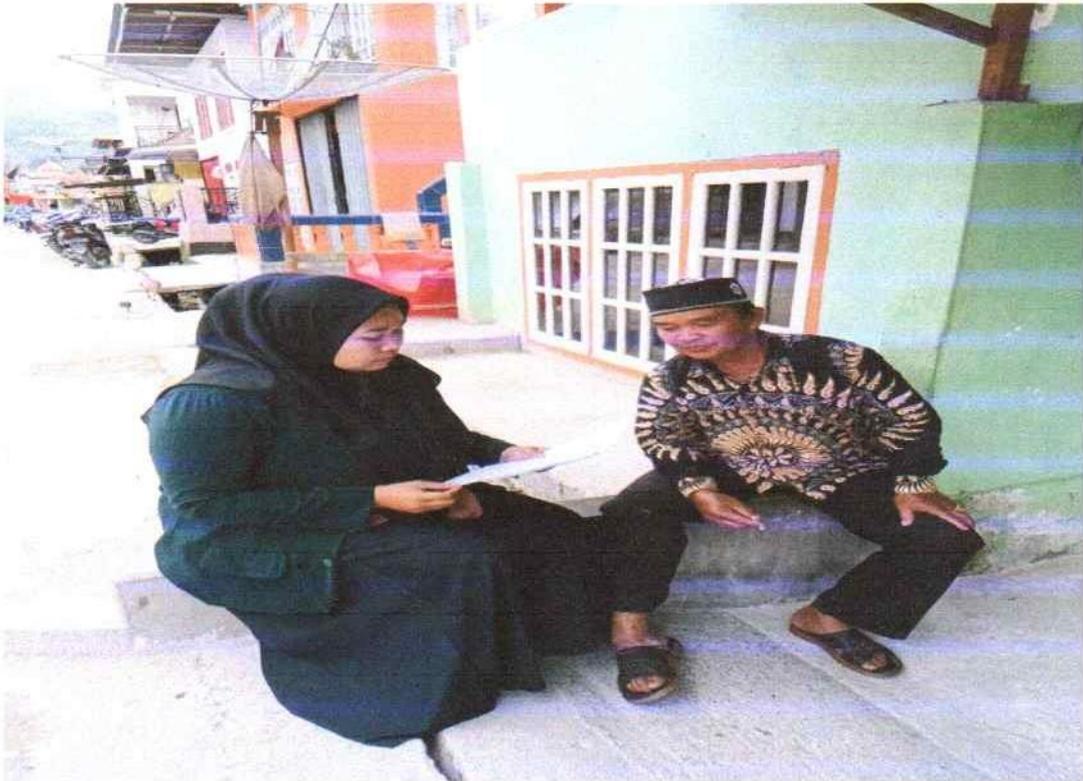
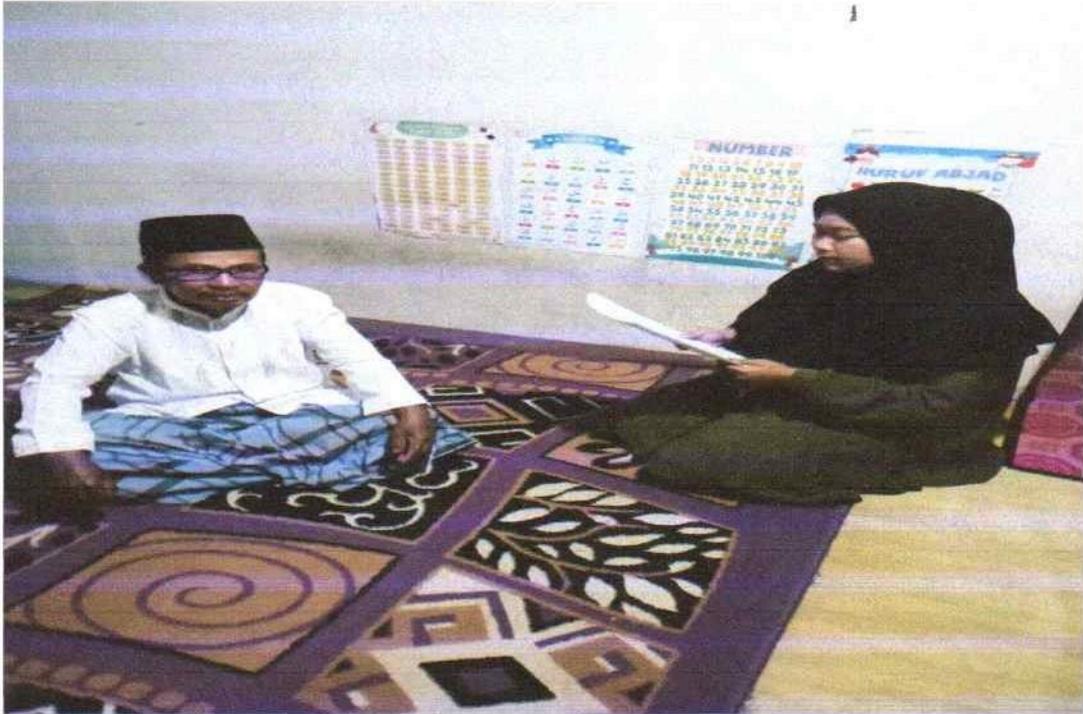
Wawancara dengan Orang Tua Remaja 1



