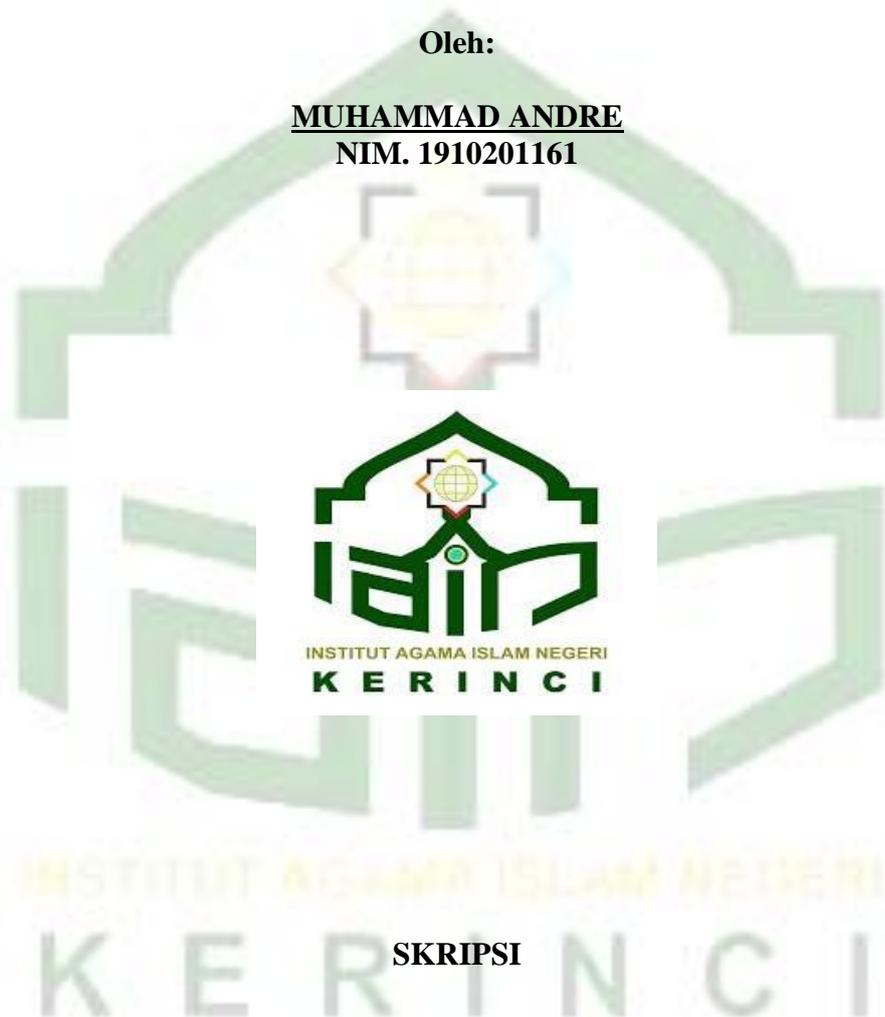


**DAMPAK *GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND* TERHADAP
AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA
(Studi Kasus di Desa Kampung dalam Kota Sungai Penuh)**

Oleh:

MUHAMMAD ANDRE
NIM. 1910201161



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2023 M / 1444 H**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan adanya kemajuan teknologi internet, perkembangan game online juga meningkat pesat. Game online adalah game elektronik dan visual (Rifqa, 2022) yang sangat berbeda dari game lain karena pemain dapat bermain tidak hanya dengan orang-orang di sekitarnya tetapi juga dengan orang lain dari lokasi berbeda, bahkan belahan dunia lain.

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain, dimana perangkat pemain terhubung melalui jaringan internet. Permainan ini datang dalam genre yang berbeda dengan aturan dan level tertentu. Bermain game online memicu keingintahuan dan kepuasan psikologis, membuat pemain lebih terlibat. Namun, ketergantungan yang berlebihan pada game online dapat menyebabkan kecanduan, yang dikenal sebagai Kecanduan Game, di mana seorang pemain menjadi terlalu terkonsumsi oleh game tersebut, hingga berdampak negatif pada kehidupan dan fisik mereka. (Rifqa, 2022)

Permainan Higgs Domino Island tergolong permainan kartu dalam pengertian umum. Di Indonesia biasanya dimainkan dengan kartu kecil berukuran 3x4 cm dan memiliki warna dasar kuning dengan endoles yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino digunakan dalam permainan ini, yaitu ubin persegi panjang yang dibagi menjadi dua bagian - atas dan bawah - dengan garis di tengah kartu. Versi game ini, Higgs Domino Island,

dimainkan secara online. Meskipun keberuntungan berperan, penting untuk memiliki pemahaman dasar tentang aturan permainan domino online ini. Biasanya, 2-4 orang berpartisipasi dalam setiap putaran Pulau Higgs Domino. (Febryani Umakamea, 2022)

Permainan Higgs Domino Island Online tidak hanya digemari oleh orang dewasa saja tetapi juga kalangan anak muda yang senang memainkan permainan online ini karena menghasilkan keuntungan dari permainan tersebut, seperti anak-anak di Desa Kampung Dalam Kecamatan Hamapran Rawang yang menyukai permainan Pulau Higgs Domino. Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT sebagai berikut:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (Al-Maidah:90)

Berdasarkan tafsir ayat tersebut di atas, maka wajib bagi umat Islam untuk tidak melakukan perbuatan yang tidak diridhoi Allah SWT. Permainan Pulau Higgs Domino, yang tersedia secara online, menghadirkan tantangan signifikan yang dapat menyebabkan kecanduan dan keinginan untuk menang lebih sering. Sayangnya, ini dapat mempromosikan perilaku dan sikap yang tidak baik di antara para pemain. Karena akhlak kita adalah cerminan dari siapa diri kita, penting bagi umat Islam untuk menumbuhkan kebiasaan baik yang akan menumbuhkan nilai-nilai moral yang positif. Di Desa Kampung Dalam, anak-anak mungkin secara tidak sadar menikmati permainan Higgs

Domino Island, yang dapat berdampak buruk pada kesejahteraan mereka dan orang tua mereka.

Berdasarkan observasi Pada tanggal 15 Oktober 2022, penulis melakukan observasi awal di Desa Kampung Dalam Kecamatan Hampan Rawang, dimana anak-anak sedang asyik bermain game online Higgs Domino Island. Terlihat bahwa game ini sangat disukai oleh anak-anak dibandingkan dengan game online lainnya. Alasannya karena Pulau Higgs Domino memberi anak-anak kesempatan untuk menjual kemenangan mereka, yang menanamkan rasa harapan pada mereka. Selain itu, permainan online ini tidak selalu membutuhkan voucher untuk mengaksesnya, dan dapat dimainkan setiap hari dengan sedekah gratis yang disediakan, sehingga menimbulkan perilaku adiktif di kalangan anak-anak yang menggantungkan harapan untuk memenangkan permainan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengkaji fenomena tersebut menjadi sebuah penelitian, dengan judul “**Dampak Game Online Higg Domino Island terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di Desa Kampung Dalam Kota Sungai Penuh)**”

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari objek pembahasan serta agar lebih jelas maksud dan tujuan penelitian ini maka penulis membatasi masalah yaitu Dampak *Game Online Higg Domino Island* Terhadap Akhlak Anak Kepada Orang Tua. Apabila dalam pembahasan ini ada yang melebar,

maka dari itu penulis maksudkan sebagai pelengkap dan penyempurnaan dalam pembahasan nantinya.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi penggunaan game *online higg domino island* pada Kalangan anak di Desa Kampung Dalam?
2. Bagaimana gejala terhadap perubahan akhlak anak kepada orang tua di Desa Kampung Dalam?
3. Bagaimana dampak negatif dari bermain *game online higg domino island* pada anak di Desa Kampung Dalam?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kondisi penggunaan game *online higg domino island* pada Kalangan anak di Desa Kampung Dalam
2. Mengetahui gejala terhadap perubahan akhlak anak kepada orang tua di Desa Kampung Dalam
3. Mengetahui dampak negatif dari bermain *game online higg domino island* pada anak di Desa Kampung Dalam

