

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK REMAJA  
(STUDI KASUS DESA TEBING TINGGI KECAMATAN SIULAK MUKAI  
KABUPATEN KERINCI)**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**FERDIAN OPERA MELDI**

**NIM. 2110201049**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**TAHUN 2025/1446H**



**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK REMAJA  
(STUDI KASUS DESA TEBING TINGGI KECAMATAN SIULAK MUKAI  
KABUPATEN KERINCI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan

Pendidikan Agama Islam



**OLEH**

**FERDIAN OPERA MELDI**

**NIM. 2110201049**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

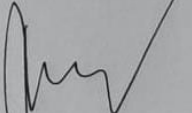
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

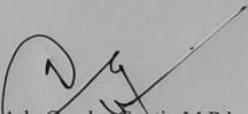
**TAHUN 2025/1446H**

**LEMBARAN PENGESAHAN**

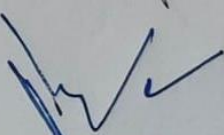
Skripsi oleh Ferdian Opera Meldi. 2110201049 dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)” Telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 11 November 2025

  
Drs. Mansur, M.Pd.I  
NIP. 1962202221993021001

Penguji I

  
Ade Candra Gustia M.Pd  
NIP. 1991111820220031001

Penguji II

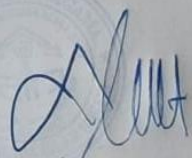
  
Dr. Harsinal, M.Pd  
NIP. 196805271998031001

Penguji III

Mengesahkan,  
Dekan FTIK

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Dr. Eva Ardiyal, M.A  
NIP. 196308122011011005

  
Fatnan Asbupel, M.Pd  
NIP. 19960420202031002

Dr. Hasrinal, M.Pd.

Sungai Penuh, Oktober 2025

Dosen Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Kerinci

Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci  
di  
Sungai Penuh

### NOTA DINAS

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa **Ferdian Opera Meldi, NIM 2110201049** yang berjudul **DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK REMAJA (STUDI KASUS DESA TEBING TINGGI KECAMATAN SIULAK MUKAI KABUPATEN KERINCI)** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikian disampaikan, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1



Dr. Hasrinal, M.Pd.  
NIP. 196805271998031001

<b>AGENDA</b>	
NOMOR :	71
TANGGAL :	04. 11. 2025
PARAF :	1

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ferdian Opera Meldi

NIM : 2110201049

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN)  
Kerinci

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul " Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)" yang belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik pada perguruan tinggi manapun.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penelitian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain. Kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh kana karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku

Kerinci,      September 2025  
Saya yang menyatakan

**FERDIAN OPERA MELDI**  
**NIM. 2110201049**

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah Puji Serta Syukur Kepada Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Atas Izin-Mu, Engkau Jadikan Aku Makhluk yang Senantiasa Belajar, Bersabar dan Berikhtiar, Beriman Serta Tak Luput dari Ilmu yang Senantiasa Engkau Berikan Untuk Menjalani Kehidupan Ini.*

*Karya ini kupersembahkan...*

*Untuk ayahanda tercinta **Saldi Efendi** dan ibunda tersayang **Ermaneli**, dari setiap langkahku, kutemukan doa tulusmu yang menjelma cahaya, mengiringi perjalanan anakmu yang masih berproses mencari arti.*

*Kasih dan pengorbananmu adalah pelabuhan jiwaku, surgaku di dunia, semesta cintaku yang tak pernah pudar.*

*Untuk saudara tercinta **Radid Al Fauzan**, terima kasih telah menjadi bahu yang kukenali dalam letih, semangat yang kau titipkan adalah bahan bakar perjuanganku, hingga skripsi ini dapat berdiri sebagai saksi kebersamaan kita.*

*Untuk Bapak **Dr. Hasrinal, M.Pd**, atas ketulusan bimbingan dan kesabaran yang tak bertepi, terima kasih telah menuntunku, menegurku, dan menguatkanmu, hingga ilmu dan cahaya dari Anda menjelma langkahku.*

*Dan untuk semua yang menitipkan doa dan harapan, semoga Tuhan melipatgandakan kebaikan hati kalian.*

*Terakhir, untuk diriku sendiri— yang tak lelah menenun asa meski badai datang berganti, yang belajar berdiri meski berkali jatuh, yang berjuang demi mengangkat derajat orang tua. Terima kasih, karena kau tetap bertahan, hingga mimpi ini kini menjadi nyata.*

### MOTTO

وَأَتَىٰكُمْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

*Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung. (Qs. Al Imran 104:3)*

## ABSTRAK

**Ferdian Opera Meldi, 2025, Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)**

**Kata Kunci:** *Game Online*, Akhlak Remaja, Aktivitas Sosial, Desa Tebing Tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci. Fenomena *game online* yang semakin marak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga membawa perubahan signifikan terhadap perilaku, aktivitas sosial, dan kualitas akhlak remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara mendalam kepada informan yang terdiri dari remaja, orang tua, dan kepala desa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan dampak positif maupun negatif dari intensitas bermain *game online*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dari *game online*, seperti melatih keterampilan berpikir kritis, strategi, kerja sama tim, komunikasi, serta menjadi sarana hiburan dan pelepas stres. Namun demikian, dampak negatif lebih dominan. Remaja cenderung lalai dalam ibadah, sering berkata kasar, mudah marah, malas belajar, kurang membantu orang tua, serta jarang mengikuti kegiatan sosial masyarakat. Faktor internal seperti lemahnya kontrol diri dan minat pribadi, serta faktor eksternal seperti pengaruh teman sebaya, minimnya pengawasan orang tua, dan derasnya arus teknologi menjadi pemicu utama.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *game online* memberikan lebih banyak dampak negatif terhadap akhlak remaja dibandingkan manfaatnya. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua, guru, tokoh agama, dan pemerintah desa dalam memberikan pengawasan, bimbingan, serta menyediakan alternatif kegiatan positif bagi remaja agar penggunaan teknologi dapat lebih bijak dan tidak merusak nilai moral.

## ABSTRACT

*Ferdian Opera Meldi, 2025. The Impact of Playing Online Games on Adolescent Morality (A Case Study in Tebing Tinggi Village, Siulak Mukai District, Kerinci Regency)*

**Keywords:** *Online Games, Adolescent Morality, Social Activities, Tebing Tinggi Village.*

*This study aims to identify and analyze the impact of playing online games on the morality of adolescents in Tebing Tinggi Village, Siulak Mukai District, Kerinci Regency. The increasingly widespread phenomenon of online games not only serves as a means of entertainment but also brings significant changes to adolescents' behavior, social activities, and moral quality. This research employs a qualitative method with in-depth interview techniques involving informants consisting of adolescents, parents, and the village head. The data obtained were then analyzed descriptively to illustrate both the positive and negative impacts of online gaming intensity.*

*The findings indicate that online games have several positive impacts, such as training critical thinking skills, strategic abilities, teamwork, communication, as well as serving as entertainment and stress relief. However, the negative impacts are more dominant. Adolescents tend to neglect worship, often speak harshly, become easily angered, are lazy in studying, provide less help to their parents, and rarely participate in community social activities. Internal factors such as weak self-control and personal interest, along with external factors such as peer influence, lack of parental supervision, and the rapid flow of technology, are identified as the main triggers.*

*The conclusion of this study is that online games generate more negative impacts on adolescent morality compared to their benefits. Therefore, the active role of parents, teachers, religious leaders, and the village government is necessary in providing supervision, guidance, and alternative positive activities for adolescents so that technology use can be more wisely managed without eroding moral values.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام  
على سيدنا محمد و على اله و أصحابه اجمعين

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)”.

Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Penulis juga menyadari bahwa penulisan dan bentuk skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis berusaha semaksimal mungkin agar penyusunan skripsi ini berhasil dengan baik sehingga dapat diterima dan disetujui pada sidang Munaqasah skripsi dan dapat digunakan dengan baik dikemudian hari. Terima kasih kepada Ibunda tercinta **Ermaneli** sebagai penyemangat yang mendoakan ku tiada henti, Ayahanda Tercinta **Saldi Efendi** serta Saudara tersayang dan terkasih **Radidi Al Fauzan**.

Bersama ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis menghantarkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag, M.Si Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci, bapak Dr. Faizin, S.Ag, M.Ag selaku wakil rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan, bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag selaku wakil Rektor bidang administrasi umum, Perencanaan dan keuangan, bapak Dr.

Halil Khusairi, M.Ag selaku wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

2. Bapak Dr. Eva Ardinal, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Bapak Dr. Eko Sujadi, M.Pd., Kons., Sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Bapak Dr. Rimin, M.PdI., Sebagai Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Rodi Hartono, M.Pd., Sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
3. Bapak Fatnan Asbupel, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
4. Bapak Dr. Hasrinal, M.Pd sebagai pembimbing I terima kasih atas arahan, bimbingan, serta motivasi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Bapak Drs. M. Karim, M.PdI selaku dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan dari semester satu sampai akhir.
6. Seluruh Bapak dan Ibuk dosen Pengampu mata kuliah di Prodi Pendidikan Agama Islam yang mengajar selama saya berada di IAIN Kerinci, mudah-mudahan ilmu yang telah diberikan bermanfaat.
7. Kepala Perpustakaan IAIN Kerinci, ruang sunyi yang penuh makna. Terima kasih telah menjadi rumah bagi pencarian ilmu, tempat di mana

lembar demi lembar pengetahuan membuka cakrawala dan menemani tiap detik dalam proses ini.

Semoga kebaikan semuanya mendapatkan rahmat dengan balasan pahala dan nikmat yang berlipat ganda dari Allah SWT.Amin.

Sungai Penuh, September 2025  
Penulis,

**FERDIAN OPERA MELDI**  
**NIM.2110201049**



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEBAR PENGESAHAN .....	ii
NOTA DINAS .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTO.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR BAGAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah .....	12
D. Tujuan Penelitian .....	12
E. Manfaat Penelitian .....	13
F. Definisi Operasional.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	18
A. Kajian Teori.....	18
B. Penelitian Relefan .....	42
C. Kerangka Berfikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis dan Metode Penelitian .....	48
B. Waktu Penelitian .....	49
C. Subjek Penelitian.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data .....	51
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Teknik Analisis Data .....	54

G. Teknik Keabsahan Data .....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	58
A. Deskripsi Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.....	58
B. Faktor Internal Dan Eksternal Yang Memengaruhi Perubahan Aktivitas Sosial Dan Akhlak Remaja Akibat <i>Game Online</i> .....	60
C. Dampak Positif Dan Negatif Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Remaja.....	64
D. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perubahan Akhlak Remaja.....	68
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN.....	98
BIOGRAFI PENULIS .....	141

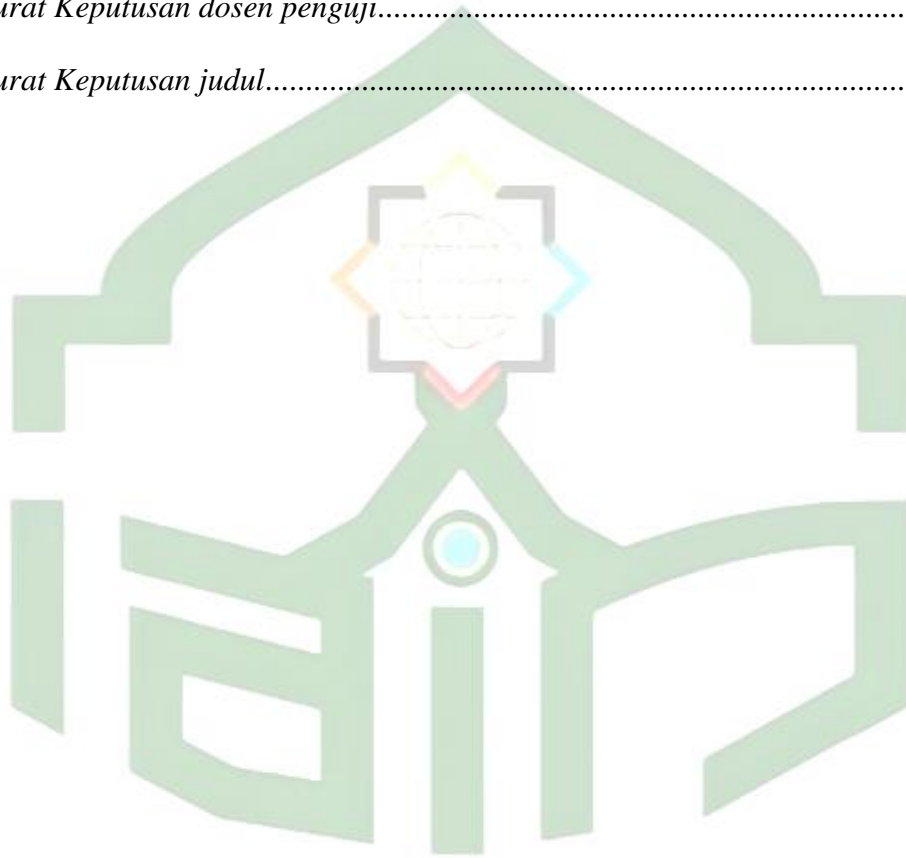
**DAFTAR GAMBAR**

1.1 *Dokumentasi Wawancara* ..... 118



## DAFTAR LAMPIRAN

1.2 Hasil Wawancara.....	86
1.3 Dokumentasi.....	118
1.4 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	124
1.5 Surat Keterangan Telah Penelitian.....	125
1.6 Surat keterangan Rekomendasi Penelitian .....	126
1.7 Surat Keputusan dosen penguji.....	127
1.8 Surat Keputusan judul.....	128



**DAFTAR BAGAN**

*3.1 Bagan 1 : Kerangka Berpikir..... 56*



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjiningsih. 2004 : 45). Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik remaja yang dimaksud adalah unik, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berjiwa petualang, dan mengekspresikan dirinya secara spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, serta cenderung kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan remaja, seperti perkembangan fisik, motorik, bicara, emosi, serta perkembangan bermain, dan kepribadian. Semuanya akan dialami oleh remaja (Hidayati, 1998: 10).

Remaja yang ada di Desa Tebing Tinggi adalah remaja yang kesehariannya melakukan hal-hal yang positif, misalnya melakukan olahraga (sepakbola, badminton, voli,) rajin dalam bidang pendidikan maupun sosial (sekolah, bekerja, gotongroyong). Para orang tua diharapkan bisa mengarahkan dan membimbing anak agar berperilaku sebaik mungkin mengarahkannya untuk melakukan hal yang *ma'ruf* dengan menaati perintah-Nya dan menjauhkannya dari hal yang *mungkar* yang dilarang oleh-Nya

untuk kemaslahatan hidupnya kelak.

Pendapat dari (*World Health Organization*) WHO 1974 remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda- tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relative lebih mandiri. (Sarwono, 2004:9).

Untuk menjadi calon generasi penerus bangsa haruslah memiliki prilaku yang baik, apalagi jika masih berada dalam bagian lingkungan yang beradab. Desa Tebing Tinggi adalah salah satu termasuk desa percontohan dalam segala bidang di Kabupaten Kerinci. Kegiatan-kegiatan keagamaanpun menjadi salah satu tarik daya tersendiri dari Tebing Tinggi, seperti TPQ, rebana, majlis taklim, kajian-kajian, dll. Adanya kegiatan ini disambut dengan baik oleh masyarakat setempat, harapan kegiatan keagamaan yang bisa diikuti oleh semua masyarakat, khususnya masyarakat Desa Tebing Tinggi.

Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kencenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak kearah kehidupan

yang sangat *kompetitif*. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami. (Andersen, 2004: 107).

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya. (Burhan, 2005: xxi).

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). (Santrock, 2007: 300).

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui

penginderaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media *elektronik* seperti radio, televisi, dan *internet* mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.

Melalui observasi awal, peneliti menemukan bahwa remaja di Desa Tebing telah banyak terpengaruh oleh berbagai game online yang marak pada era sekarang. Kepala Desa Tebing mengungkapkan bahwa “anak-anak sekarang lebih sering berkumpul dengan handphone daripada dengan tetangga sendiri.” Game online menjadi perhatian karena sifatnya yang adiktif, menguras waktu, mengurangi interaksi sosial, serta memengaruhi fokus belajar remaja. dalam hal ini yang sangat berpengaruh terhadap

akhlaknya. Menurut pendapat Imam- al-Ghazali selaku pakar di bidang akhlak yang dikutip oleh Yunahar Ilyas yaitu: Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika sifat itu melahirkan perbuatan yang baik menurut akal dan syariat, maka disebut akhlak yang baik, dan bila lahir darinya perbuatan yang buruk, maka disebut akhlak yang buruk. (Ilyas, 2006:2).

Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berkuat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia *virtual* atau *maya*. Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *ML (mobile legends)*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di depan layar *smartphone* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin, hal inilah yang biasa menjadi akhlak mereka semakin jelek.

Pergeseran nilai di Desa Tebing Tinggi sangat terlihat jelas. Sebelum mengenal *game online*, para remaja dikenal rajin, semangat sekolah, dan bertanggung jawab dalam bekerja. Namun setelah terpapar *game online* yang bersifat kompetitif dan adiktif, perilaku mereka berubah drastis: sering bolos, lupa waktu, dan malas belajar maupun bekerja. Hal ini terjadi karena *game online* membuat mereka lebih fokus pada dunia *virtual* daripada kewajiban

nyata. Akibatnya, nilai akhlak seperti disiplin, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap waktu menjadi melemah dan bergeser ke arah perilaku yang kurang baik.

*Game online* dapat dimainkan dengan komputer, laptop, atau media seluler. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini tidak sedikit yang memiliki ponsel dengan kecanggihan setara dengan komponen komputer. Siapa yang saat ini tidak mengenal *game online* Mobile Legends, COC, Kaya, dan masih banyak juga *game-game online* yang bisa di mainkan. Namun, bermain *game* ini tidak bijaksana akan memiliki banyak efek buruk dalam tubuh atau hidup kita tanpa disadari. Di balik banyaknya kecanggihan yang ditawarkan alat komunikasi saat ini ada bahaya membidik generasi yang lebih muda tetapi, pada saat yang sama membuktikan bahwa generasi sekarang lebih pintar dan berkembang dalam sains.

Menurut pendapat Young (2005) *game online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang denganyang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraihnilai tertinggi dalam dunia virtual”.

Seiring berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*. Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* hampir sama yaitu bermain *game* dengan menggunakan *PC* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan adalah, dengan *game online*, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan

beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi bagian lainnya.

*Game online* yang menyediakan fitur 'komunitas online, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. Game-game semacam ini biasanya lebih diminati daripada single player games karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. Game jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*. *MMOG* memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis *MMOG*, antara lain : *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)* : *Ragnarok, Seal, MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)* : *WarCraft, DotA, MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)* : *CounterStrike, Rising Force, dan Perfect Wars*.

Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamer* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antara *Gamers*. *Game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para *gamers* yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Tetapi perkembangan *gameonline* bukannya tanpa dampak negatif yang membayangi. Dari *game online* yang telah menjelma sebagai gaya hidup adalah pemanfaatan waktu bermain yang

berlebihan.

Perkembangan *Game Online* yang sangat pesat dan menjamur di beberapa kota, baik itu kota-kota besar maupun kecil, terutama di Desa Tebing Tinggi, hingga beberapa pelosok daerah membuat para *gamers* tersebut lebih mudah untuk menjangkau *game online*. *Game* pun mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *Game Online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, Walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi.

Jadi, seiring meningkatkan para *gamers* (pemain *game*) terutama remaja yang memainkan *game* tersebut rela menghabiskan waktunya dan bolos sekolah atau kuliah yang hanya untuk memainkan *game online* tersebut, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah atau perkuliahannya menjadi terganggu dan juga akhlak remaja tersebut pun tidak terlepas dari pengaruh *game online*. Karena banyak sekali remaja- remaja sekarang yang akhlaknya tidak terpuji karena memang factor permainan *game online* ini.

Sebelum munculnya *game online* di Desa Tebing Tinggi, para remaja

pada umumnya mengisi waktu luang dengan berbagai kegiatan positif yang bersifat sosial dan kebersamaan, seperti menghadiri pengajian umum, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, serta ikut serta dalam aktivitas sosial masyarakat, di mana semua hal tersebut tidak hanya membentuk rutinitas yang bermanfaat tetapi juga memperkuat hubungan kekeluargaan dan solidaritas di lingkungan sekitar; namun setelah hadirnya *game online*, terjadi pergeseran perilaku di mana remaja lebih cenderung menghabiskan waktu sendirian di depan layar gawai sehingga mereka jarang lagi mengikuti kegiatan sosial maupun keagamaan, meskipun sebenarnya *game online* juga membawa dampak positif seperti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, melatih strategi, mengembangkan kreativitas, bahkan membuka ruang relasi sosial secara virtual dengan pemain dari berbagai daerah (Granic, Lobel, & Engels, 2014; Yee, 2006).

Di sisi lain, dampak negatif dari *game online* lebih dominan dirasakan, seperti berkurangnya interaksi sosial nyata di lingkungan masyarakat, meningkatnya risiko kecanduan hingga munculnya gangguan perilaku atau *gaming disorder* yang diakui WHO (2018), menurunnya prestasi akademik karena waktu belajar berkurang, serta berkurangnya aktivitas fisik yang berdampak pada kesehatan (Putra, 2019; Hidayat & Puspitasari, 2017), sehingga perubahan ini menimbulkan tantangan baru bagi remaja Desa Tebing Tinggi yang sebelumnya aktif dalam kegiatan sosial, dan oleh karena itu diperlukan pendampingan serta pengawasan agar penggunaan *game online* dapat diarahkan secara sehat, seimbang, dan tidak merusak nilai-nilai

kebersamaan dalam masyarakat.

Peneliti menjumpai orang tua dan tokoh masyarakat di Desa Tebing Tinggi untuk melakukan wawancara mengenai permasalahan perubahan aktivitas dan akhlak pada remaja serta anak-anak akibat intensitas bermain *game online*. Dari hasil wawancara ditemukan beberapa kasus, misalnya ada remaja yang awalnya aktif mengikuti pengajian dan rutin membantu orang tua, namun setelah kecanduan *game online* seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*, ia lebih sering menghabiskan waktu di warung internet (warnet) hingga larut malam, sehingga menurun semangatnya untuk belajar maupun beribadah. Selain itu, ada juga kasus anak sekolah dasar yang sering meminta uang tambahan kepada orang tua dengan alasan kebutuhan sekolah, padahal uang tersebut digunakan untuk membeli kuota internet agar bisa bermain *game online* bersama teman-temannya. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran masyarakat, karena selain menurunkan minat remaja dalam kegiatan sosial dan olahraga, juga berdampak pada sikap mereka yang menjadi lebih individualis, mudah emosi ketika kalah dalam permainan, serta kurang menghargai orang tua. Kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa *game online* telah membawa dampak nyata terhadap perubahan perilaku remaja di Desa Tebing Tinggi dan memerlukan perhatian serius dari keluarga maupun masyarakat.

