

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN BAGI REMAJA DI DESA SUNGAI TUTUNG**

SKRIPSI

OLEH:

**INTAN NOVELTA
NIM. 1810201041**



**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 2022/1443H**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
BAGI REMAJA DI DESA SUNGAI TUTUNG**

SKRIPSI

diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kerinci
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program sarjana
Pendidikan Agama Islam

OLEH:

**INTAN NOVELTA
NIM. 1810201041**

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

K E R I N C I

Dr. Nuzmi Sasferi M. Pd
Farid Imam Kholidin M. Pd
DOSEN IAIN KERINCI

Sungai Penuh, 22 April 2022
Kepada Yth:
Bapak Rektor IAIN Kerinci
di-
Sungai Penuh

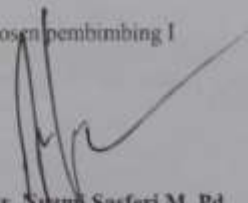
NOTA DINAS

Assalamu'alaikum, Wr, Wb.

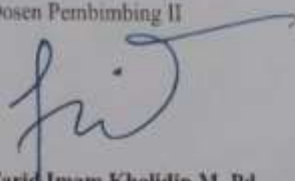
Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara nama: Intan Novelta Nim: 1810201041, yang berjudul: "***Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung***" telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik. Demikianlah, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan Negara.

Wassalam.

Dosen Pembimbing I


Dr. Nuzmi Sasferi M. Pd
Nip. 197806052006041001

Dosen Pembimbing II


Farid Imam Kholidin M. Pd
NIP. 199201032019031007

PENGESAHAN

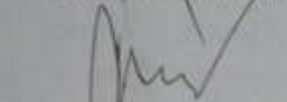
Skripsi oleh Intan Novelta NIM 1810201041 dengan judul "**Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung**" Telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 12 Mei 2022.

Dewan Penguji,



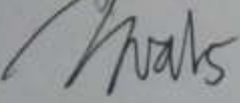
Eva Ardinal, MA
NIP.198308122011011005

Ketua Sidang



Drs. Musrur, M. Pd
NIP.196202221993021001

Penguji I



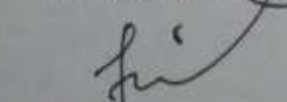
M. Eva Setiawan, M.Pd
NIP.199305132019031016

Penguji II



Dr. Nugmi Sasferi M. Pd
NIP. 19780605 200604 1 001

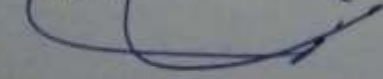
Pembimbing I



Farid Imam Kholidin, M.Pd
NIP. 19720103 201903 1 007

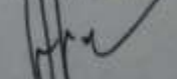
Pembimbing II

Mengesahkan
Dekan



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dr. Nugmi Sasferi, M.Pd
NIP. 19780605 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Intan Novelta

NIM : 1810201041

Tempat/Tgl Lahir : Sungai Tutung, 06 November 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswa IAIN Kerinci

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung**" benar-benar karya asli saya kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Sungai Penuh, 22 April 2022

Penulis


Intan Novelta

Nim: 1810201041

ABSTRAK

Intan Novelta. 2018. “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Iain Kerinci. (I) Dr Nuzmi Sasferi M. Pd (II) Farid Imam Kholidin M. Pd

Kata Kunci : *Game Online*, Perilaku Keagamaan, Remaja

Penelitian dilatarbelakangi berbagai fakta dampak *game online* terhadap akhlak remaja. *Game online* memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan pada anak dan remaja akibatnya dampak yang dirasakan adalah menurunnya perilaku keagamaan terhadap akhlak remaja baik itu dari segi sosial maupun spritual, dari segi sosial yaitu kurangnya interaksi dengan masyarakat sekitar dapat menyebabkan terjadinya konflik serta berpengaruh terhadap kesehatan mental, begitupun dari segi spritual yaitu dalam kehidupan sehari-hari remaja cenderung lalai dalam beribadah, menjadi pemalas, berkata tidak sopan.

Dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada subyek penelitian observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat keadaan yang bersangkutan dengan subyek penelitian. Sedangkan Teknik analisis data adalah reduksi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan.

Hasil penelitian adalah (1) Faktor yang mendorong remaja Desa Sungai Tutung untuk memainkan *game online* adalah karena mendapatkan informasi dari media sosial dan internet, kemudian faktor lingkungan dan teman yang mengajak untuk bermain *game online*. (2) Dampak *game online* pada remaja desa Sungai Tutung relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya 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* (3) Upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja adalah perlu adanya perhatian dan dukungan orang tua dalam berbagai aktivitas remaja dan memberikan rasa tanggung jawab kepada remaja dalam menjalankan kegiatan keagamaannya.

ABSTRACT

Intan Novelta. 2018. "The Impact of Online Games on Religious Behavior for Youth in Sungai Tutung Village". Essay. Department of Islamic Religious Education Iain Kerinci State Islamic Institute. (I) Dr. Nuzmi Sasferi M. Pd (II) Farid Imam Kholidin M. Pd

Keywords: Online Games, Religious Behavior, Teenagers

The research is motivated by various facts about the impact of online games on adolescent morals. Online games have a strong correlation with cases of violence against children and adolescents, as a result, the perceived impact is a decrease in religious behavior on adolescent morals, both from a social and spiritual perspective, from a social perspective, namely the lack of interaction with the surrounding community, which can lead to conflict and affect mental health. , as well as from a spiritual point of view, namely in everyday life, teenagers tend to be negligent in worship, to be lazy, to say impolite.

In this study using a qualitative and descriptive approach. Data was collected by means of observation, interviews, and documentation. Interviews were conducted by asking directly to the research subjects. Observations were carried out by observing and recording the conditions related to the research subjects. While the data analysis techniques are data reduction, data presentation, conclusion drawing.

The results of the research are (1) The factors that encourage the youth of Sungai Tutung Village to play online games are because they get information from social media and the internet, then environmental factors and friends who invite them to play online games. (2) The impact of online games on the youth of Sungai Tutung village This is relatively high, as can be seen from the number of teenagers who are addicted to online games, the existence of a gathering place for mabar or playing games together, the pressure from friends, the games are varied, the lack of supervision from parents or family, so that it has a negative impact on the religious behavior of the teenager, such as neglecting to do so. obligatory worship, namely, praying five times a day, disobeying parents' orders. This is caused by online game addiction. (3) Efforts to overcome the impact of online games on adolescent religious behavior are the need for parental attention and support in various adolescent activities and provide a sense of responsibility to adolescents in carrying out their religious activities.

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Persembahan

Alhamdulillah rabbilalamin

Kuucapkan syukur kepada Allah SWT. Karena pertolongan dan izin-Nyalah aku dapat menyelesaikan skripsi ini Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta bapak Ainun dan ibuk Arnalis yang telah memberi semangat untuk ku dalam berjuang sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini,dan juga untuk keluarga tercinta, teman-teman seperjuangan 8B.



MOTTO

Artinya :

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

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ.

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ.

اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَا بَعْدُ.

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah S.W.T. atas rahmat dan karunia-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung”**. Salawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari alam kejahilan kepada alam kebenaran. Semoga isi dan makna yang terkandung di dalam skripsi ini dapat dipahami di lembaga pendidikan dan segenap pembaca. Kemudian selanjutnya penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Yth:

1. Ayah dan ibunda tercinta yang telah berjuang demi harapan dan hidup saya.
2. Rektor IAIN Kerinci Dr. H. As'ari, M. Ag dan Wakil Rektor I Bapak Dr. Ahmad Jamin, M. Ag Wakil Rektor II Bapak Dr. Jafar Ahmad M.Si dan Wakil Rektor III Bapak Dr. Halil Khusairi, M. Ag IAIN Kerinci, yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Dr. Hadi Candra, M.Pd dan Wakil Dekan I Bapak Drs. Saaduddin, M.Pd.I, Wakil Dekan II Bapak Dr.

Suhaimi, M.Pd dan Wakil Dekan III Bapak Eva Ardinal, MA yang telah memberi bimbingan dan arahan kepada penulis.

4. Ketua Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Bapak Dr. Nuzmi Sasferi M.Pd yang telah mendukung dan memberi bimbingan dan kemudahan kepada penulis.
5. Bapak. Dr. Nuzmi Sasferi, M.Pd dan Bapak Farid Imam Kholidin M. Pd. Masing-masing sebagai pembimbing I dan II, yang telah berusaha memberikan bimbingan, arahan, koreksi dan petunjuk kepada penulis, sehingga selesainya skripsi ini.
6. Penasehat Akademik (Dr. Usman Yahya S.Ag., M.Ag) yang selalu memberi dukungan dan membimbing saya selama perkuliahan di IAIN Kerinci.
7. Bapak-bapak dan Ibuk-ibuk dosen serta karyawan IAIN Kerinci, yang telah memberikan kemudahan dan bimbingan bagi penulis.
8. Rekan-rekan seperjuangan yang selalu hadir menemani dan memberikan saran beserta do'a kepada penulis demi kelancaran skripsi penulis.

Dan atas segala bantuan yang telah diberikan itu agar menjadi amal baik di sisi Allah S.W.T. amin...