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi mahasiswa dan pihak IAIN kerinci agar dapat di jadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dan kerangka acuan mengenai masalah sejenis dan menambah daftar pustakaan di pustaka IAIN Kerinci.
2. Untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

F. Definisi Operasional

a. Akhlak

Etika menunjukkan kepribadian atau disposisi seseorang, yaitu keadaan batin yang dikembangkan, sehingga memiliki kualitas intrinsik yang mendorong tindakan dengan mudah dan naluriah, tanpa perenungan atau keinginan sebelumnya. Etika harus tertanam kuat dalam jiwa dan mengarah pada tindakan yang tidak hanya sehat secara intelektual, tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip Islam dan pikiran yang terpelihara, sehingga memiliki kualitas intrinsik asli yang mendorong tindakan dengan mudah dan naluriah. , tanpa perenungan atau keinginan sebelumnya

b. *Game Online*

Game elektronik yang dimainkan melalui jaringan internet di berbagai perangkat seperti komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya biasa dikenal dengan game online. Game-game ini dapat dimainkan oleh banyak pengguna secara bersamaan dan memiliki fitur multiplayer. Umumnya, permainan dimainkan menurut aturan khusus dan melibatkan menang dan kalah, tetapi dalam konteks yang tidak serius, seringkali untuk tujuan rekreasi atau hiburan. Pendekatan pembelajaran analitis diterapkan dalam mengkaji interaksi antara pemain dan individu yang mengadopsi strategi rasional

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Konsep etika diakui secara luas dalam kehidupan kita sehari-hari. Istilah etika umumnya terkait dengan perilaku manusia dan dikenal baik oleh sebagian besar individu. Namun untuk pemahaman yang lebih jelas, istilah etika membutuhkan interpretasi dalam bahasa dan terminologi. Oleh karena itu, memahami makna etika seharusnya tidak semata-mata mengandalkan praktik umum yang kita dengar, melainkan menggali lebih dalam (Habibah, 2015).

Kata etika berasal dari bahasa Arab, khususnya dari istilah jama', yang berarti budi pekerti, tabiat, tingkah laku atau tingkah laku, budi pekerti, dan perbuatan. Istilah etika juga berasal dari kata khalaq atau khalq yang berarti peristiwa, dan erat hubungannya dengan khaliq yang berarti mencipta, perbuatan, atau perbuatan. Selain itu, ada kata al-khaliq yang berarti pencipta, dan makhluk yang berarti diciptakan (Nurhayati, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa etika adalah perilaku positif manusia yang diapresiasi baik secara individu maupun masyarakat, dan sejalan dengan ajaran yang bersumber dari

ketuhanan. Etika mahmudah terpancar dari sifat-sifat bawaan yang tersembunyi dalam jiwa manusia.

b. Macam-macam Akhlak

1) Akhlak Terhadap Allah SWT

Konsep Tauhid dalam Islam mengakui fakta bahwa tidak ada tuhan yang berhak disembah kecuali Allah. Monoteisme adalah prinsip dasar Islam, dan berkisar pada kepercayaan kepada Allah SWT sebagai satu-satunya Tuhan. Realisasi Tauhid dapat dicapai dengan mengakui bahwa Allah SWT adalah satu-satunya pemilik sifat rububiyah dan uluhiyah, serta kekuasaan tertinggi nama dan sifat. Pertobatan melibatkan perasaan menyesal atas kesalahan masa lalu seseorang, menahan diri untuk tidak mengulanginya, dan menggantinya dengan tindakan bajik. Orang yang bertobat dan membuat komitmen tulus untuk menghindari kesalahan akan menerima pengampunan Allah SWT.

Sebaliknya, memendam niat buruk terhadap keputusan Allah SWT dianggap kebalikan dari taubat. Mempertahankan pandangan positif terhadap keputusan Allah adalah salah satu sifat karakter yang paling terpuji. Salah satu ciri akhlak terpuji adalah ketaatan yang sepenuh hati kepada Allah, karena Dia mengetahui apa yang terbaik bagi hamba-hamba-Nya dan berserah diri kepada-Nya. Kata dzikir berakar pada kata Arab dzakara, yang berarti ingatan, perhatian, perenungan, belajar, memahami, dan mengingat kembali. Dzikrullah

adalah bentuk ibadah yang sederhana dan mudah dilakukan. Dzikir bahkan lebih berharga daripada berperang di jalan Allah dengan harta dan jiwa seseorang, dan itu adalah bentuk ibadah yang sangat disukai oleh Allah SWT.

2) Akhlak Terhadap Rasulullah SAW

Nabi Muhammad SAW adalah utusan ilahi yang diutus oleh Allah SWT, yang layak mendapat penghormatan dari seluruh umat Islam. Setiap penganut mengakui bahwa Nabi Muhammad adalah nabi terakhir, yang terakhir di antara semua nabi dan rasul, dan tidak ada nabi setelahnya. Dia diutus oleh Allah untuk seluruh umat manusia, dan kedatangannya sebagai utusan ilahi adalah rahmat bagi seluruh alam semesta. Salah satu prinsip etika Nabi Muhammad SAW adalah mematuhi dan berpegang teguh pada ajarannya. Menaati dan mengikuti Rasulullah adalah wujud kecintaan seseorang kepada Allah, Tuhan semesta alam. Selain itu, mengungkapkan cinta kepada Rasulullah dapat ditunjukkan dengan berdoa untuknya, seperti membaca salawat dan salam. Dengan membaca salawat dan salam menandakan bahwa seseorang mencintai Rasulullah karena membaca salawat berarti berdoa, menyebut, dan mencintai Rasulullah. Selanjutnya, Allah SWT dan para malaikat pun mengirimkan salawat kepadanya.

3) Akhlak terhadap Diri Sendiri

Ketahanan, daya tahan adalah pola pikir yang kuat, teguh, dan tak tergoyahkan dalam keyakinannya. Semangat yang teguh, tetap teguh bahkan dalam menghadapi tantangan yang menakutkan. Apresiasi, secara etimologis apresiasi berarti mengakui dan mengungkapkan rasa terima kasih. Namun dalam praktiknya, penghargaan melibatkan penggunaan berkat Tuhan untuk mengikuti kehendak-Nya daripada menggunakannya untuk melakukan pelanggaran.

Penghargaan adalah sifat terpuji yang ditunjukkan seseorang terhadap Allah. Mensyukuri nikmat yang dianugerahkan oleh Allah SWT menimbulkan rasa tenteram dan tenteram dalam hidup seseorang. Reliabilitas, dapat dipercaya adalah kualitas dan pendekatan pribadi yang bertaqwa, jujur, dan jujur dalam memenuhi tanggung jawab yang dipercayakan kepada diri sendiri, baik itu tanggung jawab Tuhan maupun tanggung jawab seorang hamba. Dapat dikatakan bahwa amanah meliputi menegakkan dan memenuhi hak-hak Allah SWT dan hak asasi manusia.

4) Akhlak Terhadap Keluarga

Salah satu nilai fundamental dalam Islam adalah komitmen untuk menghormati dan menghormati kedua orang tua. Menunjukkan rasa hormat kepada kedua orang tua dianggap sebagai tindakan kebajikan paling signifikan yang dapat dilakukan seorang

Muslim, dan itu juga merupakan faktor utama dalam menerima berkah ilahi. Prinsip Islam mendikte bahwa seseorang harus memperlakukan kerabat mereka dengan kebaikan dan kemurahan hati, sementara juga memenuhi kewajiban mereka kepada Allah dan kedua orang tua. Menjaga hubungan yang harmonis dan damai dengan saudara kandung dapat dicapai melalui saling pengertian dan dukungan.