Perkembangan teknologi digital dewasa ini membawa perubahan besar dalam pola interaksi sosial remaja. Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah maraknya penggunaan *game online* sebagai sarana hiburan

sekaligus ruang pergaulan baru. Di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci, tidak sedikit remaja yang menjadikan warung internet, rumah teman, maupun area dengan akses jaringan kuat sebagai titik kumpul untuk bermain *game online* bersama. Aktivitas ini sering kali dilakukan berjam-jam tanpa mengenal waktu, sehingga menggeser kebiasaan belajar, beribadah, maupun bersosialisasi dalam keluarga dan masyarakat.

Fenomena ini semakin mengkhawatirkan ketika sebagian orang tua bersikap permisif, bahkan cenderung membiarkan anak-anak mereka larut dalam permainan tanpa pengawasan yang memadai. Dalam perspektif teori kontrol sosial sederhana, lemahnya pengawasan orang tua maupun lingkungan sekitar berpotensi melemahkan sikap disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan anak untuk membedakan mana perilaku yang sesuai dengan norma dan mana yang menyimpang. Akibatnya, remaja mudah terpengaruh untuk meniru perilaku negatif seperti berbicara kasar, bersikap acuh terhadap kewajiban, dan lebih mementingkan kesenangan sesaat dibandingkan kewajiban agama maupun akademik.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa *game online* juga membawa sisi positif seperti melatih kerja sama, strategi, dan kecepatan berpikir, terutama ketika dimainkan dalam format tim. Akan tetapi, jika manfaat ini tidak diimbangi dengan kontrol dan bimbingan yang tepat, maka dampak negatif justru lebih dominan dan memengaruhi akhlak remaja secara signifikan. Oleh sebab itu, penelitian tentang dampak bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi menjadi sangat penting dilakukan. Penelitian

ini diharapkan mampu memberikan gambaran nyata mengenai pengaruh *game online* terhadap pola pikir, sikap, dan perilaku remaja, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, serta masyarakat dalam mengambil langkah preventif dan solutif.

Berdasarkan permasalahan awal yang ditemukan dilapangan, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang: **“Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)”**.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk memudahkan dalam penelitian ini dan agar permasalahannya tidak terlalu meluas, permasalahan perilaku moral remaja yang terlibat *Game online* dibatasi dalam :

1. Penelitian ini dibatasi pada pembahasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi remaja dalam bermain *game online* di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.
2. Penelitian ini hanya meneliti dampak aktivitas sosial yang muncul akibat kebiasaan bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.
3. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh aktivitas pribadi remaja yang berkaitan dengan intensitas dan kebiasaan bermain *game online* terhadap perubahan akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Faktor apasaja yang mempengaruhi remaja bermain *game online* di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci?
2. Bagaimana dampak bermain game online terhadap akhlak remaja dalam aktifitas sosial di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci?
3. Bagaimana dampak bermain game online terhadap akhlak remaja dalam aktifitas pribadi di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi remaja dalam bermain *game online* di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis dampak bermain game online terhadap akhlak remaja dalam aktivitas sosial di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis dampak bermain game online terhadap akhlak remaja dalam aktivitas pribadi di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan dapat menambah cakrawala berfikir dan khasanah ilmu pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan perilaku remaja yang kecanduan *game online* serta menambah referensi bahan bacaan.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Untuk Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk para pembaca agar dapat mengetahui dan memahami perilaku remaja yang kecanduan *game online*.

#### b. Untuk Lembaga Almamater

Penelitian ini sangat berguna bagi almamater di samping sebagai dokumentasi juga berguna sebagai bahan informasi baru dan telaah ilmiah dalam mengkaji dan memperkaya pengetahuan yang baru.

#### c. Bagi Penulis

Peneliti dapat memperkuat cakrawala dan daya berfikir sehingga dapat menambah wawasan tentang judi pada remaja dan juga akan selalu merangsang peneliti untuk mencari dan menelaah ilmu yang belum di ketahui, serta juga sebagai syarat memperoleh gelar sarjana di Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

### F. Defenisi Operasional

Untuk memudahkan dalam memahami judul penelitian tentang

“Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)”, maka peneliti memandang perlu untuk memberikan penegasan dan penjelasan seperlunya terkait istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

### 1. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif (Suharno dan Retnoningsih, 2008: 234).

Dengan demikian yang dimaksud dengan dampak dalam penelitian ini adalah pengaruh atau penyebab positif atau negatif yang mengakibatkan perubahan akhlak anak yang bermain *game online* di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.

### 2. Bermain

Bermain dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas seseorang untuk bersenang-senang. Pengertian bermain yang penulis maksud pada penelitian ini adalah kegiatan atau aktivitas memainkan permainan *game online* yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 12-18 tahun di Desa Tebing Tinggi secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.

### 3. *Game Online*

Menurut Winn dan Fisher yang dikutip oleh Andri Arif Kustiawan mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang

dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Andri Arif Kustiawan, dkk, 2019: 6).

#### 4. Akhlak Remaja

Adapun Perkataan Akhlak berasal dari bahasa Arab, yang merupakan bentuk jama' dari (*Khuluq*), yang artinya *ath-thabi'ah* (tabi'at, watak), al-adat (kebiasaan), al-muru'ah (peradaban yang baik), al-sajiyah (perangai), dan al-din (agama). Kalimat tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan 'khalqun' yang berarti kejadian, serta erat kaitannya dengan 'khaliq' yang berarti pencipta dan 'makhluk' yang berarti yang diciptakan. Jika ditelisik dalam kamus bahasa Indonesia, maka akhlak dimaknai sebagai kelakuan atau budi pekerti. Menurut Ar-raghib, kata al-khalqu dan al-khuluq memiliki makna yang sama, namun kata al-khalqu banyak digunakan untuk menunjukkan fisik dengan mata kepala (Zenal Satiawan, dan M. Sidik, 2021:56).

M. Quraish Shihab, menyatakan bahwa "kata akhlak walaupun diambil dari bahasa arab, namun kata seperti itu tidak ditemukan dalam al-Qur'an, yang ditemukan hanyalah bentuk tunggal kata tersebut seperti khuluq, seperti termaktum dalam al-Qur'an surat al-Qalam ayat 4; "Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur (Amiruddin, 2021: 4).

Secara terminologis, Ibnu Maskawaih mendefinisikan akhlak sebagai keadaan gerak jiwa yang mendorong kearah melakukan perbuatan dengan tidak menghajatkan pikiran. Sedang menurut al-Ghazali akhlak ada-lah suatu sifat yang tetap pada jiwa yang memungkinkan seseorang melakukan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan seketika (Mochamat Nurdin dan Sofyang, 2016: 210).

Akhlak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah budi pekerti, tabiat, kelakuan dan watak (Dendy Sugono, 2008: 27).

Sedangkan menurut istilah akhlak adalah suatu sikap yang melekat pada manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan secara alami tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian. Menurut pandangan akal dan hukum islam keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang baik dan tepuji atau disebut akhlak yang baik, namun jika perbuatan-perbuatan yang timbul itu tidak baik disebut akhlak yang buruk (Abdurrohlim, dkk, 2014: 31).

Akhlak yang dimaksud penulis pada penelitian ini adalah sikap baik atau sikap buruk anak setelah bermain *game online*.