Sungai Penuh, 22 April 2022



Intan Novelta

Nim: 1810201041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB II PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	9
1. <i>Game Online</i>	9
2. Perilaku Keagamaan Remaja	19
3. Remaja.....	22
B. Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Keabsahan Data.....	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Penelitian.....	39
B. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	59
B. Saran.....	59
BIBLIOGRAFI	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Jumlah Penduduk	61
Tabel 1.2	Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Tabel 1.3	Jumlah Penduduk Berdasarkan KK	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Struktur Organisasi Kantor Kepala Desa	64
Gambar 1.2	Struktur Organisasi BPD Sungai Tutung	66



DAFTAR LAMPIRAN

Instrumen Penelitian.....	77
Lembar Observasi.....	82
Dokumentasi	
Struktur Organisasi Kepala Desa.....	
Struktur Organisasi BPD Sungai Tutung.....	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selama beberapa tahun jejaring sosial yang banyak penggunanya yaitu *Game Online (Massively Multiplayer Role-Playing Online Game)*. *Game online (Massively Multiplayer Role-Playing Online Game)* adalah salah satu contoh aplikasi internet yang semakin populer. Permainan ini dimainkan di dunia maya, dimana seorang individu berakting melalui sebuah kepribadian maya yang sengaja diciptakan, yang dikenal dengan sebutan avatar. Popularitas *game-game* semacam ini dapat dilihat dari data tentang *Game Online (Massively Multiplayer Role-Playing Online Game)* yang paling populer, *Word of Warcraft*, yang memiliki lebih dari 11,5 juta pelanggan resmi. Berdasarkan data dari *Entertainment Software Association* (2007), jumlah pemain *Game online* meningkat dua kali lipat antara 2006 dan 2007. (Young; 2017-121)

Menurut Jessica Mulligan (dalam Kustiawan & Utomo; 2019-6) perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah komputer

dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam *dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. (Andriyanto; 2019-1)

Berbagai macam jenis *game online* pun mulai bermunculan *Game online* berupa *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, dan *Free Fire*. *Game online* yang banyak diminati sekarang ini adalah *game online Free Fire*, *Mobile Legend*, dan *Pubg* adalah media *game online* yang sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Dalam *game* ini, pemain dapat mengembangkan daftar teman, mengobrol dengan teman *online* dan memeriksa kemajuan dan pencapaian *game*.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan didalam Al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah Muhammad/47 : 36 sebagai berikut :

نَمَا أَلْحَاقَ حَيَاتِهِ بِطَبْعِهَا وَوَجَدَهَا مَلْعَبًا وَنَسِيتُهَا كَمَا نَسِيَ الْوَالِدُ مَلْعَبَ ابْنِهِ وَنَسِيَ الْوَالِدُ مَلْعَبَ ابْنِهِ وَنَسِيَ الْوَالِدُ مَلْعَبَ ابْنِهِ
 Artinya:

Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu. (Q.S. Muhammad: 36)

Ayat tersebut, menjelaskan bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dengan sangat mudah dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online* ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia dan pendidikan. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Game online banyak di akses dan dimainkan para remaja. Menurut Santrock (dalam Surbakti; 2017-30) bahwa remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu masa remaja awal umur 12 - 15 tahun, masa remaja pertengahan umur 15 – 18 tahun, masa remaja akhir, 18 – 21 tahun.

Remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada masa ini anak-anak mengalami banyak perubahan pada psikis dan fisiknya. Terjadinya perubahan kejiwaan menimbulkan kebingungan dikalangan remaja sehingga masa ini disebut oleh orang Barat sebagai periode *sturm und drang*. Karena mereka mengalami penuh gejolak emosi dan tekanan jiwa sehingga mudah

menyimpang dari aturan dan norma-norma sosial yang berlaku dikalangan masyarakat. (Zulkifli; 1986-63)

Oleh sebab itu, dengan berkembang nya *game online* ini dapat mempengaruhi perilaku keagamaan pada akhlak remaja. Perilaku keagamaan adalah rangkaian perbuatan atau tindakan yang didasari oleh nilai-nilai agama Islam ataupun dalam proses melaksanakan aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh agama, misalnya meninggalkan segala yang dilarang oleh agama. Begitu pula faktor-faktor untuk melaksanakan norma agama, seperti halnya melaksanakan shalat, puasa, zakat, dan tolong menolong dalam hal kebaikan. Adapun perilaku keagamaan itu sendiri timbul diakibatkan oleh adanya dorongan atau daya tarik baik disadari atau tidak disadari. (Pratama, dkk; 2019-340)

Akhlak merupakan perilaku yang tampak (terlihat) dengan jelas, baik dalam kata-kata maupun perbuatan yang memotivasi oleh dorongan karena Allah. Namun demikian, banyak pula aspek yang berkaitan dengan sikap batin ataupun pikiran, seperti akhlak diniyah yang berkaitan dengan berbagai aspek, yaitu pola perilaku kepada Allah, sesama manusia, dan pola perilaku kepada alam (Habibah, 2015-74)

Dari hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 19 Oktober 2021 di Desa Sungai Tutung mengalami beberapa bentuk perilaku keagamaan, yang menimbulkan kemerosotan akhlak remaja antara lain seperti, malas shalat, suka membantah apabila diperintahkan untuk shalat, jarang mengaji, tidak mau mendengarkan perintah orang tua, berkata jorok. Berdasarkan pengamatan

awal yang peneliti lakukan, terlihat bahwa remaja kurang mengamalkan ajaran islam hal ini terlihat dari tingkah laku para remaja tersebut dalam kehidupan sehari-hari yang cenderung sering tidak mengerjakan shalat wajib ketika waktunya shalat mereka masih bermain *game online*, dan juga peneliti melihat 5-10 remaja (laki-laki) betah berlama-lama hingga berjam-jam berada di warung untuk bermain *game online* apalagi di warung tersebut menyediakan *wi-fi* baik itu gratis maupun membayar. Hal ini terjadi akibat kurangnya pengawasannya orang tua dan kurangnya penanaman ilmu agama terhadap anak dan juga pergaulan anak yang sangat bebas dan tidak dibatasi oleh orang tua.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti tentang **Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung.**

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini terfokus pada remaja di Desa Sungai Tutung yaitu dampak negatif *game online free fire, mobile legend, dan pubg* terhadap perilaku keagamaan pada akhlak remaja di Desa Sungai Tutung. Adapun remaja yang menjadi target penelitian adalah remaja yang dari usia 12 sampai 18 tahun.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang mendorong para remaja di Desa Sungai Tutung mengakses *game online* tersebut?

2. Bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Sungai Tutung?
3. Bagaimana upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Sungai Tutung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apa saja faktor yang mendorong para remaja di Desa Sungai Tutung mengakses *game online* tersebut?
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Sungai Tutung
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Sungai Tutung

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi para pembacanya baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan kesadaran bagi masyarakat khususnya remaja terhadap perkembangan teknologi agar tidak berdampak negatif bagi diri sendiri.

2. Manfaat secara praktis

Merupakan wahana untuk menambah wawasan ilmu dan pemikiran serta menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku perkuliahan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam proposal ini. Sesuai dengan judul penelitian yaitu. “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Sungai Tutung.”. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu :

1. *Game Online*

Game online merupakan suatu aktivitas menyenangkan yang dirasakan semua orang. Namun jika terlalu banyak bermain juga tidak baik, karena dapat membuat seseorang terisolasi dari sosial. Sehingga mereka tidak bisa menghabiskan waktu dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, belajar, olahraga serta berinteraksi dengan teman maupun keluarga.

2. Perilaku keagamaan

Perilaku keagamaan adalah rangkaian perbuatan atau tindakan yang didasari oleh nilai-nilai agama Islam ataupun dalam proses melaksanakan aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh agama.

3. Remaja

Masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak sudah tidak merasa lagi dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada pada tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi

dalam hubungan sosial orang dewasa yang kenyataanya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Game Online*

Menurut Kim dkk (dalam Azis;2011-13) yang dikutip oleh (Kustiawan & Utomo ;2019-4) *Game online* adalah permainan yang banyak dimainkan oleh anak-anak, remaja dan dewasa, permainan ini dapat dimainkan dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan internet.

Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa *persentase* besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*.(Surbakti; 2017-30).

a. Sejarah *Game Online*

Sejarah *games online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa

belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Baru pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *games online* semakin berkembang hingga hari ini.

Games online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *games online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *games online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Games online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement* (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.

Games online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam *games online* terdapat dua unsur utama, yaitu server dan *client*. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Games online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya. (Surbakti; 2017-31)

b. Jenis-jenis *game online*

1) PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*)

Menurut Johana Arkiang, (Dalam Andriyanto;2019-2) “PUBG adalah singkatan dari *Player Unknown's Battlegrounds*, yang merupakan sebuah permainan dengan *genre battle royale*” Permainan ini bisa dimainkan dengan 100 orang sekaligus secara daring. 100 orang tersebut akan berusaha bertahan hidup dengan saling membunuh di suatu pulau. Sampai saat ini, Game yang dirancang oleh pria asal Irlandia, *Brendan Greene* ini menjadi *game* terfavorit kedua setelah *Garena Free Fire* di *google play store*.

Semua orang punya kesempatan luas 3 untuk memainkan permainan ini. Sejauh ini *game online* paling banyak dimainkan oleh anak laki-laki dan tentu saja banyak alasan kenapa memilih

bermain *game* tersebut yang di antaranya merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian beraktifitas, bisa mendapatkan teman di dalam dunia maya.

2) *Mobile Legend*

Game online Mobile Legends adalah jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati, *game* ini berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah 4 *genre game online* yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (*hero*) yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti *Dota*, *League Of Legends*.