5) Akhlak Terhadap Lingkungan

Salah satu tanggung jawab sebagai wakil Allah di bumi adalah melestarikan lingkungan. Yang Mahakuasa menciptakan kosmos dan isinya untuk kemajuan umat manusia. Sebagai wakil Tuhan, manusia berkewajiban untuk berusaha memanfaatkan dan mengolah segala yang ada di alam semesta untuk kemaslahatan umat manusia, sebagai bentuk ibadah dan amal saleh. Bangsa kita adalah tanah yang membutuhkan keamanan, disiplin, dan umur panjang. Itu adalah tempat kelahiran dan tempat tinggal kita saat ini, keluarga kita, dan kerabat kita. Kami mengonsumsi air, tanaman, dan udaranya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menghargai dan mempertahankan keberadaan tanah air kita

c. Ciri-ciri Akhlak

1) Kebaikan yang *absolut*

Karena bersumber dari Al-Qur'an dan sunnah, maka keutamaan dalam etika Islam tidak diragukan lagi. Hanya Islam yang

dapat memastikan kebajikan yang sempurna. Dengan menciptakan etika kebajikan yang memastikan kebajikan tidak ternoda, Islam bermanfaat bagi individu dan masyarakat, terlepas dari latar belakang, keadaan, atau era.

2) Kebaikan yang menyeluruh

Universalitas kebaikan dalam Islam patut diperhatikan, karena dapat diterapkan pada semua individu, tanpa memandang waktu dan tempat. Ajaran Islam mengedepankan nilai-nilai moral yang selaras dengan fitrah manusia dan bersifat rasional.

3) Kemantapan

Etika Islam yang tidak berubah memastikan bahwa manusia tetap baik secara inheren. Keteguhan ini dikaitkan dengan Tuhan yang bijak, yang terus-menerus menjunjungnya dengan kebajikan mutlak.

4) Kewajiban yang dipatuhi

Sangat penting bagi individu untuk mematuhi prinsip-prinsip etika yang berasal dari Islam. Hal ini disebabkan oleh otoritas yang sangat besar yang dimilikinya baik dalam aspek internal maupun eksternal dalam kehidupan seseorang, dan kemampuannya untuk memberikan kekuatan spiritual di saat senang dan sedih, yang dapat memotivasi individu untuk tetap teguh pada keyakinannya.

5) Pengawasan yang menyeluruh

Iman Islam menjaga rasionalitas dan kebijaksanaan praktis,

di mana kebijaksanaan praktis dapat menjadi tolok ukur dalam merumuskan peraturan dan usaha. Islam menganjurkan logika, seperti yang dijelaskan dalam berbagai bagian Al-Qur'an.

2. Anak

a. Pengertian Anak

Anak adalah anugerah dari Sang Pencipta yang harus selalu dijaga, dipelihara dengan baik dan penuh kasih sayang, karena mereka memiliki kehormatan dan hak yang harus dijaga dan dijaga, sehingga mereka dapat bermanfaat dan berharga bagi orang lain dan negara di masa depan. Anak di bawah umur memiliki kondisi emosi yang tidak stabil dan secara mental masih mencari jati dirinya, oleh karena itu mereka harus mendapat pengawasan dan bimbingan selama tahap pertumbuhannya, untuk memastikan mereka mengembangkan sifat mental dan perilaku yang baik (Tamba, 2016).

Anak di bawah umur adalah seseorang yang belum mencapai umur 18 tahun, meliputi anak yang masih dalam kandungan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Undang-undang tersebut menggariskan bahwa anak di bawah umur adalah setiap orang yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk yang masih dalam kandungan, artinya segala upaya perlindungan anak di bawah umur harus dimulai sejak mereka dalam kandungan sampai dengan usia 18 tahun. UU 2002).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa anak di bawah umur merupakan individu yang potensial, dan generasi muda merupakan cita-cita bangsa di masa depan, memegang peranan penting dan memiliki sifat dan ciri khas yang menjamin kelangsungan bangsa dan negara di masa depan.

b. Tingkat perkembangan anak

Karakteristik anak sesuai tingkat perkembangan (Septiani et al., 2016). adalah sebagai berikut:

1) Usia bayi (0-1 tahun)

Saat ini, bayi tidak memiliki kemampuan untuk mengartikulasikan emosi dan ide melalui bahasa. Akibatnya, interaksi dengan bayi sangat bergantung pada bentuk komunikasi non-verbal. Jika bayi merasa lapar, haus, basah, atau tidak nyaman, menangis adalah satu-satunya cara mereka mengekspresikan diri. Namun demikian, bayi mampu bereaksi terhadap isyarat non-verbal orang dewasa seperti sentuhan lembut, pelukan, dan ucapan yang menenangkan.

2) Usia pra sekolah (2-5 tahun)

Ciri-ciri anak pada tahap ini, terutama yang berusia di bawah 3 tahun, sangat egois. Selain itu, mereka mengalami ketakutan terhadap hal-hal yang tidak dikenal, sehingga memerlukan pemberitahuan terlebih dahulu tentang kejadian yang akan datang. Sebagai gambaran, pada saat mengukur suhu, anak mungkin

mempersepsikan termometer sebagai alat yang akan ditempelkan pada tubuhnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjelaskan bagaimana mereka akan melihatnya dan menawarkan mereka kesempatan untuk memegang termometer sampai mereka yakin bahwa itu tidak menimbulkan bahaya.

3) Usia sekolah (6-12 tahun)

Pada tahap perkembangan ini, anak-anak sangat responsif terhadap pemicu yang dirasakan yang dapat membahayakan kesehatan fisik mereka. Oleh karena itu, saat bercakap-cakap dan terlibat dengan mereka secara sosial, penting untuk menggunakan bahasa sederhana yang dapat mereka pahami dengan mudah dan memberikan ilustrasi yang jelas yang selaras dengan kemampuan kognitif mereka. Anak-anak sekolah lebih mahir berkomunikasi dengan orang dewasa. Mereka memiliki kosa kata yang luas yang terdiri dari sekitar 3000 kata dan mampu berpikir secara konkret.

4) Usia remaja (13-18)

Pubertas adalah fase perubahan atau transformasi dari akhir masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Akibatnya, mentalitas dan perilaku remaja mengalami pergeseran dari kekanak-kanakan menuju kedewasaan. Penting untuk memberi anak-anak muda kesempatan untuk memperoleh kemampuan mengatasi rintangan secara positif. Jika remaja Anda mengalami kegelisahan atau ketegangan, jelaskan bahwa mereka dapat memercayai orang

kepercayaan atau orang dewasa yang mereka andalkan. Mengakui pentingnya identitas diri dan harga diri merupakan aspek mendasar dari komunikasi.

c. Tugas Perkembangan Anak

Tantangan perkembangan adalah tantangan yang perlu dilakukan dan ditaklukkan individu pada setiap fase pertumbuhan mereka. Tantangan perkembangan bayi usia 0-2 tahun meliputi ambulasi, komunikasi verbal, konsumsi makanan padat, keseimbangan fisik. Tantangan perkembangan anak usia 3-5 tahun antara lain mendapatkan kesempatan untuk bermain, bereksperimen, dan mengeksplorasi, meniru, mengidentifikasi jenis kelamin, membentuk pemahaman sederhana tentang realitas sosial, memperoleh kemampuan menjalin ikatan emosional, belajar membedakan antara benar dan salah, serta mengembangkan hati nurani dan proses sosialisasi.

3. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online telah mendapatkan popularitas yang luar biasa di Indonesia, terutama di wilayah metropolitan, berkat ketersediaan fitur yang beragam dan koneksi internet yang terjangkau. Tren game online ini telah menarik minat orang dari semua lapisan masyarakat, terlepas dari usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial ekonomi mereka (Surbakti, 2017).

Istilah 'permainan' berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada kegiatan rekreasi. Sedangkan istilah 'game online' merupakan gabungan dari dua kata yaitu game dan online. Permainan adalah kegiatan yang dirancang untuk memberikan hiburan dan melibatkan aturan-aturan tertentu yang menentukan hasil, yaitu pemenang dan pecundang. Menurut Edy Liem, seorang penggila game online asal Indonesia, game online adalah permainan yang dimainkan melalui internet dengan menggunakan personal computer (PC) atau perangkat mobile seperti smartphone (Harsan, 2012).

b. Indikator-indikator Dampak bermain *Game Online*

- 1) Pemanfaatan game online yang berlebihan terjadi pada saat menjadi aktivitas utama dalam kehidupan seseorang. Aspek ini mendominasi kognisi individu (gangguan mental), emosi (keinginan yang kuat), dan perilaku (kemerosotan dalam perilaku sosial).
- 2) Gejala withdrawal (keterbatasan) adalah sensasi tidak nyaman yang muncul saat penggunaan game online dikurangi atau dihentikan. Gejala-gejala ini mempengaruhi keadaan fisik pemain. Sensasi fisik dan efeknya, seperti vertigo dan insomnia, akan muncul. Gejala-gejala ini juga mempengaruhi keadaan psikologis, misalnya lekas marah atau murung.
- 3) Toleransi (penerimaan) adalah proses di mana semakin banyak game online diperlukan untuk mencapai efek perubahan suasana

hati. Kepuasan yang didapat dari game online akan menurun jika digunakan terus menerus dalam durasi yang sama. Pemain tidak akan mengalami sensasi yang sama seperti saat pertama kali mulai bermain untuk waktu yang lama.

- 4) Dampak negatif (dampak buruk) yang timbul akibat aspek ini, menimbulkan dampak negatif bagi pengguna game online dan sekitarnya. Aspek ini juga mempengaruhi tugas-tugas lain seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

c. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

1) Dampak negatif *Game Online*

- a) Sosial Hubungan interpersonal dengan teman dan keluarga dapat menjadi tegang karena kecanduan game online dapat menyebabkan berkurangnya waktu yang dihabiskan bersama mereka. Mereka yang kecanduan game online dapat menjadi terisolasi dari lingkaran sosial mereka dan hanya mengandalkan interaksi di dalam game. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan keterampilan sosial, sehingga sulit untuk berhubungan dengan orang lain. Selain itu, paparan konten kekerasan dalam game online dapat memengaruhi perilaku dan menyebabkan agresi.
- b) Secara psikologis Kecanduan game online dapat menyebabkan keasyikan dengan game tersebut, membuatnya sulit untuk fokus pada bidang kehidupan lain seperti pekerjaan dan studi. Hal ini

dapat mengakibatkan penghindaran atau pengabaian tanggung jawab. Individu mungkin menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungannya dan terlibat dalam perilaku tidak jujur seperti mencuri uang untuk mempertahankan kebiasaan bermain game mereka. Mereka mungkin juga kesulitan untuk mengekspresikan diri dalam situasi kehidupan nyata karena kurangnya interaksi sosial di luar permainan.

- c) Secara fisik Paparan radiasi komputer yang berlebihan dapat menyebabkan kerusakan pada mata, saraf, dan otak. Begadang dalam waktu lama untuk bermain game online dapat berdampak negatif bagi kesehatan jantung. Duduk terlalu lama dapat menyebabkan masalah ginjal dan perut, serta penurunan atau penambahan berat badan karena kurangnya nutrisi dan olahraga yang tepat.

2) Dampak positif *Game Online*

Efek menguntungkan dari bermain game berbasis internet ini adalah memberikan keuntungan atau memberikan pengaruh positif bagi para pemainnya. Jelas bahwa game internet memiliki efek konstruktif pada peserta, berfungsi sebagai sumber hiburan selama waktu senggang atau mengurangi kebosanan yang disebabkan oleh berbagai tugas akademik. Selain itu, meningkatkan kemampuan kognitif karena setiap permainan memerlukan penggunaan taktik dan fokus untuk mengalahkan lawan. Selain itu, pemain dapat

berpartisipasi dalam kompetisi e-sports, yang menawarkan kesempatan untuk memenangkan hadiah uang tunai yang besar.

B. Penelitian Relevan

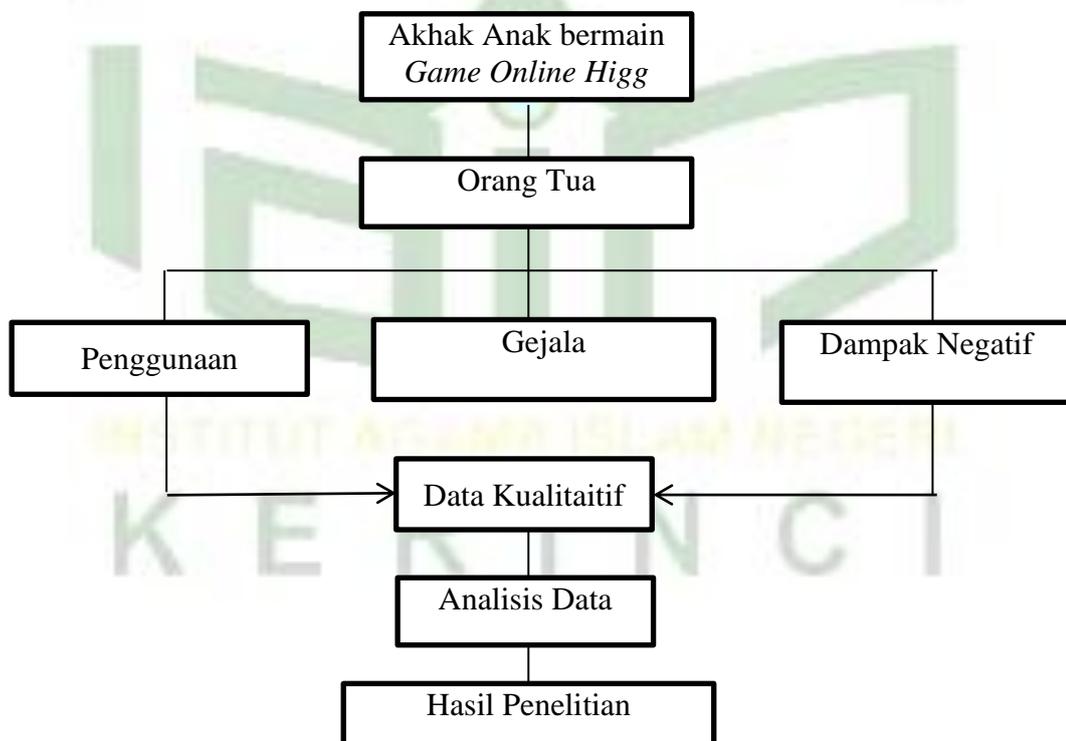
Peneliti mengacu pada beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung dan menguatkan asumsi penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Nirwan (2022). Dalam tesis berjudul “Game Online Higgs Domino Island Dalam Cahaya Pendidikan Agama Islam” temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan Higgs Domino Island dianggap haram (melanggar hukum) oleh berbagai pihak, termasuk MUI, guru pendidikan Agama Islam, dan para ulama. . Ini karena penggunaan koin dalam game idalam giame yang dapat dibeli dengan uang sungguhan dan ditukiar dengan uang sungguhan, serta ipraktik penggunaan taruhan selama bermain game. Tesis ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran di kalangan umat Islam bahwa iperjudian dilarang dalam Islam, dan mendiesak pemerintah untuk memantau permainan yang dapat merugikan umat beragama.
2. Febryani Umakamea (2022). Skripsi berjudul “Perilaku Siosial Penggiat Game Hiiggs Domino di Kota Makassar (Dalam Post Modern Review)” mengungkapkapan bahwa bermain game online secara berlebihan dapat menghambat aktivitas perkembangan positif anak, seperti belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Sementara permainan menawarkan berbagai pilihan dan tantangan yang bisa menarik, anak-anak yang

kecanduan game mungkin mengabaikan aspek penting lainnya dalam hidup mereka, termasuk tugas sekolah dan hubungan sosial.