Masa remaja merupakan masa pertumbuhan yang pasti dilalui dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Masa remaja, yaitu usia remaja laki-laki yaitu dari 13 sampai 22 tahun sedangkan usia remaja perempuan yaitu dari 12 sampai 21 tahun. Usia pada remaja dapat kategorikan menjadi dua fase, yaitu usia 12 atau 13 tahun sampai 17 atau 18 tahun yaitu termasuk masa remaja awal, dan usia 17 atau 18 tahun sampai

21 atau 22 tahun yaitu remaja akhir, remaja menurut ahli psikologi di bagi menjadi 3 fase yaitu remaja awal, tengah dan akhir (Rosleny M, 2015: 166).

Remaja saat ini dapat disebut generasi *post millenials*. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Eryzal. N, 2019: 148).

Remaja bermain *game online* mempunyai motif – motif yang berbeda, ada yang bermain game sekedar hobi, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan adapula yang bermain game sudah menjadi bagian dirinya sendiri bisa disebut dengan kecanduan. Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya *agresivitas* (Ardi. R, 2013: 136).

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Dampak Bermain *Game Online*

###### a. Pengertian Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif (Suharno dan Retnoningsih, 2022: 234). Pengaruh tersebut timbul dari suatu benda atau orang yang dapat merubah watak, kepercayaan dan perilaku seseorang, pengaruh dapat pula diartikan sebagai suatu keadaan dan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak dapat digunakan untuk mempengaruhi atau meyakini seseorang untuk memberikan kesan kepada orang lain untuk mengikuti dan mendukung keinginannya.

Setiap keputusan dan kebiasaan seseorang pasti akan menimbulkan dampak tersendiri yang akan terjadi pada orang tersebut bahkan berdampak pada orang lain juga, dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif. Seperti seorang anak memutuskan untuk bermain *game online* dan menjadikannya sebuah kebiasaan sehari-hari, dari keputusan anak

tersebut untuk bermain *game online* maka akan menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif pada dirinya maupun pada orang lain yang ada disekitarnya.

Dampak dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

a) Dampak positif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif. Sedangkan positif adalah suatu pikiran atau suatu hal yang terjadi secara tegas dan nyata dan biasanya pikiran atau suatu hal tersebut mengarah pada hal-hal yang baik (Suharno dan Retnoningsih, 2022: 234).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah suatu pengaruh yang mendatangkan suatu akibat sehingga dapat memberikan kesan yang baik pada diri sendiri maupun pada orang lain.

b) Dampak Negatif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif. Sedangkan negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya (Suharno dan Retnoningsih, 2022: 234).

Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak negatif adalah suatu pengaruh yang mendatangkan suatu akibat

sehingga dapat memberikan kesan yang buruk pada diri sendiri maupun pada orang lain.

Dengan demikian yang dimaksud dengan dampak dalam penelitian ini adalah pengaruh atau penyebab positif atau negatif yang mengakibatkan perubahan akhlak anak yang bermain *game online* di Desa Tebing Tinggi.

#### **b. Pengertian Bermain**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain berasal dari kata “main” yang diberi tambahan imbuhan “ber”. Bermain juga dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas seseorang untuk bersenang-senang (Dendy Sugono, 2008: 968). Bermain merupakan kebutuhan alami setiap orang, dengan bermain seseorang dapat belajar dan mengenal hal-hal baru sehingga dapat menstimulasi berbagai perkembangan seperti fisik- motorik, kognitif, logika-matematika, Bahasa, moral agama, sosial-emosional dan seni.

Berikut pengertian bermain menurut para pakar pendidikan anak yang dikutip oleh M. Fadillah yaitu: Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi

dan belajar secara menyenangkan, sedangkan menurut Mayesti, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (M. Fadillah, 2019: 6).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan yang dapat mengembangkan kemampuan diri sehingga anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Namun saat bermain orang tua harus sering mengontrol jenis permainan yang dimainkan anak, selain mengontrol jenis permainan orang tua juga harus mengontrol aktivitas apa yang dilakukan anak saat bermain, karena tidak semua jenis permainan dan aktivitas yang dilakukan anak saat bermain bermanfaat bagi perkembangan anak.

#### a) Tujuan Bermain

Bermain merupakan kebutuhan dasar dan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari setiap keseharian anak yang harus dikembangkan. Tujuan dari bermain adalah agar anak memperoleh aktivitas yang melatih perkembangan baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Tujuan bermain dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu (Yanto, 2019: 1):

##### 1) Eksperimen Remaja

Eksperimen dapat diartikan sebagai tes atau percobaan, atau dapat disebut juga sebagai bagian dari statistik terapan yang berhubungan dengan perencanaan, pelaksanaan dan analisis percobaan untuk mengetahui efek dari suatu faktor.

Eksperimen dalam bermain dapat melatih anak untuk melakukan uji coba hal-hal baru untuk mendapatkan informasi atau pengalaman yang belum didapatkan, dengan rasa ingin tahu yang tinggi sering kali anak mencari hal baru dalam bentuk permainan yang dimainkannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa eksperimen yang dilakukan anak ketika bermain bertujuan untuk melakukan percobaan hal-hal baru dari suatu faktor, anak bereksperimen untuk mengetahui bentuk suatu benda, bunyi, pengalaman, informasi dan hal-hal baru lainnya pada saat bermain (Piaget, 1972).

## 2) Peniruan Remaja

Kegiatan meniru anak adalah bentuk tiruan remaja melalui berbagai hal seperti meniru perilaku orang yang ada disekitar nya atau meniru benda yang dilihat. Sedangkan imitation remaja saat bermain adalah suatu bentuk peniruan remaja terhadap permainan yang dimainkannya.

Jadi tujuan bermain salah satunya adalah adanya peniruan yang didapat oleh remaja, dengan bermain remaja akan meniru aktivitas dan hal-hal baru yang didapat dari permainan yang dimainkannya sehingga pengetahuan, perkembangan dan

pengalaman remaja semakin bertambah.

### 3) Adaptasi remaja

Adaptasi adalah suatu penyesuaian diri terhadap lingkungan yang baru, penyesuaian ini dapat merubah pribadi seseorang sesuai keadaan lingkungan yang ada disekitinya, dengan adaptasi lingkungan juga dapat berubah sesuai dengan keinginan individu yang ada di lingkungan tersebut (Dahlan Yaqub Al-Barry, 2001: 10).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa adaptasi adalah suatu proses penyesuaian diri terhadap lingkungan baru dan lingkungan tersebut juga dapat berubah sesuai dengan keinginan individu yang ada di lingkungan itu.

Sedangkan yang dimaksud dengan adaptasi remaja saat bermain adalah melatih remaja menyesuaikan dirinya untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-teman yang ada disekitar lingkungannya. Dalam kondisi ini setiap remaja pasti berusaha menyesuaikan diri atau beradaptasi agar terciptanya suasana keakraban, kenyamanan dan kegembiraan saat bermain (M. Fadillah, 2019: 8).

#### b) Manfaat Bermain

Bermain memiliki manfaat untuk proses tumbuh kembangnya anak, melalui bermain anak akan mendapatkan hal-hal baru tentang kehidupannya sehari-hari. Dengan bermain anak akan mendapat pengalaman baru dari lingkungan sekitarnya baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam

yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan sebagainya.