Karakteristik *game* yang membuat kecanduan, terutama *game bergenre MOBA* seperti *Mobile Legends* pada *Android* adalah cara memainkan yang lebih mudah, dengan menggunakan *virtualpad* atau sering disebut *virtual analog*, penggunaan *hero* lebih mudah dengan menggerakkan analog ke arah yang diinginkan, durasi waktu yang lebih singkat, ketika bermain *game DOTA2* durasi yang digunakan sekali permainan sekitar 1 jam, namun permainan MOBA *Mobile Legends* ini lebih singkat, *gameplay* yang sederhana dan peta permainan tidak terlalu besar, *hero* lebih variatif dan unik, seperti

hero Fanny yang mengadaptasi salah satu karakter *anime* terkenal, bisa dimainkan di mana saja, lebih praktis, dan mode *game* jauh lebih banyak. (Ramadani; 2018-3)

3) *Free Fire*

Game free fire adalah *game* yang diterbitkan oleh garena, dirilis di Indonesia pada pada januari 2018. *Free Fire* adalah *game* atau permainan peperangan beraliran *Battle Royale* dan TPS (*Third Person Shooter*) yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royal* adalah genre permainan vidio yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan.

Cara bermain *Game Online Free Fire* awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. (Furqan; 2020-40)

c. Dampak *game online*

1) Dampak Positif

a) Meningkatkan konsentrasi

Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain *game online*. Karena setiap

permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang.

b) Meningkatkan kemampuan membaca

Game online merupakan jenis permainan yang dapat meningkatkan minat baca pemainnya.

c) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Kebanyakan *game online* menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.

d) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.

e) Mengembangkan imajinasi

Permainan bisa membantu mengembangkan imajinasi dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata.

f) Melatih kemampuan bekerjasama

Pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan

teman-temannya supaya memenangkan suatu permainan.

(Kustiawan & Utomo; 2019-9)

2) Dampak Negatif

a) Dari Segi Jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya : serangan jantung, stroke, mata minus obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambien dan penyakit disekitar tulang punggung.

b) Dari Segi Psikologis

Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan seperti, perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang telah kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam permainan tersebut.

Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai

pelakunya adalah bukti nyata bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah : mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

Permainan *online* yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang. Hal tersebut sangat beralasan karena dunia didalam permainan *online* ada yang mengajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap pemalu, minder, kurang percaya diri, manja, dan bersifat kekanak-kanakan.

- c) Dari Segi Waktu (dapat memengaruhi untuk melupakan tugas agama)

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

d) Dari Segi Keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktifitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain *game online*. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah untuk mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan (kepada orang tua) serta melakukan berbagai macam cara termasuk mencuri supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut. (Khoiriyah; 2018-39)

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif *game online* bagi anak-anak dan remaja antara lain sebagai berikut

(1)Menimbulkan Adiksi (Kecanduan). Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan.

(2)Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara.

(3) Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang di temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.

(4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*.

(5) Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

(6) Pemborosan. Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli *gold/poin/karakter* kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan *upgrade spesifikasi* komputer dirumah.

(7)Menggangu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. (Surbakti; 2017-35)

2. Perilaku Keagamaan

a. Pengertian Perilaku Keagamaan

Perilaku keagamaan menurut Abdul Aziz Ahyadi(dalam Pratama; 2019-339) adalah perilaku atau tingkah laku pernyataan atau ekspresi kehidupan kejiwaan manusia yang dapat diukur, dihitung dan dipelajari yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata, perbuatan atau tindakan jasmaniah yang berkaitan dengan pengalaman ajaran agama Islam. Sedangkan perilaku keagamaan menurut Mursal dan H.M.Taher (dalam Pratama; 2019-340) adalah tingkah laku yang didasarkan atas kesadaran tentang adanya Tuhan Yang Maha Esa. Semisal aktifitas keagamaan seperti shalat, zakat, puasa, dan sebagainya. Perilaku keagamaan bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual saja, tetapi juga ketika melakukan aktifitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural, bukan hanya yang berkaitan dengan aktifitas yang tampak dan dapat dilihat mata, tapi juga aktifitas yang tidak tampak yang terjadi dalam seseorang.

b. Bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan

Bentuk perilaku keagamaan yang Islami menurut beberapa ahli antara lain dapat dikategorikan sebagai berikut:

1) Aspek Akidah

Menurut Harlis Kurniawan (dalam Pratama; 2019-341) Aspek akidah atau keyakinan menunjuk pada seberapa tingkatan keyakinan anak terhadap ajaran-ajaran yang bersifat fundamental dan dogmatik.

Hal terpenting yang dibutuhkan dalam menumbuhkan perilaku keagamaan anak yaitu;

- a) Dengan pembentukan akidah, yang dilakukan dengan cara mengikrarkan kalimat tauhid
- b) Menanamkan kecintaan kepada Allah dan Rasul-Nya
- c) Mengajarkan anak pada Al-Qur'an dan sunnah, dan,
- d) Mendidik anak untuk yakin dengan akidahnya dan rela berkorban untuknya, semakin besar pengorbanan seseorang maka semakin kuatlah akidahnya dan semakin menunjukkan bahwa ia memang jujur dan konsisten akan akidahnya.

2) Aspek ibadah

Menurut Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso(dalam Pratama; 2019-341) Kata ibadah menurut bahasa, dipakai dalam beberapa arti antara lain, tunduk hanya kepada Allah, taat, meyerahkan diri dan mengikuti segala perintah Allah, bertuhan kepada-Nya dalam arti mengagungkan, memuliakan, baik dengan perkataan maupun perbuatan karena keagungan, kebesaran nikmat dan kekuasaan-Nya.

Ibadah dalam arti luas adalah bertaqarrub (mendekatkan diri) kepada Allah dengan mentaati segala perintahnya dan menjauhi segala larangan-Nya, serta mengamalkan segala yang diizinkan-Nya. Aspek ibadah menunjuk kepada tingkat kepatuhan anak atau seseorang dalam mengerjakan perintah oleh agama

3) Aspek akhlak/ihsan

Ihsan adalah beribadah kepada Allah dengan penuh antusias dan bermunajat kepada-Nya. Jika hal itu sulit diraih, tingkatan di bawahnya ialah beribadah kepada Allah dengan rasa takut dan lari dari azab-Nya (Pratama; 2019-341).

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan

Setiap manusia yang lahir dan hidup di dunia ini semua dalam keadaan suci, yang mempunyai potensi keagamaan yang baik dalam kehidupan di dunia atau bermasyarakat, sesuai dengan bimbingan dari siapa dia dilahirkan.

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 (Luar)

Faktor 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. (Baihaki; 2021-14)

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa, bangsa primitive demikian pula orang-orang pada zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan, anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Menurut Dorland (dalam Sari; 2017-48) “remaja atau *adolescence* adalah periode diantara pubertas dan selesainya pertumbuhan fisik, secara kasar mulai dari usia 11 sampai 19 tahun”. Sedangkan menurut Krori (dalam Sari; 2017-48) masa remaja merupakan suatu periode terpenting dari rentang kehidupan, suatu periode transisional, masa perubahan, masa usia bermasalah, masa dimana individu mencari identitas diri, usia menyeramkan, masa tidak realistis, dan masa ambang menuju kedewasaan.

Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak sudah tidak merasa lagi dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada pada tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek

efektif, transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. (Sari; 2017-48)

b. Ciri-ciri masa remaja

1) Masa yang penting

Bagi sebagian besar anak muda, usia diantara dua belas dan enam belas tahun merupakan tahun kehidupan yang penuh dengan kejadian sepanjang menyangkut pertumbuhan dan perkembangan. Tak dapat disangkal, selama kehidupan ini perkembangan berlangsung semakin cepat, dan lingkungan yang baik semakin lebih menentukan, tetapi yang bersangkutan sendiri bukan lah remaja yang memperhatikan perkembangan atau kurangnya perkembangan dengan kagum, senang atau takut.

2) Masa peralihan

Peralihan tidak berarti terputus dengan sesuatu atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahun perkembangan ke tahap berikutnya. Artinya apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang.

3) Masa perubahan

Ada lima perubahan yang sama yang hampir bersifat universal.

- a) Meningkatnya emosi, yang intensitasnya tergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi.
 - b) perubahan tubuh, bagi remaja masalah baru yang timbul tampaknya lebih banyak dan lebih sulit diselesaikan dibandingkan dengan masalah yang dihadapi sebelumnya.
 - c) Perubahan minat.
 - d) Perubahan perilaku.
 - e) Ingin kebebasan dan takut bertanggung jawab
- 4) Masa transisi

Transisi merupakan tahap peralihan dari suatu tahap ke tahap perkembangan berikutnya. Maksudnya apa yang telah terjadi sebelumnya akan membekas pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang. Jika seorang anak beralih dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, dia harus meninggalkan segala hal yang bersifat kekanak-kanakan dan mempelajari pola tingkah laku dan sikap baru.

Apa yang terjadi akan membekas dan mempengaruhi pola tingkah laku dan sikap yang baru. *Osterrieth* menjelaskan “struktur psikis anak remaja berasal dari masa kanak-kanak, dan banyak ciri yang umumnya dianggap sebagai ciri khas masa remaja sudah ada pada akhir masa kanak-kanak.” Perubahan fisik yang terjadi selama tahun awal masa remaja akan berpengaruh pada masa selanjutnya.