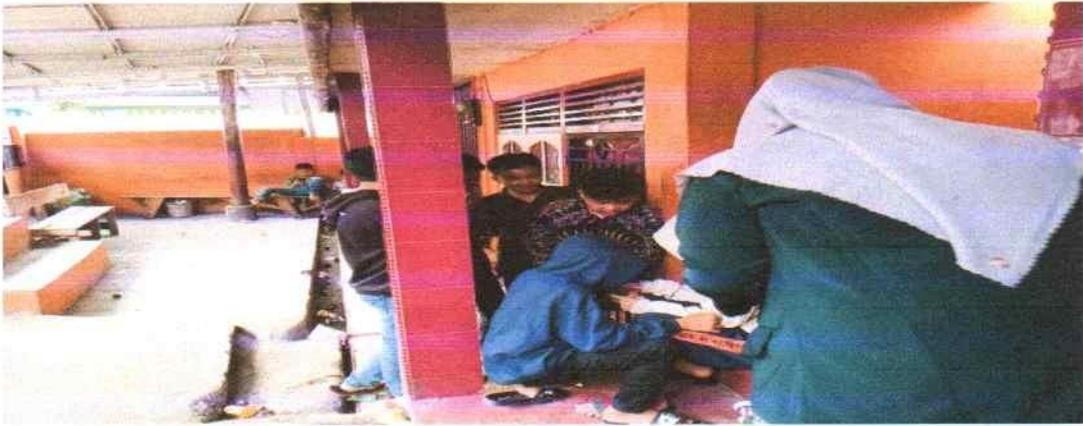


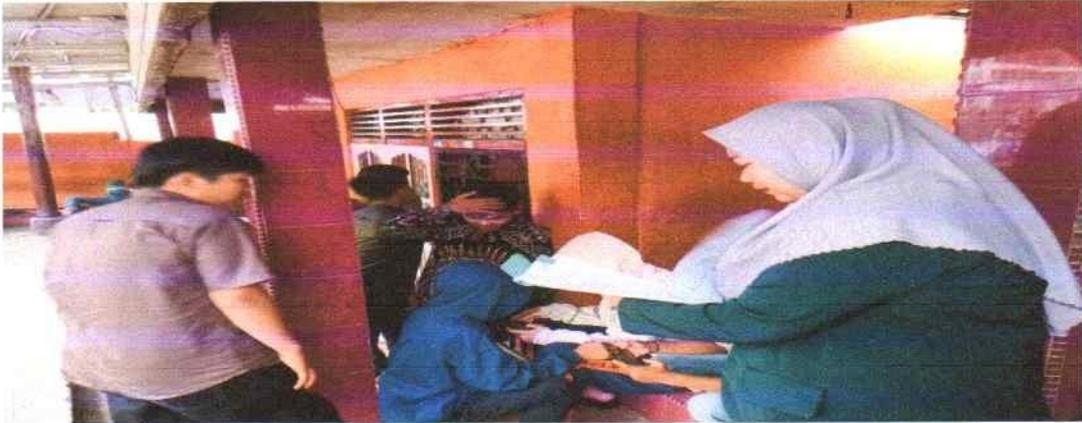
Wawancara dengan Tokoh Masyarakat 1

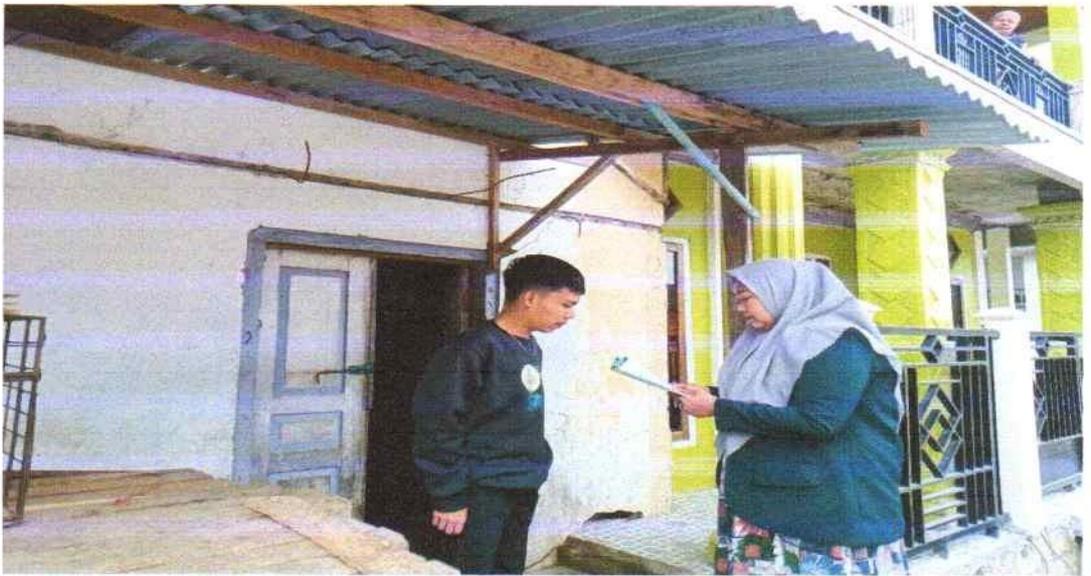


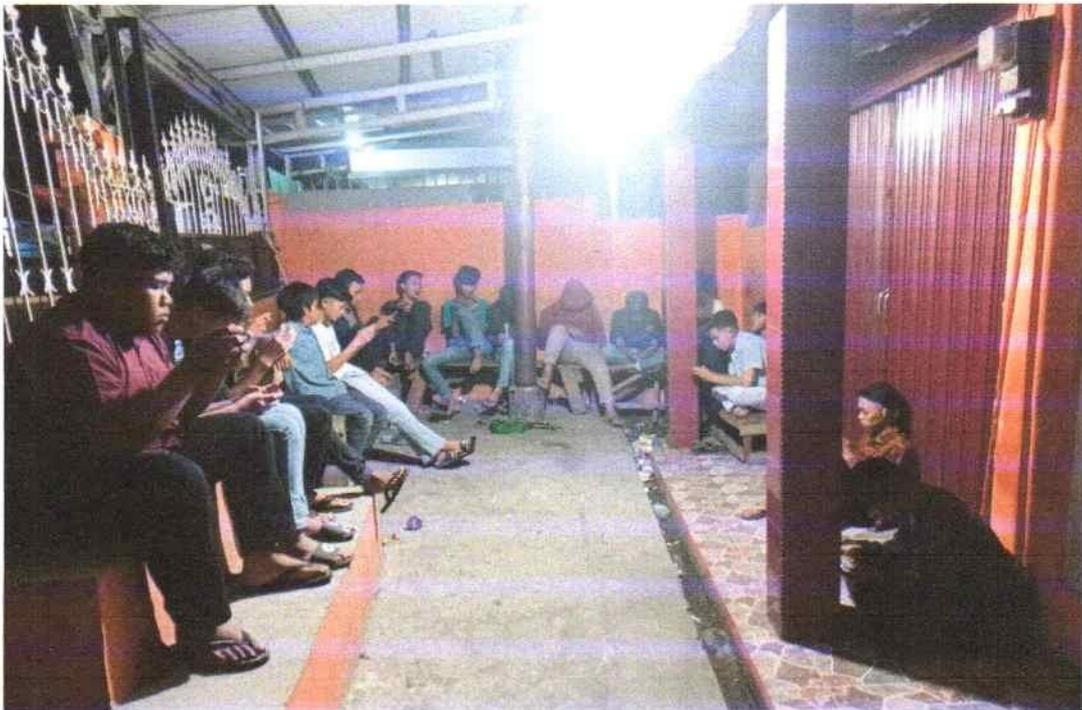


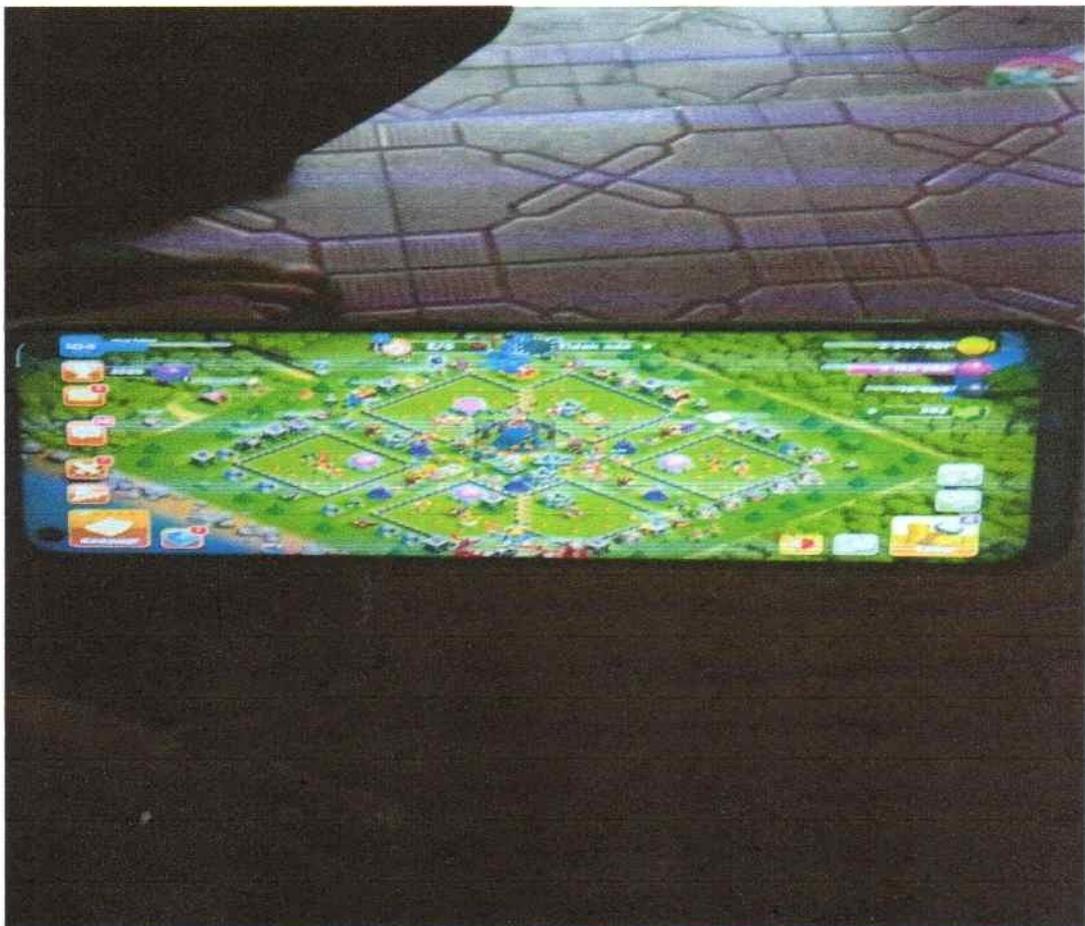
Wawancara Remaja dan teman remaja 1





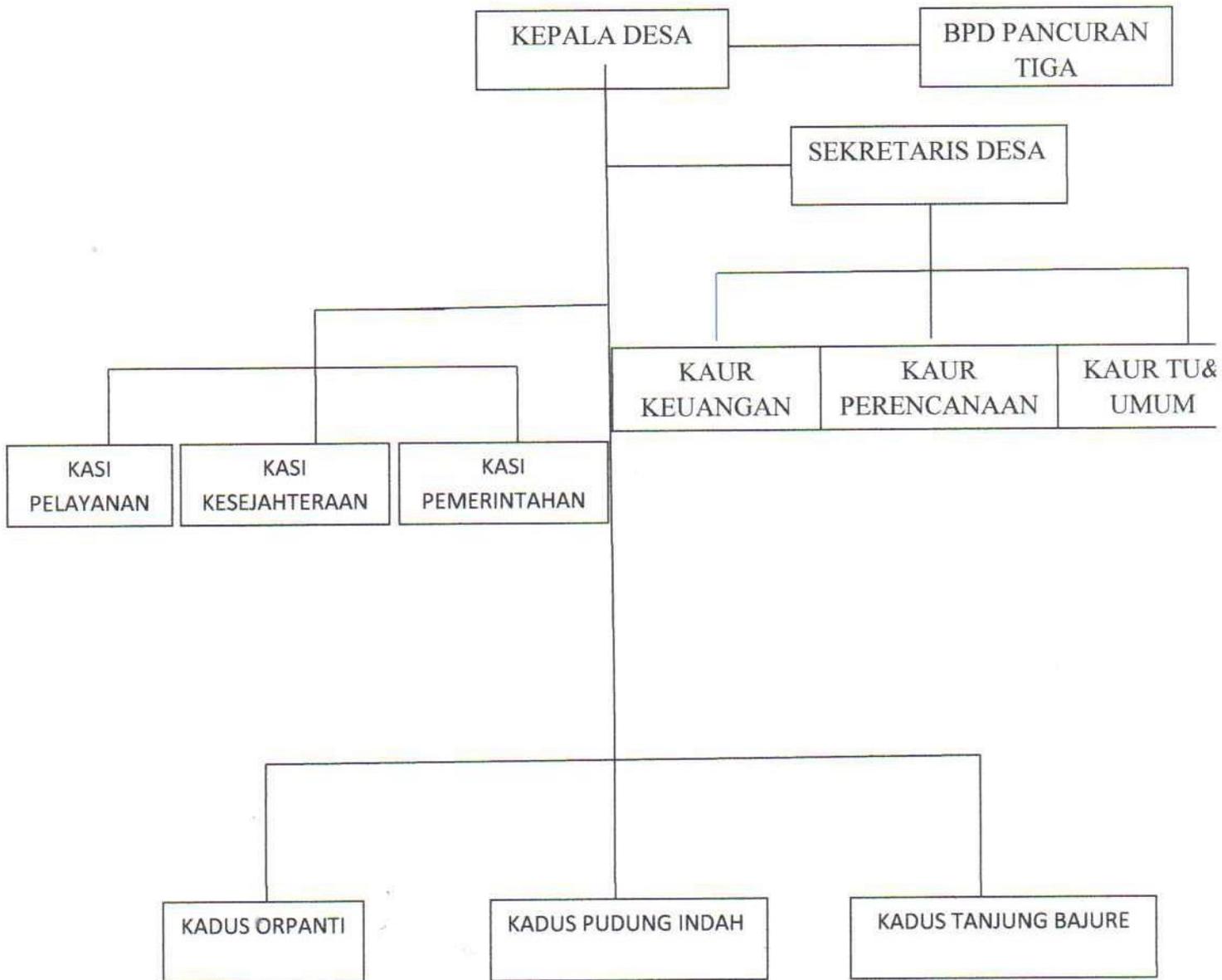






LAMPIRAN 7

**STRUKTUR ORGANISASI
KANTOR KEPALA DESA PANCURAN TIGA
KECAMATAN DANAU KERINCI BARAT**