Aktifitas bermain tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan remaja tetapi juga bermanfaat bagi diri remaja, menurut Hurlock yang dikutip oleh Fadillah mengatakan bahwa aktivitas bermain dapat berpengaruh pada diri remaja diantaranya:

- a) Dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh individu.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi individu.
- c) individu dapat menyalurkan emosinya melalui bermain.
- d) Sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan individu untuk mendapatkan kesenangan.
- e) Bermain juga dapat dijadikan sumber belajar bagi individu, agar saat belajar individu tidak mudah bosan (M. Fadillah, 2019: 8).

c) **Karakteristik Bermain**

Bermain adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan yang ada pada diri anak, dengan bermain anak akan lebih cakap dan memiliki energi yang baik pada diri anak. Ada beberapa karakteristik kegiatan bermain yaitu:

- a) Bermain dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain dan dilakukan secara sukarela.
- b) Bermain dilakukan untuk mendapatkan kesenangan yang dapat dinikmati oleh pemainnya.

- c) Bermain dilakukan tanpa adanya imbalan atau iming-iming dari orang lain.
- d) Kegiatan bermain lebih diutamakan dari pada tujuan bermain.
- e) Bermain mengutamakan keterlibatan aktif dari pemain secara fisik ataupun mental agar terlaksannya permainan tersebut (Andri Arif Kustiawan, dkk, 2019: 4).

Dengan demikian yang dimaksud dengan bermain dalam penelitian ini adalah kegiatan atau aktivitas memainkan permainan *game online* yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 12-18 tahun di Desa Tebing Tinggi secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.

### c. *Game Online*

#### 1. Pengertian *Game Onlin*

*Game Online* atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online* didefinisikan menurut Burhan dan Tsharir (2005) ialah “ sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet”.

Penelitian ini menggunakan teori jarum suntik mengandung anggapan besar bahwa media massa menimbulkan efek kuat yaitu perubahan terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku seseorang. (Effendy, 1991: 6).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006).

*Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan jiwa seseorang. Dewasa ini mayoritas pemain *game online* adalah para peserta didik. Peserta didik sekarang ini lebih tertarik dengan *game online* karena tuntutan pergaulan yang menyebabkan permainan *game online* menjadi laris manis seiring dengan menjamurnya warnet. Mungkin karena mudahnya bermain *game online* sehingga mereka lebih suka bermain *game online* daripada melakukan hal lain yang lebih berguna.

*Game Online* biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan (seperti; pukul-memukul, tembak- menembak) ataupun berkiriman pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

Jadi intensitas bermain *game online* adalah seberapa besar minat atau niat seseorang bermain *game online* yang terkait dengan frekuensi individu dalam bermain *game online*.

## 2. **Macam-macam *Game Online***

Yang namanya game pasti memiliki macam- macamnya. Tapi yang dimaksud disini bukanlah tipe dari jalan cerita game itu, melainkan tipe dari program *game online*. Untuk saat ini, ada dua tipe atau macam atau juga jenis *game online*, yaitu:

### a) *Game Online* Berbasis file offline Installer

Pra remaja ini merupakan masa yang sangat pendek yaitu kurang lebih hanya satu tahun. Pada masa ini dikatakan juga sebagai fase yang negatif, hal tersebut dapat terlihat dari tingkah laku mereka yang cenderung negatif, sehingga fase ini merupakan fase yang sulit bagi anak maupun orang tuanya.

*Game online* berbasis *file installer* maksudnya ialah sebuah program permainan yang dapat di instal di perangkat tanpa internet. Namun, untuk memainkannya, game ini diharuskan untuk mempunyai koneksi internet. Tujuannya adalah untuk menghubungkan pemain 1 ke *server* game lalu memprosesnya sehingga pemain 1 dapat terhubung dengan pemain lain yang juga melakukan hal sama. Dengan begitu, maka dimungkinkan terjadinya kontak antara satu pemain dengan pemain lain. Game tipe ini mempunyai kelebihan yang biasanya terletak pada kualitas grafik dan fitur yang cukup keren. Sementara kekurangannya, game tipe ini cenderung mengalami ngelag atau macet terlebih jika

perangkat yang digunakan tak memiliki spesifikasi tinggi (Santrock, 2018).

b) *Game Online* Berbasis Web

*Game online* berbasis web berbeda dengan yang sebelumnya. Jika sebelumnya memanfaatkan file *installer*, namun kali ini *game online* berbasis Web memanfaatkan *browser* atau peramban web seperti *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*. Jadi, untuk memainkan game tipe ini seorang gamer hanya perlu membuka *browser* dan mengetik alamat *url game online*. Setelah itu kunjungi dan game pun dapat dimainkan tanpa harus menjalani proses instalasi. Kelebihan game tipe ini terletak pada penggunaannya yang mudah dan cepat. Akan tetapi untuk kekurangannya, game seperti ini biasanya memiliki grafik gambar yang cenderung kurang baik ketimbang *game online* berbasis *file installer*. Selain itu, jika koneksi internet lambat maka proses loading *game online* berbasis web akan jadi lamban. (Rolling & Adams, 2006)

*Game online* mempunyai dampak baik dan buruk terhadap para pemainnya, dampak yang ditimbulkan beragam macam mulai dari lamanya bermain game online, seringnya bermain game online, dan seberapa perhatiannya terhadap game online itu sendiri. Ini dapat menyebabkan beberapa

gamers mempunyai problem atau masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Berikut pengaruh positif dan negatif terhadap bermain game online.

### 3. Pengaruh Positif Dari Bermain *Game Online*

- a) Setiap game memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi perlengkapan senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.
- b) Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- c) Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi

antara mata dan tangan.

- d) Meningkatkan kemampuan membaca Psikolog dari Finland Univesity menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca pada anak- anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.
- e) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Sebuah studi menemukan bahwa gamers mempunyai skil/ berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai negara.
- f) 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. Karena pengguna komputer aktif biasanya mereka juga akan belajar *troubleshooting* komputer dan *overclocking*.
- g) Meningkatkan kemampuan mengetik kemampuan

mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

## 2. Dampak Negatif Bermain *Game Online*

### a. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat

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 karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

### b. 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. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, email dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi

bermain game.

c. Berbicara kasar dan kotor

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

d. 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.

e. Perubahan pola makan dan istirahat

Karena asik bermain game oline, para remaja mengalami perubahan pola istirahat dan pola makan. Hal ini terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapatkan happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

f. Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah, bahkan kuota internet dalam gadget. Belum lagi

koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

g. Mengganggu kesehatan

Demi meningkatkan level bermain *game online* para remaja bermain sampai lupa waktu, sehingga kesehatanpun tidak terkontrol dan akhirnya menyebabkan para gamers mengalami gangguan kesehatan. Hal ini sangat perlu diperhatikan oleh para orang tua yang harus sigap dan tegas terhadap anak-anaknya, terutama yang setiap harinya selalu bermain *game online* (Pratama, 2009: 73-75).

a. **Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game Online***

Menurut Horrigan (2002), intensitas terdiri dari tiga aspek, yakni:

1. Aspek frekuensi

Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.

2. Lama mangakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

3. Perhatiannya terhadap *game online*

Aspek ini mengukur perhatian dan keseriusan dalam bermain *game online*.

3. **Akhlaq**

a. **Pengertian Akhlaq**

Hadits yang diriwayatkan oleh Tirmidzi menjelaskan:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ  
إِيمَانًا

أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا وَحَيَارُكُمْ حَيَارُكُمْ لِنِسَائِهِمْ خُلُقًا (الترمذي).

*“Orang mukmin yang paling sempurna keimanannya adalah ia yang memiliki akhlak terbaik. Yang terbaik di antara kalian adalah yang terbaik akhlaknya kepada pasangannya.” (Hadits riwayat Tirmidzi)*

Akhlak berasal dari bahasa arab, yaitu jama' dari kata “*khuluq*” (خلق) secara bahasa kata ini memiliki arti perangai atau yang mencakup diantaranya: sikap, prilaku, sopan, tabi'at, etika, karakter, kepribadian, moral dll. Sedangkan menurut Mukhtar Ash Shihah akhlak adalah berarti watak. Sedangkan menurut Al Firuzabadi akhlak adalah watak, tabi'at, keberanian, dan agama.