Pada setiap periode transisi, tampak tidakjelasan status individu dan munculnya keraguan terhadap peran yang harus

dimainkan. Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa. Bila remaja bertingkah laku seperti anak-anak maka dia akan diajari bertindak sesuai dengan usianya. Di sisi lain, ketiakhelasan status itu juga menguntungkan karena memberi peluang kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola tingkah laku, nilai, dan sifat yang paling relevan dengannya.

5) Masa bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

6) Masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya. Status remaja yang mendua ini menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan remaja mengalami “krisis identitas” atau masalah-masalah identitas ego pada remaja.

7) Masa munculnya ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

8) Masa tidak realistik

Masa remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca mata berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal harapan dan cita-cita. Harapan dan cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

9) Masa menuju dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku

yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks bebas yang cukup meresahkan. Mereka menganggap bahwa perilaku yang seperti ini akan memberikan citra yang sesuai dengan yang diharapkan mereka. (Al-Mighwar; 2006-63)

B. Penelitian Relevan

Pertama, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Fikri Khoiri (2021) dengan judul “*Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*”. Penelitian ini dilakukan dilatarbelakangi oleh perilaku pemain *game online Mobile Legends* dalam permainan *Mobile Legends* tersebut sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku *Toxic Disinhibition Online*, yang mana perilaku tersebut banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang *player* yang bermain dengan sangat buruk, melakukan *feeder*, adanya perbedaan negara, perbedaan suku, bahkan perbedaan dalam beragama dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Faktor-faktor apa saja dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online*, (2) Perilaku *toxic* apa saja yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) faktor-faktor dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online* terdapat beberapa faktor, yaitu adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku AFK yaitu

perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku *troll* yaitu memainkan *game* dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku *feeding* yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan dari pemain tersebut, sehingga musuh mendapat *point kill* untuk memperkaya timnya. (2) Perilaku *toxic* yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends* yaitu perilaku *Flaming, Griefing, Cheating, Cyberbullying*.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait dampak *game online* dalam penelitian ini sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait “*Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online*” sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja*”.(Khoiri; 2021)

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah (2019) dengan judul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*” Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa *game online* memiliki dampak terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai, kecamatan Katibung, kabupaten Lampung Selatan. Dampak positifnya adalah meningkatkan konsentrasi, mempererat tali silaturahmi, dan meningkatkan kemampuan tentang komputer. Serta dampak

negatifnya adalah melalaikan ibadah sholat lima waktu, melalaikan kegiatan di dunia nyata, serta perubahan sikap dan perilaku.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait dampak *game online* dalam penelitian ini sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*” sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja*”.(Khoiriyah; 2018)

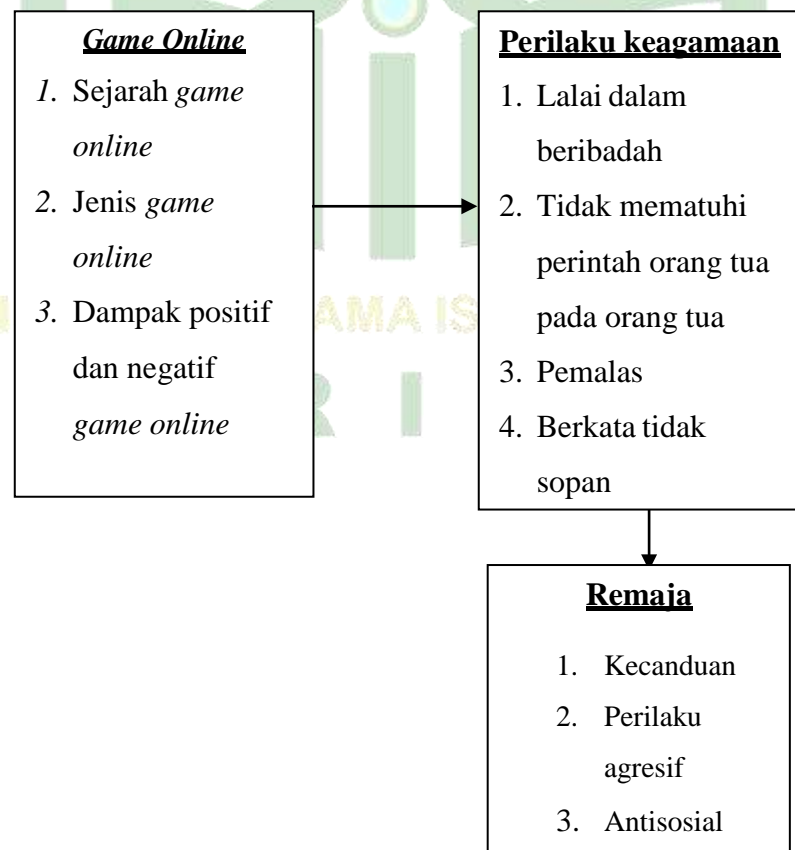
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Faiq Khoridatul Izza (2019) dengan judul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*” Hasil penelitian diketahui bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) 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.

Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut.

Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orang tua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah *game online*, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan *handphone*.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti dampak *game online* dan juga penelitian ini sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini adalah tempat lokasi penelitian dan juga pada hasil penelitian yang akan dilakukan (Izza; 2019).

C. Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir diatas menjelaskan bahwa *game online* sangat berdampak baik itu pada perilaku keagamaan maupun perilaku sosial pada remaja dan itu akan membuat remaja lalai dalam beribadah dan juga kurangnya berinteraksi dengan masyarakat sekitar di sebabkan *game online* tersebut. Penelitian ini akan dilakukan untuk mengetahui lebih dalam lagi “ Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian lapangan (*field reseach*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati fenomena yang terjadi di lapangan. Dalam hal ini, penulis mengamati gejala dalam suatu keadaan alamiah tentang hal-hal yang berhubungan dengan dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan bagi remaja di Desa Sungai Tutung. Sedangkan metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif Menurut Lexy J. Moleong (Dalam Furqon;2020-47) Metode deskriptif adalah metode penelitian yang menggambarkan keadaan gejala-gejala serta fenomena yang terjadi di lapangan. Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku dapat diamati.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Sungai Tutung Kecamatan Air Hangat Timur

C. Subjek Penelitian

Yang akan menjadi subjek penelitian adalah remaja, yang bermain *Game Online* dengan usia 12-18 tahun dengan jumlah lebih kurang 15 orang remaja yang bermain *game online*

Tabel 1.5
Daftar Nama Remaja Pemain *Game Online*
di Desa Sungai Tutung

No.	Nama	Umur	Game yang Dimainkan	Lama Bermain
1	RI	13 tahun	FF	4-5 jam
2	ZA	13 tahun	FF	4-5 jam
3	HA	14 tahun	FF	4-5 jam
4	BA	13 tahun	FF	4-5 jam
5	OK	15 tahun	FF	4-5 jam
6	RE	13 tahun	PUBG	4-5 jam
7	AN	17 tahun	PUBG	4-5 jam
8	FI	17 tahun	PUBG	4-5 jam
9	AD	15 tahun	PUBG	4-5 jam
10	RA	14 tahun	ML	4-5 jam
11	FI	12 tahun	ML	4-5 jam
12	WI	13 tahun	ML	4-5 jam
13	FA	15 tahun	ML	4-5 jam
14	AM	15 tahun	ML	4-5 jam
15	DE	16 tahun	ML	4-5 jam

D. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan seperti observasi, wawancara, dokumentasi/angket.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari sumbernya. Data sekunder biasanya diambil dari dokumen (laporan, koran dan majalah atau melalui orang lain). Data sekunder yang penulis maksud seperti nama-nama remaja, buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, dokumen dan lain-lain. (Iskandar;2010-252)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah suatu pengamatan terhadap suatu masalah yang akan diteliti, selama kegiatan observasi dilakukan peneliti berperan sebagai pengamat berperanserta (*Participant Observation*). Dalam observasi ini, peneliti terlibat langsung dalam kegiatan orang yang ingin dijadikan sebagai sumber data penelitian. Disaat peneliti melakukan pengamatan peneliti juga ikut melakukan apa di kerjakan oleh orang yang sedang diamati. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang di peroleh akan lebih lengkap. (Sugiyono;2016-203). Adapun orang yang diamati adalah remaja yang dari umur 12-18 tahun serta *game* yang sering dimainkan oleh remaja

2. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab yang diajukan oleh peneliti kepada narasumber yang anggap sebagai orang yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan peoman wawancara untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. (Sugiyono; 2016-197); adapun orang yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah

- a. Kepala Desa. Dalam hal ini kepala desa adalah orang yang mempunyai wewenang, tugas dan kewajiban untuk melaksanakan tugas dari pemerintah desa salah satu peran dari kepala desa dalam masyarakat

yaitu pemberdayaan masyarakat berupa sikap, ketrampilan, dan pengetahuan jadi dalam penelitian ini peneliti membutuhkan data dari kepala desa dalam mengetahui sifat dari masyarakat yang dipimpinnya tersebut,

- b. Orang Tua Remaja. Alasan kenapa membutuhkan data dari orang tua remaja karena selain kepala desa, orang tua dari remaja lebih tahu pergaulan anak mereka terutama dalam hal bermain *game online*.
- c. Remaja. remaja adalah orang yang dijadikan target utama dalam penelitian karena masalah yang diangkat dalam penelitian tersebut sangat berkaitan dengan erat dengan perilaku remaja

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode mencari data mengenai variabel yang berbentuk buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan, penulis mengumpulkan data melalui dokumentasi yang ada hubungannya dengan *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja*.