3. Jupalman Welly Simbolon. (2022), Jurnal berjudul "Aplikasi Game Online Higgs Domino Island Di Antara Siswa dalam Konteks Patologi Sosial" menyoroti prevalensi praktik perjudian online di kalangan siswa yang menggunakan chip dalam game untuk game online. Fenomena ini telah menimbulkan gejala patologi sosial, khususnya di kalangan remaja dan anak-anak. Jurnal tersebut menekankan perlunya kesadaran dan regulasi yang lebih besar terhadap game online yang dapat berkontribusi pada kerusakan sosial

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1: Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial yang alamiah dengan mengutamakan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan penelitian yang valid dan sesuai dengan realita yang ada. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus. (Moleong, 2007) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, karena peneliti menganalisis dan mendeskripsikan secara objektif dan detail untuk mendapatkan hasil yang akurat terkait dengan penelitian ini

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian di mana kegiatan penelitian dilakukan. Adapun lokasi penelitian adalah Desa Kampung Dalam Kecamatan Hampan Rawang Kota Sungai Penuh.

C. Subjek dan Informan Penelitian

1. Subjek Penelitian

Topiknya adalah tema yang biasa diamati dalam penyelidikan akademik. Topik penelitian mencakup seluruh ruang lingkup penelitian, di mana berbagai sumber atau individu dapat memberikan wawasan tentang

masalah yang relevan dengan upaya penelitian (Sugiono, 2012:161). Sedangkan partisipan dalam investigasi ini adalah anak di bawah umur yang terlibat dalam Game Higg Domino Island Online.

2. Informan Penelitian

Informan untuk penelitian adalah individu yang memiliki pengetahuan tentang subjek penelitian. Orang-orang ini sangat penting dalam memberikan informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini, informan diidentifikasi melalui wawancara langsung sehingga disebut sebagai narasumber. Narasumber penelitian terdiri dari:

Tabel 3.1
Informan Penelitian

| No | Informan | Keterangan |
|--------|-------------|------------|
| 1. | Kepala Desa | 1 Orang |
| 2. | Orang Tua | 5 Orang |
| 3. | Anak | 5 Orang |
| Jumlah | | 11 Orang |

Sumber Data : Masyarakat Desa Kampung Dalam tahun 2022

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, prosedur dipakai dalam pengumpulan data penelitian (Noeng, 2012), adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Subyek penyelidikan merupakan sesuatu yang penting dalam suatu penelitian karena merupakan sasaran yang ingin dicapai untuk memperoleh jawaban atau solusi atas permasalahan yang timbul. Dengan

kata lain, subjek penyelidikan merupakan fokus utama dari suatu penelitian. Berdasarkan pengertian di atas, maka metode observasi dapat diartikan sebagai suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung keadaan atau kejadian di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara berbincang-bincang dengan beberapa individu yang relevan. Dalam konteks ini, metode wawancara mengacu pada proses memperoleh fakta atau data dengan melakukan komunikasi langsung (oral questioning) dengan partisipan penelitian, baik secara langsung maupun melalui teknologi komunikasi (jarak jauh). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur dimana peneliti telah menyiapkan instrumen wawancara penelitian berupa pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi mengacu pada rekaman peristiwa yang terkait erat dengan percakapan, melibatkan hal-hal pribadi, dan membutuhkan interpretasi yang terkait erat dengan konteks peristiwa yang direkam. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh dari bukti-bukti, laporan sejarah yang tersusun dalam data dokumen, jurnal, dan buku-buku yang berkaitan dengan masalah penelitian yang digunakan sebagai bahan perbandingan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan catatan lapangan .

1. Lembar Observasi Formulir Pemantauan Formulir monitoring ini disediakan untuk mengevaluasi desain, eksekusi, dan evaluasi Konsekuensi Gamie Berbasis Web Higg Domino Islaind Terhadap Etika Remaja terhadap Wali di Kampung Dalam Kampung Sungai Penuh.

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan dalam penyelidikan ini adalah survei terorganisir, yang menunjukkan bahwa mereka merumuskan serangkaian pertanyaan yang seragam dengan serangkaian pertanyaan untuk orang yang diwawancarai, namun pertanyaan dalam survei dapat berkembang tanpa pedoman, tergantung pada jawaban pembuka dari setiap responden.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisa data, (Arikunto, 2016), adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Mengumpulkan Informasi Pengumpulan informasi melibatkan proses perolehan data di lapangan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data ini dikumpulkan dari sumber-sumber terpilih.

2. *Data Reduction* (reduksi data)

Merampingkan data melibatkan meringkas, memilih elemen kunci, berfokus pada aspek penting, mengidentifikasi tema dan pola, dan menghilangkan informasi yang tidak perlu. Kegiatan ini bertujuan untuk menyoroti, mempersingkat, dan memfokuskan pada aspek-aspek penting yang muncul dari pengumpulan dan pencatatan data..

3. *Data Display* (penyajian data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dimaksudkan untuk memperoleh makna dari kata-kata yang diperoleh, kemudian disusun secara sistematis dan logis dari bentuk informasi yang kompleks ke bentuk informasi yang sederhana dan selektif yang mudah dipahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif biasanya dilakukan melalui teks naratif.

4. *Conclusion Drawing/verification* (Penarikan Kesimpulan)

Kesimpulan Penarikan kesimpulan merupakan langkah analitis setelah pengolahan data. Kesimpulan yang ditarik mungkin masih kabur dan tidak pasti. Oleh karena itu, perlu dilakukan verifikasi terhadap kesimpulan tersebut dengan mencari data lain yang dapat mendukungnya dan mengecek kembali data yang diperoleh

Keempat langkah dalam proses analisa data kualitatif tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dimana suatu langkah merupakan hal yang harus dilakukan untuk menuju langkah selanjutnya dan terjadi hubungan antar satu langkah dengan langkah lain.

G. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini digunakan tiga triangulasi, (Noeng, 2017), adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber

Verifikasi dari berbagai sumber Keaslian informasi ditentukan dengan pemeriksaan silang dari berbagai sumber. Data penelitian dikumpulkan dari kedua orang tua dan anak yang berdomisili di Desa Kapung Dalam Kecamatan Hamparan Rawang Kabupaten Kerinci.

2. Triangulasi Metode.

Pendekatan triangulasi Keaslian data ditentukan dengan memverifikasinya dari sumber yang sama menggunakan beragam metodologi. Jika data yang diperoleh bervariasi, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan narasumber yang bersangkutan atau pihak lain untuk mengidentifikasi data yang paling akurat. Metode ini melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk triangulasi.