Perilaku keagamaan atau biasa disebut dengan akhlak ialah secara etimologi merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang artinya budi pekerti, perangai, tingkah laku atau *tabi'at*. Akhlak diartikan sebagai ilmu tata karma, ilmu yang berusaha mengenal tingkah laku manusia, kemudian memberi nilai perbuatan baik atau buruk sesuai dengan norma-norma dan tata susila (Abdullah Yatimin, 2007: 3).

Akhlak secara terminologi menurut pendapat para ahli berbeda pendapat namun memiliki inti yang sama yaitu membahas tentang perilaku manusia.

a. H.M. Hafi Anshari mengatakan akhlak ialah hubungan tata cara

berhubungan yang baik baik secara vertical dengan Allah SWT, maupun secara horizontal dengan sesama manusia dan seluruh makhluk-makhluk Allah. (Anshari, 1993: 146).

- b. Hamzah Ya'qub mengatakan akhlak ialah ilmu yang menentukan batas antara baik dan buruk, antara terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia lahir dan batin (Ya'qub H, 1993:12).
- c. Ibrahim Anis mengatakan akhlak ialah ilmu yang objeknya membahas nilai-nilai yang berkaitan dengan perbuatan manusia, dapat disifatkan baik dan buruknya (Anis I, 1972: 202).
- d. Soegarda Poerbakawatja mengatakan akhlak ialah budi pekerti, watak, kesusilaan, dan kelakuan baik yang merupakan akbiat dari sikap jiwa yang benar terhadap khaliknya dan terhadap sesama manusia (Poerbakawatja S, 1976:9).

Penjelasan diatas menyebutkan bahwa hakikat *khuluq* (akhlak) atau tingkah laku ialah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian. Melalui hal ini timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pikiran.

Dapat dirumuskan bahwa akhlak ialah ilmu yang mengajarkan manusia berbuat baik dan mencegah perbuatan buruk dalam hubungannya dengan Tuhan, manusia, dan makhluk sekelilingnya (Asmaran AS, 2002:1).

Akhlak juga bisa disebut sikap seseorang kepada dirinya sendiri, jika seseorang itu sikapnya buruk maka buruk juga akhlaknya dan juga sebaliknya, maka dari itu akhlak seseorang tersebut harus diperbaiki, yaitu dengan cara di dakwahi oleh para kiayi atau ustadz biar akhlak tersebut menjadi akhlak yang baik. Penting bagi manusia yang menjadi sasaran dakwah atau manusia penerima dakwah, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok, baik manusia yang beragama Islam maupun tidak, atau dengan kata lain manusia, secara keseluruhan, itulah disebut mad'u.

Mad'u terdiri dari berbagai macam golongan manusia. Oleh karena itu, menggolongkan mad'u sama dengan menggolongkan manusia itu sendiri, profesi, ekonomi, dan seterusnya. Penggolongan mad'u tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Dari segi sosologis, masyarakat terasing, pedesaan, perkotaan, kota kecil, serta masyarakat di daerah marjinal dari kota besar.
- b. Dari struktur kelembagaan, ada golongan priyayi, abangan, dan golongan orang tua.
- c. Dari segi tingkatan usia, ada golongan anak-anak, remaja, dan golongan orang tua. Dan sebagainya, Kemudian Hukum Publik antara lain: Hukum pidana, Khilafah (Hukum Negara), Jihad (Hukum Perang dan Damai), dan lain sebagainya.
- d. Akhlak, yaitu meliputi: Akhlak terhadap khaliq, Akhlak terhadap

(diri sendiri, tetangan, masyarakat lainnya), akhlak terhadap bukan manusia (flora, fauna, dan lain sebagainya).

## **b. Bentuk-bentuk Akhlak**

### 1. Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji)

Akhlak mahmudah adalah sifat atau perilaku baik yang diajarkan oleh Islam dan harus dimiliki oleh setiap muslim. Akhlak ini merupakan cerminan iman yang kuat serta ketaatan kepada Allah SWT. Contoh akhlak mahmudah antara lain jujur, sabar, ikhlas, tawakal, rendah hati, adil, kasih sayang, pemaaf, serta rajin beribadah. Seseorang yang berakhlak mahmudah akan disenangi oleh Allah dan manusia, karena perilakunya membawa kebaikan bagi dirinya dan orang lain. Misalnya, sifat jujur membuat seseorang dipercaya dalam bermasyarakat; sifat sabar menjadikannya tegar menghadapi ujian; dan sifat ikhlas menjaga hatinya dari riya'. Akhlak terpuji ini juga menjadi modal penting dalam membangun kehidupan sosial yang harmonis, sebab orang dengan akhlak mahmudah mampu menebarkan kedamaian, menjaga amanah, serta mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi.

### 2. Akhlak Madzmumah (Akhlak Tercela)

Akhlak madzmumah adalah sifat buruk yang dilarang dalam Islam karena merusak diri sendiri maupun orang lain. Sifat tercela ini timbul dari kelemahan iman, dominasi hawa nafsu, dan kurangnya

pengendalian diri. Contohnya adalah sombong, iri hati, dengki, marah berlebihan, kikir, munafik, dusta, ghibah (menggunjing), hasud, dan ria (pamer). Sifat-sifat tersebut menimbulkan kebencian, permusuhan, bahkan kerusakan dalam hubungan sosial. Misalnya, orang yang sombong tidak akan disenangi orang lain karena meremehkan sesama, sementara sifat iri dan dengki membuat hati gelisah serta mendorong untuk berbuat zalim. Akhlak madzmumah juga menjauhkan seseorang dari rahmat Allah SWT, karena ia lebih mementingkan hawa nafsu daripada kebaikan. Oleh sebab itu, Islam memerintahkan umatnya untuk menjauhi akhlak tercela ini dengan cara memperkuat iman, memperbanyak ibadah, serta membiasakan diri berperilaku baik agar hati menjadi bersih (Asmaran As, 2002).

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Akhlak**

Akhlak mempunyai obyek yang luas karena berkaitan dengan perbuatan dan tingkah laku manusia, yang setiap perbuatan dan tingkah lakunya akan masuk kedalam bagian-bagiannya, karena manusia dalam hidupnya tidak lepas dengan aktifitas hubungan sesama manusia.

Masa remaja adalah masa bergejolaknya bermacam perasaan yang kadang-kadang bertentangan satu sama lain. Misalnya rasa ketergantungan kepada orang tua, belum dapat dihindari. Mereka tidak ingin orang tua terlalu banyak campur

tangan dalam urusan pribadinya. Kita sering kali melihat remaja terombang-ambing dalam gejolak emosi yang tidak terkuasai itu, yang kadang-kadang membawa pengaruh terhadap kesehatan jasmaninya (Daryanto, 2007: 130).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap pembentukan mental remaja yaitu :

#### 1. Faktor Intern

Masalah penting yang dihadapi oleh anak- anak yang sedang berada dalam umur remaja cukup banyak. Yang paling kelihatan adalah pertumbuhan jasmani yang cepat. Perubahan yang cepat inilah yang terjadi pada fisik remaja yang berdampak pula pada sikap dan perhatiannya terhadap dirinya. Ia menuntut agar orang dewasa memperlakukannya tidak lagi seperti kanak-kanak. Sementara itu, ia merasa belum mampu mandiri dan masih memerlukan bantuan orang tua untuk membiayai keperluan hidupnya.