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto aktivitas remaja yang sedang bermain *game online*, foto wawancara dengan remaja yang aktif bermain *game online*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa kisi-kisi pertanyaan masalah yang diberikan pada remaja dalam bentuk item pertanyaan. Untuk membuat kisi-kisi pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menyusun Pedoman Wawancara
2. Menyusun Observasi
3. Menyusun pedoman dokumen yang di angadapat mewakili validasi hasil penelitian

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif menurut Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (1984) mengungkapkan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dapat dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara interaktif dan terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya penuh”. Penulis melakukan analisis data lapangan dengan model analisis Miles dan Huberman, yaitu dengan mengambil analisis data sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu, Reduksi data dilakukan melalui proses memfokuskan, menyederhanakan dan memindahkan data mentah yang di dapatkan dari pengamatan lapangan dan hasilnya dirangkum untuk menemukan hal-hal penting yang dapat mengungkapkan permasalahan penelitian.

2. Penyajian Data.

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan antar kategori, atau bentuk penyajian data lainnya. Penyajian data juga berarti menampilkan informasi yang diperoleh dari proses reduksi, kemudian

informasi disajikan berdasarkan fokus permasalahan dengan penjelasan yang bermakna.

3. Pengambilan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Setiap data dan informasi yang diperoleh segera diverifikasi dengan cara membandingkannya dengan informasi lain sehingga ditemukan kesimpulan yang mampu menjawab rumusan masalah. (Sugiyono; 2016-338);

H. Keabsahan Data

Penelitian kualitatif memiliki kelemahan yaitu subjektivitas peneliti merupakan hal yang dominan dalam penelitian merupakan hal yang dominan dalam penelitian kualitatif, alat penelitian yang diandalkan adalah wawancara dan observasi mengandung banyak kelemahan ketika dilakukan secara terbuka dan apalagi tanpa control serta sumber data yang kurang berkualitas akan mempengaruhi hasil akurasi penelitian. Oleh karena itu dibutuhkan mekanisme triangulasi, yaitu kombinasi beragam sumber data, tenaga peneliti, teori dan teknik metodologis dalam suatu penelitian gejala sosial. Triangulasi diperlukan karena setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Dengan demikian triangulasi memungkinkan tangkapan realita secara lebih valid.

Dalam hal ini Patton dan Sutopo menyatakan ada empat macam teknik triangulasi, yaitu (1) triangulasi data (*data triangulation*) merupakan penelitian dalam mengumpulkan data harus menggunakan berbagai sumber data yang berbeda, (2) triangulasi metode (*methodological triangulation*) merupakan cara peneliti menguji keabsahan data dengan mengumpulkan data sejenis tetapi dengan menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda, (3)

triangulasi peneliti (investigor triangulation) merupakan hasil penelitian baik data ataupun kesimpulan mengenai bagian tertentu atau keseluruhannya bisa uji validitasnya dari beberapa peneliti, dan (4) triangulasi teori yaitu dalam keabsahan data menggunakan perspektif lebih dari satu teori dalam membahas permasalahan-permasalahan yang dikaji, sehingga dapat dianalisis dan ditarik kesimpulan yang lebih menyeluruh

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data atau triangulasi sumber data yaitu dengan cara menggali kebenaran informasi melalui berbagai metode dan sumber data, selain melalui wawancara dan observasi, penulis juga menggunakan dokumen tertulis, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto, kemudian akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, selanjutnya akan memberikan pandangan yang berbeda pula mengenai gejala yang diteliti. Berbagai pandangan itu akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Faktor yang Mendorong Para Remaja di Desa Sungai Tutung Mengakses *Game Online*

Setiap orang tua pasti menghawatirkan akan dampak negatif *game online* di era digital seperti sekarang ini, di era kemajuan digital sekarang ini sudah barang tentu setiap orang tua meski memberikan anaknya *gadget* atau *handphone*, karena kebutuhan sekolah, disinilah peran orang tua menjadi hal yang paling utama dalam pengawasan terhadap anaknya terhadap penyalahgunaan *gadget*, untuk membatasi anak dalam bermain *game online*. Namun pengawasan orang tua tentu tidak bisa 24 jam setiap hari, karena kesibukan bekerja dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Sungai Tutung, Bapak DA, menyatakan bahwa:

“Dari dulu memang banyak remaja sini yang bermain *game online*, semenjak mulai maraknya *smartphone* ditambah sekolah dari rumah pakai HP, ya awalnya hanya sedikit remaja yang main lama-lama semakin banyak yang main *game online* ini, saya pun tidak faham *gamenya* seperti apa yang jelas, menurut pandangan saya yang sering saya liat, remaja yang main itu tidak tau waktu, orang azan pun mereka masih main *game online*, mungkin mereka dak solat lagi, apalagi sekarang bulan puasa main *game* boleh-boleh be asal tau waktu” (DA, Wawancara, Tanggal 05 April 2022)

Hasil wawancara lainnya dengan bu Ro salah satu orang tua remaja yang bermain *game online* menjelaskan sebagai berikut:

“Anak saya memang main *game online*, semenjak saya belikan HP karna buat sekolahnya sekarang buat tugas *online*, kirim tugas pun *online*, saya belum tau dulu kalau anak saya main *game* taunya saya anak saya cari tugas atau kirim tugas kesekolah. Namanya anak remaja sudah di bilangin jangan main *game* terus belajar-belajar, manalah dengar saya tidak mungkin ngawasi 24 jam saya kadang kekebum berbekal balek sore, mungkin waktu itulah anak saya main *game* terus. Anak saya jadi susah di suruh-suruh, apalagi bulan puasa ni banyak main hp be, paling main *game* kalo saya kasi tau jangan main *game* dia pergi ke warung disitu banyak yang main *game online* juga,susah nian di atur”(Ibu RO, *Wawancara*, Tanggal 05 April 2022)

Selanjutnya wawancara orang tua RE, buk LE menjelaskan bahwa:

“saya tidak melarang anak saya bermain *game online* selagi ingat waktu, waktunya beribadah ya ibadah, belajar ya belajar, bantu orang tua ya bantu, asal bisa membagi waktu dan ingat waktu. Tidak ada masalah yang muncul akibat dari hobinya bermain *game online* terhadap peribadahnya ataupun hubungan dengan keluarga. Asalkan bisa membagi waktu antara prioritas satu dengan yang lainnya” (Ibuk LE, *Wawancara*, Tanggal 05 April 2022)

Berdasarkan informasi dari informan di atas maka dapat diketahui bahwa rata-rata remaja tersebut kecanduan *game online*, hal ini dikarenakan *game online* sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi remaja yang candu *game online*, di bandingkan mengaji, belajar, mengejar tugas dan kegiatan keagamaan, bersosialisasi dengan lingkungan dan sebagainya.

Banyaknya remaja yang gemar bermain *game online*, membawa dampak buruk bagi perilaku keagamaan remaja, jika perilaku keagamaan remaja rendah maka akan mengarah pada merosotnya nilai-nilai agama yang menyimpang, seperti mencuri, membangkang terhadap orang tua,

tidak mengerjakan tugas, pemalas, agresif, bahkan meninggalkan shalat wajib lima waktu.

Wawancara dengan buk RI, orangtua dari OK, menyatakan beberapa faktor yang menyebabkan para remaja bermain *game online*,

“Faktor yang mendorong mereka untuk bermain *game online*, ya karena pengaruh dari teman-teman yang sudah terlebih dahulu memainkannya, ya itu karena kita sudah canggih sekarang sudah tahu semua melalui HP” (Ibuk RI , *Wawancara*, Tanggal 06 April 2022)

Hasil wawancara dengan informan, yaitu remaja Sungai Tutung yang menjadi *gamer online* diperoleh hasil bahwa mereka mengetahui tentang *game online* dari sebuah situs yang mereka dapatkan ketika mereka iseng *browsing* di internet. Dari situs tersebut lah mereka mengetahui tentang *game online*, selain mereka mengetahui *game*, didalam situs tersebut juga mereka diberi tahu bagaimana cara untuk memainkan *game-game* yang ada didalam situs tersebut. Sedangkan informan lainnya menyebutkan, bahwa mereka mengetahui tentang *game online* dari teman mereka, dimana mereka ditawarkan oleh temannya tersebut untuk memainkan permainan yang dimainkan oleh temannya itu, yang pada akhirnya informan mencoba untuk bermain *game online* yang sama dengan apa yang dimainkan oleh temannya.

Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh bahwa faktor yang mendorong remaja untuk memainkan *game online* adalah karena mendapatkan informasi dari media sosial dan internet, kemudian faktor lingkungan dan teman yang mengajak untuk bermain *game online*.

2. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Sungai Tutung

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 pemilikinya. *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 *game online* permainannya sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan.

Game online yang sering dimainkan oleh remaja di desa Sungai Tutung Kabupaten Kerinci, ada beberapa tipe *game online* seperti MMOG (*Massively multiplayer online games*), MMORPG (*Massively multiplayer online rol-playing games*), MMORTS (*Massively multiplayer online real-playing games*), dan MMOFPS (*Massively multiplayer online fist-person shooter*). Hasil dari penelitian yang telah dilakukan memang terdapat beberapa *game online* yang sering dimainkan oleh remaja desa Sungai Tutung, seperti FF (*Free Fire*), PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*), ML (*Mobile Legend*), adapun *game* yang dimaksud adalah:

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. Dimana setiap 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. PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*)

PUBG adalah singkatan dari *Player Unknown's Battlegrounds*, yang merupakan sebuah permainan dengan *genre battle royale*. Permainan ini bisa dimainkan dengan 100 orang sekaligus secara daring. 100 orang tersebut akan berusaha bertahan hidup dengan saling membunuh di suatu pulau. Sampai saat ini, Game yang dirancang oleh pria asal Irlandia, *Brendan Greene* ini menjadi *game* terfavorit kedua setelah *Garena Free Fire* di *google play store*.