LAMPIRAN 8**DATA PENDUDUK DESA PANCURAN TIGA**

NO	Dusun/ Lingkungan	Jumlah kelompok /dasa wisma	Jumlah		Jumlah Jiwa	
			KRT	KK	L	P
1	Orpanti	8	139	-	267	257
2	Pudung Indah	5	83	-	131	198
3	Tanjung Bajure	4	57	7	98	114
	JUMLAH	17	279	341	496	549

Lampiran 9

DAFTAR NAMA INFORMAN

No	Nama	Jabatan
1	Hendri Jumiral	Kepala Desa Pancuran Tiga
2	Andre Eka Okaria	Sekretaris Desa
3	Yos	Orang Tua Remaja
4	Minarni	Orang Tua Remaja
5	Yuli Gilang	Orang Tua Remaja
6	Dewi Sartika	Orang Tua Remaja
7	Hendri Yanto	Orang Tua Remaja
8	Perma Neli	Orang Tua Remaja
9	Kamarudin	Tokoh Masyarakat
10	Herman	Tokoh Masyarakat
11	Lukman Hakim	Tokoh Masyarakat
12	Hidayat	Tokoh Masyarakat
13	Tarmizi	Tokoh Masyarakat

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NAMA : NEDIA ENDRI HANDAYANI
Tempat/Tgl Lahir : Kerinci, 22 Februari 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa IAIN Kerinci
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Tanjung Pauh Mudik, Desa Punai Merindu
Riwayat Pendidikan :

No	Nama Sekolah	Alamat Sekolah	Tahun
1	SD NO 13/III Punai Merindu	Punai Merindu	2006-2012
2	MTSn Danau Kerinci	Tanjung Pauh Hilir	2012-2015
3	SMKN 3 Kota Sungai Penuh	JL. Depati Parbo	2015-2018
4	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci	Sungai Penuh	2018 - Sekarang