3. Triangulasi waktu.

Triangulasi waktu Waktu adalah faktor penting dalam memverifikasi kredibilitas data. Keasliannya dibangun dengan memeriksa silang data menggunakan wawancara, observasi, atau teknik pada waktu yang berbeda. Jika hasilnya bervariasi, proses diulang sampai datanya pasti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Penggunaan Game *Online Higg Domino Island* pada Kalangan Anak di Desa Kampung Dalam

Berdasarkan pengalaman penulis dengan anak-anak yang bermain game online higgs domino island di Kampung Kampung, muncul dua masalah penting. Pertama, anak-anak menunjukkan kecenderungan boros, menghabiskan banyak uang untuk membeli chip untuk mengakses game online higgs domino island. Namun, orang tua hanya menyediakan uang yang cukup untuk makanan ringan dan kue, mendorong anak untuk meminta dana tambahan untuk memenuhi kebutuhan belanja mereka dan terus bermain higgs domino island online. Kedua, kesehatan anak-anak terganggu karena mereka menghabiskan waktu lama bermain game online higgs domino island, menyebabkan kecanduan dan pengabaian kebutuhan dasar seperti makan dan mandi, mengakibatkan kesehatan yang buruk dan sering sakit.

Adapun hasil wawancara mengenai kondisi yang telah dijelaskan di atas maka kondisi penggunaan game *online higg domino island* pada Kalangan anak di Desa Kampung Dalam adalah sebagai berikut:

a. Adanya Prilaku boros Pada Anak

Permainan higgs domino island melibatkan penggunaan chip yang dibeli menggunakan uang sungguhan untuk tujuan taruhan.

Menurut seorang anak dari Desa Kampung Dalam yang bermain game tersebut secara berlebihan,

“Awalnya saya memainkan game higgs domino island yang pertama dengan menggunakan chip gratis yang disediakan. Namun, setelah saya kalah, saya tidak dapat melanjutkan bermain. seminggu dan membeli chip dengan uang saya sendiri untuk terus bermain.” (M.Hatar, 10 Februari 2023)

Senada dengan itu, anak lain dari Desa Kampung Dalam yang bermain higgs domino island secara berlebihan menyatakan, “Sebelum bermain, saya dulu hanya mengeluarkan uang sepuluh ribu rupiah untuk jajan di sekolah. Sekarang, saya harus meminta uang lagi bahkan kadang pergi tanpa makanan ringan selama dua hari.

" Di sisi lain, orang tua dari Kampung Kampung yang anaknya bermain higgs domino island berlebihan mengatakan, “Saya tidak tahu kalau anak saya meminta uang tambahan untuk membeli keripik. mengerti betapa mereka membutuhkannya akhir-akhir ini.” (Devi, 12 Februari 2023)

Sebaliknya, orang tua lain dari Desa Kampung Dalam yang anaknya bermain higgs domino island berlebihan mengatakan,

“Memainkan game ini seharusnya hanya untuk hiburan semata. hanya sebatas game, tapi juga termasuk meminta snack tambahan dariku.” (Wati, 12 Februari 2023)

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa bermain higgs domino island secara berlebihan di Kampung Dalam dapat mengakibatkan anak berperilaku boros. Hal ini dapat dilihat melalui permintaan mereka akan makanan tambahan dan keinginan

mereka untuk menabung untuk membeli chip agar dapat terus bermain game.

b. Adanya Kesehatan Buruk Bagi Anak

. Adapun hasil wawancara yang disampaikan orang tua anak yang bermain *game higgs domino island* berlebihan di Desa Kampung Dalam adalah sebagai berikut:

”saya melihat sekarang anak sering kesehatannya terganggu itu terlihat deingan adanya mereka tidak masuik sekolah alasan sakit, saya selaiku orang tua selalu menekankan agar anak tidak memainkan game itu lagi dan menghapus aplikasinya, tetapi mereka bisa meimainnya kemibali ketika diiluar ruimah dan ketikia kami sudah itidur” (Herna, 13 Februari 2023)

Sedangkan Penjelasan dari orang tua anak yang bermain *game higgs domino island* berlebihan di Desa Kampung mengatakan bahwa:

“susah melaraing anak yang bermain game online ini, mereka selalu memiainkan sampai larut malam enitah pulang sekolah maupun dirumah sehiingga mereka cepat letih lupa makan sehinigga menimibulkan sakit, bukannya kami tidak melarannya mereika bisa keimbali menidownload apilikasi ini” (Rumloh, 13 Februari 2023)

Begitu juga dengan penjelasan dari anak yang bermain *game higgs domino island* berlebihan di Desa Kampung Dalam mengatakan bahwa:

”game *game higgs domino island* meimang asiik untuk memainikannya saimpai-samipai saya lupa makan dan memaiinkan sampai laruit malaim, kalau sakit saya berhenti

memainkan, apa bila tidak punya chip baru saya berhenti memainkannya” (Fredy, 13 Februari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa keikutsertaan yang berlebihan dalam permainan Higgs Domino Island di Desa Kampung Dalam dapat menimbulkan dampak yang merugikan bagi kesehatan anak-anak yang memainkannya. Hal ini dapat diamati karena anak-anak cenderung mengabaikan kebutuhan dasarnya seperti makan dan istirahat, karena terlalu lama terlibat dalam permainan.

3. Gejala terhadap perubahan akhlak anak kepada orang tua di Desa Kampung Dalam

Melalui observasi dan wawancara langsung, peneliti telah menyelidiki dampak dari permainan Higgs Domino Island terhadap nilai-nilai moral anak terhadap orang tuanya di Desa Kampung Dalam. Temuan mengungkapkan bahwa permainan tersebut melibatkan unsur perjudian dan berpotensi berdampak negatif terhadap tata krama dan prinsip etika anak-anak terhadap orang tua mereka. Studi ini mengidentifikasi tanda-tanda perubahan perilaku moral anak-anak terhadap orang tua mereka di Desa Kampung Dalam sebagai akibat dari permainan Higgs Domino Island sebagai berikut:

a. Sering Mengucapkan Kata-Kata Kasar Kepada Orang Tua

Adapun hasil wawancara yang disampaikan oleh salah anak yang bermain *game higgs domino island* di Desa Kampung Dalam adalah sebagai berikut:

“Saat saya main *game higgs domino island* dari situlah saya sering mengucapkan kata-kata kasar ketika saya mulai kalah dan

kartu tidak naik, seperti bodoh, taik, anjir dan banyak lagi, kata-kata itu saya ucapkan, ucapan ini sering saya ucapkan ketika saya berkomunikasi dengan orang tua ketika orang tua saya marah kepada saya.” (Bima, 15 Februari 2023)

Sedangkan Penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game higgs domino island* di Desa Kampung mengatakan bahwa:

“sebelum bermain *game higgs domino island* saya memang sudah sering mengucapkan kata-kata kasar, namun setelah mengenal *game online* ini saya lebih banyak mengetahui kata-kasar seperti anjing, jancok dan tolol. Kata-kata tersebut sering tidak sengaja mengucapkan kembali kata-kata ini..” (M. Hatar, 15 Februari 2023)

Begitu juga Penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game higgs domino island* di Desa Kampung mengatakan bahwa:

“bermain *game higgs domino island* dapat merubah bahasa komunikasi kepada orang tua padahal saya tau itu tidak baik karena kebiasaan saya sering mengucapkan kata-kata kasar apa lagi ketika orang tua saya marah maka kata-kata itu sering saya ucapkan, sebenarnya dari hati saya tidak mau namun realitanya sering melakukan tidak sengaja” (Rezki, 15 Februari 2023)

Para peneliti bertanya kepada orang tua dari anak-anak yang terlibat dalam permainan Pulau Higgs Domino mengenai perubahan perilaku mereka terhadap orang tua mereka. Wali dari anak-anak yang bermain permainan Higgs Domino Island di Kampung Kampung menyatakan bahwa

b. Sering Berbohong Kepada Orang tua

Sesuai dengan penuturan para orang tua yang anaknya bermain Higgs Domino Island di Desa Kampung menyebutkan bahwa:

"Anak-anak saya telah menipu saya berkali-kali, dan sampai saat ini, saya tidak menyadari bahwa mereka sedang bermain Higgs Domino Island. Saya percaya bahwa mereka hanya memainkan game online lain seperti Mobile Legend dan pubgi. Namun, sekarang saya sadar, saya ragu untuk memberi mereka uang sebelum memahami tujuan sebenarnya dari dana tersebut." (Herna, 20 Februari 2023)

Selain itu, orang tua lain di Kampung Kampung telah berbagi pengalaman mereka:

"Sebelum menemukan Higgs Domino Island, anak saya tidak pernah meminta uang jajan. Namun, sekarang data internet mereka tidak mencukupi, mereka meminta lebih. partisipasi mereka di Pulau Higgs Domino, saya dapat menanyakan tentang alasan di balik permintaan mereka sebelum memberi mereka uang." (Romlah, 20 Februari 2023)

Temuan dari wawancara yang dilakukan dengan anak-anak yang bermain Higgs Domino Island di Kampung Dalam adalah sebagai berikut:

"Sejujurnya, saya tidak bermaksud menipu orang tua saya. Saya sering mendapatkan uang dengan memenangkan permainan di Higgs Domino Island yang bisa dijual. Alhasil, saya berjanji untuk berhenti meminta uang untuk jajan. lima kali lipat saya menang, atau saya tidak menang sama sekali, setelah bermain hanya dua pertandingan." (Fredy, 20 Februari 2023)

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang bermain Higgs Domino Island sering menipu orang tuanya untuk membeli chip. Jika orang tua mereka menolak memberi mereka uang, mereka dapat meminjam chip dari teman sebayanya dan terus bermain. Untuk membayar hutang mereka, anak-anak mungkin terus menipu orang lain.

c. Sering Mengabaikan Teguran Orang Tua

Etika seseorang dapat dilihat melalui sikap dan tindakannya terhadap orang lain, seperti reaksi seorang anak ketika dimarahi oleh orang tuanya saat bermain Higgs Domino Island. Menurut seorang anak dari Desa Kampung Dalam,

"Meskipun orang tua saya menyarankan saya untuk tidak bermain Higgs Domino Island, saya tetap memainkannya. Saya selalu dapat mengunduhnya lagi jika dihapus. Saya yakin suatu saat saya akan menang besar dan menjadi kaya ." (M. Hatar, 22 Februari 2023)

Sementara itu, anak lain dari Kampung Kampung mengungkapkan kekesalannya saat dimarahi orang tuanya karena bermain Higgs Domino Island.

"Setiap kali mereka meminta saya untuk menjaga adik saya, saya akan berkata, 'Tunggu sebentar, saya akan kalah.' Saya terus bermain game bahkan setelah ditegur." (Rezki, 22 Februari 2023)

Orang tua dari anak-anak yang bermain Higgs Domino Island di Kampung Kampung menyatakan bahwa anaknya tidak suka diganggu saat bermain.

"Setiap kali saya menyuruh anak saya untuk belajar, mereka mengatakan ya, tetapi kemudian terus bermain dan bahkan marah ketika diminta berhenti." (Devi, 25 Februari 2023)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak yang bermain Higgs Domino Island menjadi marah dan mengabaikan peringatan saat bermain game. Hanya sebagian kecil yang mematuhi peringatan tersebut. Pengaruh permainan terhadap etika dan sikap anak terlihat dari ketidakpedulian mereka terhadap peringatan dari orang tua dan orang lain saat bermain.

3. Dampak negatif Bermain Game Online Higgs Domino Island pada anak di Desa Kampung Dalam

Dalam game *higgs domino* apabila poin bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat orang yang memainkannya terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *higgs domino* pada seseorang menjadi berlebihan yang mengakibatkan seseorang bisa kecanduan bermain. di Desa Kampung Dalam adalah sebagai berikut :

a. Terbuang waktu

Adapun hasil wawancara yang disampaikan oleh salah anak yang bermain *game higgs domino island* di Desa Kampung Dalam adalah sebagai berikut:

“Saya menghabiskan waktu dalam bermain game *higgs domino* itu bisa saja sampai 5 jam kalau lagi tidak sibuk tapi kalau lagi sibuk melakukan kegiatan maka bisa saja 8 jam sehari dalam bermain game *higgs domino*”. (Fredy, 25 Februari 2023)

Hal yang sama juga disampaikan oleh anak lainnya yang bermain *game higgs domino island* di Desa Kampung Dalam sebagai berikut:

“*game higgs domino* bisa membuat seseorang lupa akan waktu. Berkurangnya masa kita di kehidupan nyata, dikarenakan *game higgsdomino* yang saat ini lagi naik daun, bahkan saya pun pernah tidak tidur hanya karena keasyikan dalam bermain *game higgs domino*.” (David, 27 Februari 2023)

Sebagaimana Penjelasan dari orang tua anak yang memainkan *game higgs domino island* di Desa Kampung mengatakan bahwa:

“selama melihat bahwa selama ini anak saya *game higgsdomino Island* selalu membuang waktu yang tidak bermanfaat seperti belajar dan membantu saya saya bekerja” (Herna, 27 Februari 2023)

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa anak yang terlalu asyik hingga menggabungkan waktu hanya untuk bermain *game higgs domino*.” maka, akan berkurangnya waktu yang mana bisa mereka manfaatkan untuk melakukan aktivitas lainnya seperti introfeksi diri, dan juga rasa lelah yang berasal dari game, hal ini bisa menjadi penyebab hancurnya masa depan dan pendidikan mereka, bahkan ada beberapa anak yang rela meninggalkan sekolah hanya untuk bermain *game higgs domino*.

b. Menimbulkan Kecanduan

Game *game higgs domino island* dapat menimbulkan kecanduan pada para pemain game. Adapun hasil wawancara yang disampaikan oleh salah anak yang bermain *game higgs domino island* di Desa

Kampung Dalam adalah sebagai berikut:

“Kalau saya bermain game tidak bisa sebentar, bisa saja sampai 6-8 jam dengan harapan bisa menang dan bisa dijual chipnya dan Saat main game *higgs domino* itu kalau kita menang rasanya senang serta membuat kita kecanduan dan ingin terus memainkannya apalagi kita bisa mencapai level tertinggi”. (Bima 27 Februari 2023)

Hal yang sama juga disampaikan oleh anak lainnya yang bermain *game higgs domino island* di Desa Kampung Dalam sebagai berikut:

“Main game *higgs domino* itu kalau menang membuat kita menjadi kecanduan dan rasanya ingin bermain terus sampai level tertinggi dan mendapatkan kemenangan dan chipnya bisa dijual dan menghasilkan uang”. (M. Hata, 27 Februari 2023)

Sebagaimana Penjelasan dari orang tua anak yang memaminkan *game higgs domino island* di Desa Kampung mengatakan bahwa:

“Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, game *higgs domino* ini pun bisa dimainkan menggunakan hp, komputer. Bermain dalam kurun waktu cukup lama hingga berjam-jam akan berakibat pada kesehatan fisik maupun kesehatan mental anak, kecanduan game juga bisa menyebabkan pola makan waktu istirahat anak kita menjadi tidak beraturan hal ini disebabkan karena terlalu fokus pada game. (Peni, 29 Februari 2023)

Begitu juga penjelasan orang tua anak lainnya yang memaminkan *game higgs domino island* di Desa Kampung mengatakan bahwa:

“bermain game *higgs domino* lenih penting dari belajar ataupun bekerja dan hal ini bukanlah yang baik. Seharus anak saat ini mengisi waktu dengan hal-hal yang bermanfaat seperti bekerja

orang tua. Dengan adanya game ini memberikan dampak pada anak inilah yang berkecanduan memainkan game *higgs domino*. (Devi, 29 Februari 2023)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari anak yang memainkan game *higgs domino* dapat menimbulkan kecanduan seperti dampak anak memainkan sampai 6-8 jam dengan harapan bisa menang dan bisa dijual chipnya dan main game *higgs domino* pola makan waktu istirahat anak kita menjadi tidak beraturan hal ini disebabkan karena terlalu fokus Main game *higgs domino*.