Semua orang punya kesempatan luas untuk memainkan permainan ini. Sejah ini *game online* paling banyak dimainkan oleh anak laki-laki dan tentu saja banyak alasan kenapa memilih bermain *game* tersebut yang di antaranya merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian beraktifitas, bisa mendapatkan teman di dalam dunia maya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dengan peneliti ikut serta dalam melihat remaja yang bermain *game online*, dan setelah diamati *game* yang paling sering dimainkan atau yang paling disenangi oleh remaja desa Sungai Tutung adalah *FF (Free Fire)*, *ML (Mobile Legend)* dan *Player Unknown's Battlegrounds*

Tempat atau lokasi bermain para remaja ini bermacam-macam, kadang-kadang sambil duduk di warung, didepan rumah salah seorang temannya atau dipinggir-pinggir jalan. Biasanya

mereka akan membuat janji terlebih dahulu untuk *mabar* (main bareng).

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* siang, ada juga siang menjelang sore, dan malam.

Permainan *game online* di desa Sungai Tutung 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, kelereng, layang-layang dan banyak lagi permainan jaman dulu yang lebih seru dibanding *game online*.

Teknologi yang semakin maju dengan menggunakan kecanggihan di *Smartphone* para pemuda atau remaja bahkan khususnya masyarakat desa Sungai Tutung sangat terbantu, kini masyarakat bisa berkomunikasi di jejaring sosial dengan lancar, penggunaan *Smartphone* untuk para remaja tentu sangat terbantu khususnya keperluan sekolah di masa pandemi covid 19.

Namun penyalahgunaan *smartphone* 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 *smartphone*, menjadikan remaja keasyikan dan pada akhirnya para pemuda atau remaja kecanduan *game online*.



Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja desa Sungai Tutung yang sering main *game*, mengatakan bahwa:

“Ada beberapa *macam game online* di *gadget* kami, tapi *game* yang sering saya mainkan adalah FF karna menurut saya *game* ini lebih menyenangkan dari *game-game* yang lain dan bisa menambah teman dan komunikasi bersama selama di arena clans,” (RI, *Wawancara*, pada tanggal 6 April 2022)

Selain itu, remaja yang lainnya juga menambahkan bahwa:

“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 *Mobile Legend*. Saya lebih suka FF karena menurut saya *game* pertempuran yang baik dan tidak membosankan, dan saya merasa senang menjadi hiburan tersendiri jika lagi capek atau ngak ada kerjaan lain” (ZA, *Wawancara*, pada tanggal 6 April 2022)

Selanjutnya ditambah dengan pernyataan HA remaja desa Sungai

Tutung 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 tidak enak yang enak main bersama teman satu arena

pertempuran, lebih mudah mengatur strategi” (HA, *Wawancara*, pada tanggal 6 April 2022)

Wawancara dengan BA remaja desa Sungai Tutung menyatakan bahwa:

“*game* yang saya sukai adalah FF *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*” (BA, *Wawancara*, pada tanggal 7 April 2022)

Adapun hasil wawancara lainnya dengan AD remaja desa Sungai Tutung yang juga merupakan salah satu pemain *game online* menyatakan bahwa:

“Paling sering main PUBG *game* nya seru, dan mudah dimainkan. Saya sudah lama main PUBG, apalagi di bulan ramadhan main siang-siang paling enak, itung-itung sambil nunggu buka puasa” (AD, *Wawancara*, pada tanggal 8 April 2022)

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

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 baik bagi kesehatan psikologis, dampak dari segi waktu yang terbuang dengan sia-sia dan juga dari segi ekonomi yaitu banyaknya uang yang dihabiskan untuk membeli paket internet. Remaja juga sering berbicara kasar dan kotor pada saat bermain *game online*, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya di desa Sungai Tutung saja, para pemain *game online* mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warung, tempat berkumpul ataupun *game center*.

Dan lebih parahnya lagi terbengkalainya 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 asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game online* atau memikirkannya.

Selanjutnya wawancara oleh pemain *game online* juga yang bernama OK mengatakan bahwa:

“Kalo saya *game ff* , kalau main *game* ni pake headset, kalau dak pake handset dak fokus main makanya dak dengar suara azan”.
(OK,Wawancara, pada tanggal 8 April 2022)

Wawancara dengan RE, pemain *game online* mengatakan bahwa:

“Kalo kami suko ML, main *game* di bulan puasa ni memang enak tak terasa dah sore aja, keasikan bermain *game online* sampai lupa waktu, biasanya sampai waktu shalat pun lewat, bahkan tidak hanya solat saya juga malas mandi, dan malas di suruh-suruh mak dirumah karna *game* nya sedang seru-serunya tiba-tiba

di suruh mak kewarung lah, atau kemana lah pokoknya, kadang saya marah sama mak saya karna ganggu saya lagi main, karna jika saya keluar dari permainan tersebut saya akan kalah dan lawan main saya akan menang, makanya kami janji kumpul di warung ini supaya dak ado gangguan dan jugo disini sinyal kuat dan lancar untuk ngegame” (RE, Wawancara, pada tanggal 10 April 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 dan juga emosi semakin meningkat.

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, mudah emosi dan perilaku keagamaan lainnya.

Selain itu terlalu banyak bermain *game online* bisa membuat anak remaja terisolasi dari sosial masyarakat. Menyia-nyiakan waktu hanya untuk bermain *game online*, untuk itu sebagai orang tua sebaiknya lebih aktif untuk mengawasi anak- anaknya ketika bermain

game online ketika dirumah, dan orang tua harus memastikan anaknya bahwa *game online* bisa merusak perilaku keagamaanya.

Manfaat lainnya secara tidak langsung pemain pada *game online* adalah 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, dengan bertambahnya kosa kata asing akan meningkatkan kualitas seorang remaja, selain itu sisi positifnya adalah para remaja tidak suka mabuk-mabukan karena 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*.

Wawancara selanjutnya dengan RA, salah satu pemain *game online* menjelaskan sebagai berikut:

“kalau saya tetap melaksanakan sholat 5 (lima) waktu walaupun sedang bermain *game*, kalau sedang bermain *game* dan masuk waktunya sholat, saya menghentikan sementara untuk sholat dan melanjutkan lagi permainan setelah selesai sholat” (RA, Wawancara, pada tanggal 10 April 2022)

Wawancara selanjutnya dengan Ibuk SI orang tua dari remaja yang bermain *game online*, mengatakan bahwa:

“ semenjak adanya *game online* anak saya selalu minta-minta uang untuk membeli paket internet katanya untuk kirim tugas sekolah , saya juga sudah tahu uangnya pasti untuk *main game* kalau ngak saya kasih marah-marah, belajar malas disuruh bantu orang tua gak mau waktunya habis gara-gara bermain *game online*” (SI Wawancara, pada tanggal 10 April 2022).

Selanjutnya wawancara dengan Ibuk MS orang tua dari salah satu remaja yang bermain *game online* pendapat nya tidak jauh beda dengan ibuk SI, yang mengatakan bahwa :

“*game online* wajar dimainkan oleh remaja tapi apabila terus-terusan bisa menjadikan boros dalam hal keuangan apalagi kuota internet kadang-kadang menawarkan promo dengan harga yang terjangkau kadang juga mahal, beruntung kalau harganya murah karna kuota juga sudah jadi kebutuhan, pakai wifi dirumahpun sama saja dengan isi kuota sama-sama menguras uang” (Wawancara SI pada tanggal 10 April 2022).

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 sholat 5 (lima) waktu.

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, para pemain *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, permainan *game* juga mampu membuat remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas.

3. Upaya dalam Mengatasi Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja

Masa remaja adalah masa yang paling banyak mengalami perubahan atau pertumbuhan. Remaja mulai menyadari akan fungsi dan

tugas sosial, dimana ia mulai mempunyai hak, kewajiban, serta tanggung jawab. Secara keseluruhan masa remaja adalah masa peralihan dan rawan. Kegagalan melampaui masa remaja sering mempunyai akibat yang negative pada pertumbuhan kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Desa Sungai Tutung, menyatakan bahwa:

“perhatian dan dukungan orangtua terhadap setiap aktivitas remaja sangat diperlukan, orangtua harus berperan aktif dalam setiap aktivitas remaja, sehingga remaja tersebut tidak seenaknya dalam bertindak dan dalam memanfaatkan waktunya” (DA, Wawancara, Tanggal 11 April 2022)

Dalam menghadapi anak yang asyik kecanduan *game online* harus menghindari kata-kata keras dan kasar. Memaksakan anak untuk segera menghentikan atau waktu bermain *game online* dengan ancaman keras, siksaan atau paksaan juga sia-sia belaka. Untuk menyikapi perilaku anak kecanduan *game online* orangtua harus dapat mengendalikan emosi kita sendiri. Berusaha mencari cara-cara yang tepat untuk dapat diterima anak dengan terbuka.

Selain itu, orangtua harus memberikan nasehat dan bimbingan kepada anak, untuk membangun pengertian anak orangtua harus dapat menentukan waktu yang tepat, kapan kita harus berbicara dengan anak. Waktu bicara dengan anak dapat kita lakukan disaat anak tidak melakukan kegiatan apapun.

Orang tua juga harus memberikan rasa tanggung jawab kepada anak. Apabila anak sudah sadar dan tergerak, bahwa dirinya juga membutuhkan

kegiatan lain untuk mengembangkan kemampuan pribadinya, seperti belajar, bersosialisasi, mengerjakan tugas dan sebagainya. Kita dapat memberi rasa tanggung jawab pribadi pada anak. Cara memberi rasa tanggung jawab pribadi anak ini, bukan dengan menekan, memaksa atau mengancam anak harus begini atau begitu. Melainkan berusaha menumbuhkan kesadaran dari dalam lubuk hatinya sendiri.

Perlu ditanamkan nilai-nilai keagamaan dalam dirinya. Terutama dalam menjalankan sholat lima waktu. Karena sholat merupakan tiangnya agama. *Game online* merupakan aktifitas yang dimainkan oleh remaja Desa Sungai Tutung yang terkadang membuat lalai sebagian remaja. oleh sebab itu, perhatian dan dukungan dari orang tua dalam aktivitas keagamaan remaja sangat penting untuk ditingkatkan.

B. Pembahasan

1. Faktor yang Mendorong Para Remaja di Desa Sungai Tutung Mengakses *Game Online*

Menurut Immanuel (dalam Kustiawan & Utomo ;2019-21) ada beberapa faktor yang menyebabkan seorang bermain *game online* yaitu dapat dilihat dari faktor internal dan eksternal

a) Faktor Internal

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau di sekolah.

3) Kurangnya kontrol diri dalam diri remaja

b) Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain *game online*
- 2) Kurang memiliki potensi sosial yang baik
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti les dll.

Berdasarkan dari teori di atas terdapat faktor yang sama dengan hasil penelitian yang peneliti temui dilapangan salah satunya faktor lingkungan atau teman dari informan yang banyak bermain *game online* sehingga yang lain pun ikut mengakses *game online*. Terbukti di saat peneliti melakukan wawancara dengan bu RI, orangtua dari remaja yang bermain *game online*, menyatakan beberapa faktor yang menyebabkan para remaja bermain *game online*,

“Faktor yang mendorong mereka untuk bermain *game online*, ya karena pengaruh dari teman-teman yang sudah terlebih dahulu memainkannya, dan juga sekarang hp sudah canggih mau ngelakuin apa bisa saja”

Jadi hasil dari penelitian di atas faktor yang mendorong para remaja di desa sungai tutung mengakses *game online* yaitu:

- a) mereka mengetahui tentang *game online* dari sebuah situs yang mereka dapatkan ketika mereka iseng *browsing* di internet. Dari situs tersebut lah mereka mengetahui tentang *game online*, selain mereka mengetahui *game*, didalam situs tersebut juga mereka diberi tahu bagaimana cara untuk memainkan *game-game* yang ada didalam situs tersebut.

b) mereka mengetahui tentang *game online* dari teman mereka, dimana mereka ditawarkan oleh temannya tersebut untuk memainkan permainan yang dimainkan oleh temannya itu, yang pada akhirnya informan mencoba untuk bermain *game online* yang sama dengan apa yang dimainkan oleh temannya.

2. Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Sungai Tutung

Menurut KPAI, *Game online* memiliki korelasi kuat pada anak dan remaja jika dimainkan tidak sesuai dengan porsi, karena *game-game* ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik. Akibatnya kan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game* ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali

Berdasarkan teori diatas peneliti menemukan hal yang sama dilapangan hasil dari penelitian ini adalah 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, mudah emosi dan perilaku keagamaan lainnya.

“Kalo kami suko ML, main *game* di bulan puasa ni memang enak tak terasa dah sore aja, keasikan bermain *game online* sampai lupa waktu, biasanya sampai waktu shalat pun lewat, bahkan tidak hanya solat saya juga malas mandi, dan malas di suruh-suruh mak dirumah karna *game* nya sedang seru-serunya tiba-tiba di suruh mak kewarung lah, atau kemana lah pokoknya, kadang saya marah sama mak saya karna ganggu saya lagi main, karna jika saya keluar dari permainan tersebut saya akan kalah dan lawan main saya akan menang, makanya kami janjian kumpul di warung ini supaya dak ado gangguan dan jugo disini sinyal kuat dan lancar untuk ngegame”

Jadi dapat disimpulkan hasil dari penelitian dari dampak negatif *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa sungai tutung yaitu:

- a) Lalai dalam hal beribadah wajib yaitu, shalat lima waktu
- b) Tidak patuh terhadap perintah orang tua
- c) Waktu terbuang sia-sia
- d) Boros dalam hal keuangan

3. Upaya dalam Mengatasi Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja

Menurut Young(Caldwell & Cunningham, 2010) yang di kutip oleh (Syahran;2015-90)menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa:

- a. Mengurangi waktu bermain *game*
- b. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban
- c. Memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain

- d. Terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam control yang baik.

Hasil penelitian di atas adalah upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja dalam menghadapi anak yang asyik kecanduan *game online* harus menghindari kata-kata keras dan kasar. Memaksakan anak untuk segera menghentikan atau waktu bermain *game online* dengan ancaman keras, siksaan atau paksaan juga sia-sia belaka. Untuk menyikapi perilaku anak kecanduan *game online* orangtua harus dapat mengendalikan emosi kita sendiri. Berusaha mencari cara-cara yang tepat untuk dapat diterima anak dengan terbuka.

Selain itu, orangtua harus memberikan nasehat dan bimbingan kepada anak, untuk membangun pengertian anak orangtua harus dapat menentukan waktu yang tepat, kapan kita harus berbicara dengan anak. Waktu bicara dengan anak dapat kita lakukan disaat anak tidak melakukan kegiatan apapun. Orang tua juga harus memberikan rasa tanggung jawab kepada anak. Apabila anak sudah sadar dan tergerak, bahwa dirinya juga membutuhkan kegiatan lain untuk mengembangkan kemampuan pribadinya, seperti belajar, bersosialisasi, mengerjakan tugas dan sebagainya.

Kita dapat memberi rasa tanggung jawab pribadi pada anak. Cara memberi rasa tanggung jawab pribadi anak ini, bukan dengan menekan, memaksa atau mengancam anak harus begini atau begitu. Melainkan

berusaha menumbuhkan kesadaran dari dalam lubuk hatinya sendiri. Perlu ditanamkan nilai-nilai keagamaan dalam dirinya. Terutama dalam menjalankan sholat lima waktu. Karena sholat merupakan tiangnya agama. *Game online* merupakan aktifitas yang dimainkan oleh remaja Desa Sungai Tutung yang terkadang membuat lalai sebagian remaja. oleh sebab itu, perhatian dan dukungan dari orang tua dalam aktivitas keagamaan remaja sangat penting untuk ditingkatkan.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Faktor yang mendorong remaja Desa Sungai Tutung untuk memainkan *game online* adalah karena mendapatkan informasi dari media sosial dan internet, kemudian faktor lingkungan dan teman yang mengajak untuk bermain *game online*.
2. Dampak *game online* pada remaja desa Sungai Tutung relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya 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*.
3. Upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja adalah adanya perhatian dan dukungan orang tua dalam berbagai aktivitas remaja dan memberikan rasa tanggung jawab kepada remaja dalam menjalankan kegiatan keagamaannya.

B. Saran

1. Perlu adanya upaya 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

- Al-Mighwar, M. (2006). *Psikologi Remaja*. CV. Pustaka Setia.
- Andriyanto, Y. (2019). *Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang*. In *Universitas Semarang (Vol. 8, Issue 5)*. Universitas Semarang.
- BAIHAKE, F. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja*. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin.
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*.
- Habibah, S. (2015). A . *Pengertian Akhlak dan Etika*. *Pesona Dasar*, 1(4), 73–87.
- Izza, F. K. (2019). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*. *Fakultas Usluhuddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel*, 1–100. <http://digilib.uinsby.ac.id/33692/>
- Iskandar, (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Gaung Pesada Press
- Khoiri, N. F. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online*. Iain Ponorogo.
- Khoiriyah, S. (2018). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kustiawan, A, A & Utomo, A, W, B. (2019). *Jangan Suka Game Online* (1st ed.). CV. AE Media Grafika.
- Pratama, S. S. S. M. Y. T. (2019). *Pengaruh Budaya Religius Dan Self Regulated Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa*. *Edukasi Islami*, 08(02), 331–346. <https://doi.org/10.30868/ei/v8i2.509>
- RAMADANI, M, I, F. (2018). *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sari, S. yulia. (2017). *Tinjauan Perkembangan Psikologi Manusia pada Usia Kanak-kanak dan Remaja*. *PEJ*, 1(1), 46–50.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. *Curere*, 01(01).

Young, K. S. (2017). *Kecanduan Internet* (K. S. Young (ed.)). Pustaka Pelajar.

Zulkifli. (1986). *Psikologi Perkembangan* (T. Surjaman (ed.)). PT. Remaja Rosdakarya.