c. Perilaku Anak

Adapun sifat-sifat buruk yang dapat ditimbulkan oleh permainan game *higgs domino island*. Sebagaimana hasil wawancara disampaikan oleh salah anak yang bermain game *higgs domino island* di Desa Kampung Dalam sebagai berikut:

“saya melihat Dalam permainan game *higgs domino island* menggunakan taruhan berupachip yang digunakan untuk bermain, hal ini dapat mengundang sifat buruk seseorang anak apabila sifat candu terhadap game tersebut sangatlah besar maka bisa saja seseorang melakukan tindakan pencurian jika uang yang dimiliki tidak ada lagi” (Rezki 30 Februari 2023)

Sedangkan penjelasan dari orang tua anak yang bermain game *higgs domino island* di Desa Kampung mengatakan bahwa:

“kalau anak saya melihatnya bermain game *higgs domino island* hanya untuk hiburan tetapi pelaksanaannya selalu berbohong dan akhir akhir ini uang saya sering hilang, saya takut nantinya anak saya bisa menjadi pencuri” (Fredy, 30 Februari 2023)

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa anak yang memainkan *game higgs domino island* secara berlebihan di Desa Kampung Dalam dapat mendatangkan beberapa perbuatan yang Adapun sifat-sifat buruk yang dapat ditimbulkan oleh permainan *game higgs domino island* seperti mencuri.

B. Pembahasan

1. Kondisi Penggunaan Game Online Higg Domino Island pada Kalangan Anak di Desa Kampung Dalam

Berdasarkan temuan penelitian, status anak muda yang mengikuti permainan higg domino island online di Kampung Kampung dapat dirangkum sebagai berikut. Pertama, anak-anak cenderung boros, karena mereka menghabiskan banyak uang untuk chip untuk mendapatkan akses ke game online higg domino island. Meski penghasilan dari olahraga hanya bisa menutupi biaya kue dan makanan ringan sejenis, anak-anak meminta dana tambahan untuk memenuhi kebutuhan belanjanya dan terus bermain game online pulau higg domino. Kedua, kesehatan anak sering terganggu, karena kecanduan game online menyebabkan jam bermain yang lama, mengabaikan praktik kebersihan dasar, dan sering mengalami sakit dan demam.

Menurut Surbakti (2017) mengemukakan bahwa penggunaan game online higg domino island secara ekstensif dapat menyebabkan perilaku anti sosial, berkurangnya interaksi sosial, dan berkurangnya empati orang tua terhadap lingkungan sekitar. Selain itu dapat menyebabkan gangguan

emosional seperti meningkatnya tingkat frustrasi dan sikap temperamental akibat kalah dalam permainan higg domino island online.

2. Gejala terhadap perubahan akhlak anak kepada orang tua di Desa Kampung Dalam

Indikasi terjadinya perubahan perilaku etis anak terhadap orang tua di Desa Kampung Dalam akibat bermain game Higgs Domino Island adalah sebagai berikut:

- a.** Sering menggunakan bahasa kasar terhadap orang tua, anak-anak yang asyik bermain game Higgs Domino Island sering menggunakan bahasa kasar saat bermain online. Akibatnya, mereka cenderung menggunakan bahasa yang sama saat berkomunikasi dengan orang tuanya, sehingga menimbulkan lingkungan yang tidak menyenangkan di rumah.
- b.** Sering menipu orang tua, anak-anak yang kecanduan bermain game Higgs Domino Island sering menipu orang tuanya untuk mendapatkan uang untuk membeli chip. Jika mereka tidak menerima uang, mereka meminjam chip dari teman mereka dan berbohong untuk melunasi hutangnya.
- c.** Sering mengabaikan peringatan orang tua, kebanyakan anak yang bermain game Higgs Domino Island cenderung mengabaikan peringatan dan marah ketika diinterupsi. Hanya beberapa anak yang mendengarkan orang tua mereka dan mengikuti nasihat mereka. Studi ini mendukung fakta bahwa bermain game Higgs Domino Island memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku dan sikap etis anak-anak, membuat mereka mengabaikan peringatan dari orang tua dan

orang lain. Menurut Gratitude (2020), perilaku etis terhadap orang tua merupakan nilai intrinsik yang bersumber dari hati nurani manusia, mendorong individu untuk bertindak baik terhadap orang tua tanpa mengharapkan imbalan apapun. Memenuhi tanggung jawab dan kewajiban terhadap orang tua membawa kebahagiaan dan mencegah individu terlibat dalam perilaku tidak etis terhadap mereka.

3. Dampak Negatif Bermain *Game Online Higg Domino Island* pada Anak di Desa Kampung Dalam

Permainan Higgs Domino Island berdampak buruk bagi anak-anak Kampung Dalam. Konsekuensi negatif berikut diamati:

- a. Pemborosan waktu adalah masalah yang signifikan, karena anak-anak yang bermain game Higgs Domino Island gagal memanfaatkan waktu mereka secara efektif. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kemampuan intelektual dalam jangka waktu lama, yang mengakibatkan penurunan kapasitas untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat.
- b. Kecanduan adalah hasil negatif lain dari bermain game Higgs Domino Island, dengan beberapa anak menghabiskan hingga 6-8 jam bermain dengan harapan menang dan menjual chip untuk terus bermain.
- c. Pengaruh permainan terhadap perilaku anak-anak juga menjadi perhatian, dengan beberapa menunjukkan tindakan yang tidak diinginkan seperti mencuri.

Penelitian Siti Hardiyanti (2022) mengungkapkan bahwa efek positif permainan lebih besar daripada konsekuensi negatifnya, termasuk

pemborosan waktu, kecanduan, perubahan sikap dan perilaku, konflik dengan teman dan keluarga. Studi tersebut menyimpulkan bahwa remaja memainkan permainan Higgs Domino Island untuk hiburan, untuk menghabiskan waktu, memuaskan rasa ingin tahu mereka, dan karena mereka telah bermain game untuk waktu yang lama, mengarah pada kebahagiaan pribadi tetapi tidak bermanfaat bagi orang lain. Ini bertentangan dengan prinsip etika utilitarianisme, yang menyatakan bahwa kebahagiaan individu harus bermanfaat bagi orang lain.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Permainan higgs domino island secara online yang dilakukan secara berlebihan oleh anak-anak di Kampung Dalam memperlihatkan perilaku boros mereka. Perilaku ini berdampak buruk bagi kesehatan mereka, karena mereka terus-menerus meminta makanan tambahan untuk terus bermain
2. Di Desa Kampung Dalam, perilaku anak terhadap orang tua sudah berubah, sering menggunakan kata-kata kasar dan mengabaikan teguran orang tua. Mereka juga berbohong kepada orang-orang untuk melunasi hutang chip mereka.
3. Bermain game online higgs domino island di Desa Kampung Dalam berdampak negatif bagi anak seperti membuang waktu dan menyebabkan kelemahan intelektual dalam jangka panjang. Itu juga dapat menyebabkan kecanduan, di mana anak-anak menghabiskan hingga 6-8 jam bermain game untuk menang dan menjual chip. Kecanduan ini dapat mempengaruhi perilaku mereka.

B. Saran

1. Diharapkan adanya penelitian lanjutan dan saran dari pembaca demi kemajuan skripsi ini untuk masa yang akan datang
2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut dan mendalam lagi mengenai topik permasalahan *game higgs domino island* di kalangan anak-anak.