A. Gambaran Tentang Desa Sungai Tutung

1. Desa Sungai Tutung

Desa Sungai Tutung termasuk wilayah Kecamatan Air Hangat Timur Dengan Luas Wilayah ± 3 Km². Adapun batas-batas wilayah adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara	: Dibatasi dengan Desa Pungut Mudik
Sebelah Selatan	: Dibatasi dengan Desa Baru Sungai Tutung dan Desa Simpang IV Sungai Tutung
Sebelah Timur	: Dibatasi dengan Desa Taman Jernih Sungai Tutung
Sebelah Barat	: Dibatasi dengan Desa Baru Sungai Medang

Desa Sungai Tutung, dalam penyelenggaraan pemerintah desa dipimpin oleh seorang kepala desa yang bertugas menjalankan rumah tangga desa, menjalankan urusan pemerintah, melaksanakan program pembangunan, baik yang berasal dari pusat maupun pemerintah daerah. Dalam pemilihan kepala desa, langsung dipilih oleh masyarakat setempat secara bebas dan rahasia selanjutnya disahkan dan diangkat oleh kepala daerah tingkat 1 kabupaten kerinci atas nama gubernur.

Kepala Desa dalam menjalankan roda pemerintahan tidak melakukan sendiri tetapi dibantu oleh beberapa orang yang ditunjuk dan dipercaya untuk memegang peranan masing-masing. Dalam menyelesaikan tugas desa, juga dibentuk sebuah wadah yang disebut dengan BPD (Badan Permusyawaratan Desa) yang

bertujuan untuk melakukan dinamisator dalam pembangunan desa.

2. Keadaan Penduduk Desa Sungai Tutung

Sungai tutung mayoritas penduduknya adalah penduduk asli yang secara turun-temurun mendiami desa tersebut dan dikenal dengan bahasa daerah dan keramahan penduduknya. Menurut data monografi desa, bahwa jumlah penduduk Sungai Tutung adalah 1.629 jiwa.

Tabel 1.1
Jumlah Penduduk

No	Dusun	Jumlah Penduduk
1	Dusun I	590
2	Dusun II	359
3	Dusun III	680
Jumlah		1.629

Sumber : Kantor Kepala Desa Sungai Tutung.

Tabel 1.2
Jumlah Penduduk

Berdasarkan

Jenis Kelamin

NO	Dusun	Laki-laki	Perempuan
1.	Dusun I	293	297
2.	Dusun II	177	182
3.	Dusun III	334	346
Jumlah		804	825

Sumber : Kantor Kepala Desa Sungai Tutung.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah penduduk Desa Sungai Tutung dengan jenis kelamin perempuan lebih banyak dibandingkan dengan jumlah laki-laki. Selanjutnya penduduk Desa Sungai Tutung dapat pula dilihat berdasarkan jumlah KK (kartu keluarga) yang digambarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 1.3 Jumlah KK
Desa Sungai Tutung**

NO	Dusun	Jumlah KK
1.	Dusun I	185
2.	Dusun II	123
3.	Dusun III	229
	Jumlah	537

Sumber : Kantor Kepala Desa Sungai Tutung



DATA PENDUDUK DESA SUNGAI TITUNG
TAHUN 2021

No	Desa	Jumlah Penduduk	Jumlah KK	Jumlah Penduduk / Jenis Kelamin	
				Laki-Laki	Perempuan
1	Desa I	590	185	293	297
2	Desa II	339	123	177	162
3	Desa III	680	229	334	346
	Jumlah	1.629	537	804	825





















Gambar 1.1

STRUKTUR ORGANISASI

KANTOR KEPALA DESA SUNGAI TULUNG



Sumber : Kantor Kepala Desa Sungai Tulung

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI

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 Instrument penelitian yang berjudul "Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung". Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberikan tanda checklist (v) 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 orang tua dan remaja				
3	maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas				
4	bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				
	jumlah skor				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan Penilaian

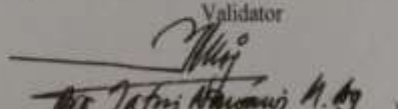
1. Valid (dapat digunakan dengan revisi)
2. Tidak valid (dapat digunakan dengan)

Sungai Penuh,

2022

77

Validator


Dr. Ja'far Al-Hakami, M. Ag.
Nip. 196003131987031007

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA DAMPAK *GAME ONLINE*
TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN BAGI REMAJA DI DESA
SUNGAI TUTUNG**

NO.	VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	PERTANYAAN	INFORMASI
I.	<i>Game Online</i>	Durasi bermain <i>game online</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejak kapan anak Bapak/Ibu bermain <i>game online</i> 2. Sejak kapan Bapak/Ibu memberikan <i>smarthpone</i> kepada anak? 	Orang Tua
			<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejak kapan kamu mempunyai <i>smartphone</i>? 2. Sejak kapan kamu mulai gemar bermain <i>game online</i> 3. <i>Game online</i> apa saja yang kamu mainkan? 4. Berapa jam perhari kamu bisa menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>? 	Remaja
			<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa lama temanmu bermain <i>game online</i>? 2. Apakah kamu pernah melihat temanmu bermain <i>game online</i> di lingkungan sekolah? 	Teman Remaja
		Faktor penyebab bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang menyebabkan anak Bapak/Ibu bermain <i>game online</i>? 	Orang Tua

			<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah teman kamu rajin melaksanakan sholat wajib? 2. Apakah teman kamu rajin mengaji? 3. Apakah teman kamu mengikuti kegiatan keagamaan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah? 	Teman Remaja
		Aspek sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anak Bapak/Ibu rajin pergi ke sekolah? 2. Apakah anak Bapak/Ibu tidak suka berkelahi dengan teman-temannya? 3. Apakah anak Bapak/Ibu mematuhi perkataan dan perintah orang tua? 	Orang Tua
			<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kamu sering bolos sekolah ketika bermain game online di tempat nongkrong? 2. Apakah kamu sering meminta uang jajan lebih kepada orang tua untuk membeli paket atau voucher internet untuk bermain game online? 3. Apakah kamu sering melakukan jual beli chip hasil permainan <i>game online</i>? 	Remaja

		<i>game online</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu rasakan saat bermain game online 2. Bagaimana awalnya kamu bisa gemar bermain game online? 	Remaja
			<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa faktor yang menyebabkan teman kamu gemar bermain game online 	Teman Remaja
2.	Perilaku Keagamaan	Aspek Ibadah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Anak Bapak/Ibu rajin melakukan Sholat wajib? 2. Apakah anak Bapak/Ibu rajin mengaji? 3. Apakah anak Bapak/Ibu mengikuti kegiatan 	Orang Tua
			<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kamu rajin melaksanakan sholat wajib? 2. Apakah kamu rajin mengaji? 3. Apakah kamu rajin mengikuti kegiatan keagamaan di lingkungan tempat tinggal? 	Remaja

			<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah teman kamu sering bolos sekolah? 2. Apakah teman kamu sering berkata kasar? 3. Apakah teman kamu berperilaku baik? 4. Bagaimana perilaku teman kamu terhadap teman dan lingkungan sekolahnya ? 5. Apakah dampak game online terhadap perilaku teman kamu? 	Teman Remaja
--	--	--	---	--------------

LEMBAR OBSERVASI

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN BAGI
REMAJA DI DESA SUNGAI TUTUNG

No.	Perilaku yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Aspek Ibadah		
	a. Melaksanakan Sholat		✓
	b. Mengaji		✓
2	Aspek Sosial		
	a. Mematuhi perintah orangtua		✓
	b. Bolos sekolah		✓
	c. Minum-minuman keras atau narkoba		✓
	d. Merokok	✓	
	e. Berjudi	✓	
	f. Berkata kasar dengan teman, orangtua dan orang lain.	✓	



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

Jalan Kipin Emas, Bangsawan Tigo Sialo, 21061 Kota - 0748 - 20114
Kerinci, 37222 Jambi. www.iaikerinci.ac.id - iaikerinci@iaikerinci.ac.id

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nomor: In.31/D.1/PP.00.9/Wp/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 : Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd
NIP : 197806052006041001
Pangkat/Golongan : Penata Tk. I/III/d
Jabatan : Lektor
Sebagai : **Pembimbing I**
2. Nama : Farid Imam Khoifidin, M.Pd.
NIP : 1992010320190311007
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I/III/b
Jabatan : Asisten Ahli
Sebagai : **Pembimbing II**

Dalam penulisan skripsi :

- Nama : Intan Novelta
NIM : 1810201041
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Sungai Tutang

Demikian surat penetapan ini disampaikan agar dilaksanakan sebagaimana mestinya.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

DITETAPKAN DI SUNGAI PENUH
PADA TANGGAL 20 Januari 2022



Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197306051999031004

Terdapat

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Lapangan Masjid Raya Perintis Sebelas, Sungai Penuh Telp. (0746) 22065 Fax. (0746) 22114
Kode Pos 37112 Web: www.iainkerinci.ac.id E-mail: info@iainkerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.1/PP.00.9/GM /2022
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

25 Maret 2022

Kepada
Yth Kepala Desa Sungai Tutung
di
Tempat

Assalamualaikum w.w.

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 : **Intan Novelta**
NIM : 1810201041
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi:
Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal **26 Maret 2022 s.d. 26 Mei 2022.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.
Wassalamualaikum w.w

Dekan

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

Tembusan:
1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI
KECAMATAN AIR HANGAT TIMUR
DESA SUNGAI TUTUNG

Kantor: Jln. Harapan Sungai Tutung Kec. Air Hangat Timur

Kele. Pts : 37161

SURAT KETERANGAN

Nomor : 141/100/KDS-SEST/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Desa Sungai Tutung dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Intan Novelta
NIM/ : 1810201041
Program Studi : S1 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Penelitian : **Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Sungai Tutung**

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di Desa Sungai Tutung terhitung dari tanggal 26 Maret s/d 13 April 2022

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

Sungai Tutung , 13 April 2022
Kepala Desa Sungai Tutung



Doni Alpian