Keadaan emosinya yang goncang sering kali diungkapkan dengan cara yang tajam dan sungguh-sungguh. Kadang-kadang ia mudah meledek dan mudah tersinggung, padahal, mungkin tanpa disadarinya, ia sudah menyinggung perasaan orang tua. Sementara itu ia juga mengalami perasaan aneh, ia mulai tertarik kepada teman lawan jenis. Akan tetapi, karena perkembangan tubuhnya kurang menarik, timbul juga perasaan malu. Akibatnya, dalam

dirinya bergejolak perasaan galau yang tidak menentu. Bila kita tinjau penyebab akhlak yang tidak baik pada remaja atau terjadinya kenakalan remaja di pandang dari sudut pandang psikologi, maka tindakan dan perangai yang demikian itu dianggap sebagai perilaku yang menyimpang. Perilaku tersebut tidak dapat dilihat dari kelakuan dan penampilan yang terlihat dari luar saja, akan tetapi harus dikaitkan dengan berbagai faktor didalam diri pribadi remaja yang nakal itu. Faktor-faktor luar yang mempengaruhinya biasanya berasal dari keluarga, lingkungan, sekolah, masyarakat, maupun pengaruh luar yang sepintas lalu kelihatan tidak berkaitan dengannya. Fungsi dan peranan keluarga dalam masalah kenakalan remaja sangat menentukan, tidak hanya dalam penaggulangannya saja, akan tetapi juga dalam timbulnya kenakalan dan penyimpangan-penyimpangan akhlak remaja tersebut. (Slameto, 2003: 110).

## 2. Faktor Ekstern

Masa remaja yang mengalami banyak perubahan yang terjadi pada umur remaja awal itu, sudah pasti membawa kepada kegoncangan emosi. Kadang-kadang hal tersebut ditambah pula dengan banyaknya contoh-contoh yang tidak baik, tetapi membangkitkan berbagai-bagai dorongan dan keinginan yang mulai timbul dalam dirinya. Apalagi di zaman abad ke 21 ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi benar- benar memukau

dan membuat manusia terseret untuk ikut tenggelam dan berkecimpung di dunia yang transparan tanpa rahasia.

Disinilah letak bahaya dan ancaman terhadap kehidupan para remaja yang sedang mulai mekar, yang sedang menatap hari depan yang diharapkan dan dicita-citakannya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada dasarnya baik dan berguna bagi kemajuan bangsa. Tetapi dalam kemajuan iptek itu telah ditumpangi dan disalah gunakan oleh sebagian manusia yang serakah yang tidak beragama, atau yang kehidupannya ditentukan oleh hawa nafsu dan bujukan setan. (Dwiastuti, 2005: 105).

Secara tidak terasa, kaum muda Indonesia terbawa oleh arus yang sering didengar dan disaksikan dalam acara-acara kebudayaan yang ditayangkan oleh media elektronik, baik berupa tayangan lagu-lagu, film, olah raga, terutama *game online*. Apa yang dilihatnya jauh lebih besar pengaruhnya dan lebih lama teringat olehnya, dan akan sering terbayang di ruang matanya. Yang paling banyak menjadi korban adalah remaja, baik yang bersekolah maupun yang sudah bekerja. Betapa berani mereka minum-minuman, mabuk-mabukan dan kemudian memperkosa teman perempuannya. Ada juga wanita yang dengan senang hati berbuat serong dengan teman yang dicintainya.

### 3. Faktor Lingkungan

Apabila kita memperhatikan remaja yang sedang mengalami

kegoncangan emosi, angan- anganya banyak. Khayalan tentang yang terlarang dalam agama mulai muncul, akibat pertumbuhan jasmaninya yang mendekati ukuran orang dewasa, sedangkan kemampuan mengendalikan diri lemah,. akibatnya terjadi kegoncangan emosi, walaupun kemampuan pikir telah matang.

Remaja yang sedang dalam gejolak pertumbuhan (13-21 tahun), yang kurang terlatih dalam nilai moral dan agama, mudah terseret kepada mengagumi dan meniru apa yang menyenangkan dan menggiurkannya. Perbuatan salah, perilaku menyimpang, ketidakpuasan terhadap orang tua, dan mungkin pula melakukan hal-hal terlarang dalam agama dan hukum negara, merupakan menunya sehari-hari.

Sesungguhnya penyimpangan sikap dan perilaku anak dan remaja tidak terjadi tiba-tiba, akan tetapi melalui proses panjang yang mendahuluinya. Disamping itu berbagai faktor ikut berperan dalam peristiwa tersebut. Diantara faktor-faktor yang timbul dari dalam diri anak atau remaja misalnya keterbelakangan kecerdasan, kegoncangan emosi akibat tekanan perasaan (frustasi), kehilangan rasa kasih sayang atau merasa dibenci, diremehkan, diancam, dihina dan sebagainya. Semua perasaan negatif tersebut dapat menyebabkan seseorang putus asa, bersikap negatif terhadap orang lain, bahkan mungkin juga sikap negatifnya dihadapkan kepada Allah. Maka ia condong menentang ajaran agama, meremehkan

nilai-nilai moral dan akhlak. Sikapnya boleh jadi akan mempengaruhi atau mewarnai seluruh penampilan perilakunya, air muka yang tegang, benci dan menentang setiap orang yang berkuasa, merasa iri dan dengki kepada orang yang melebihi dirinya, bahkan kebencian diarahkan pula kepada tokoh masyarakat, pemuka agama dan pemerintah. (Purwanto, 2007: 96).

#### **d. Indikator Akhlak**

Indikator akhlak dapat terlihat melalui perilaku sehari-hari yang mencerminkan :

- a) Kejujuran: Menunjukkan perilaku berkata benar, tidak menipu, tidak mencontek, serta transparan dalam menyampaikan informasi maupun mengerjakan tugas.
- b) Kesabaran: Mampu mengendalikan emosi, tidak mudah marah, tetap tenang saat menghadapi kesulitan, serta mampu menunggu giliran dengan tertib.
- c) Rendah Hati: Tidak sombong, menghargai kelebihan orang lain, tidak membanggakan diri secara berlebihan, dan mau menerima kritik serta saran.
- d) Santun: Menunjukkan kesopanan dalam berbicara dan bertindak, menghormati guru, orang tua, dan teman, serta menjaga etika dalam interaksi.
- e) Kasih Sayang: Menunjukkan empati, memperlakukan teman dengan baik, tidak membully, serta menunjukkan kepedulian

pada sesama.

- f) Hemat: Tidak boros dalam menggunakan uang atau fasilitas, mampu membedakan kebutuhan dan keinginan, serta menjaga barang dengan baik (Zainuddin, A. 2015)

## B. Kajian Terdahulu

Agar penelitian tidak tumpang tindih dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya, maka dalam hal ini perlu dilakukan telaah kepustakaan berupa kajian terhadap penelitian terdahulu. Sejauh informasi yang peneliti ketahui, memang dalam hal ini, judul yang peneliti lakukan sudah pernah dibahas oleh peneliti lainnya yang berkenaan pengaruh *game online*. Penelitian tersebut dilakukan oleh:

**Pertama**, penelitian *Pengaruh Control Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada pemain Dota 2 Malang*, oleh Alfin, 2016. Dari fakultas Psikologi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat control diri pemain Dota 2 Malang. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif non-eksperimen bentuk regresi. Data yang didapatkan dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat control diri pemain Dota 2 Malang adalah berada pada katagori sedang dengan prosentase sebesar 69%. Tingkat kecanduan *game online* juga pada kategori

sedang dengan prosentase sebesar 70%. Hasil analisis regresi sederhana antara control diri dengan kecanduan *game online* yang ditunjukkan dari hasil koefisien determinasi sebesar (0,194) dengan  $\text{sig} = 0,000$  ( $P < 0,01$ ), yang berarti bahwa terdapat pengaruh control terhadap kecanduan *game online* sebesar 19,4% pada pemain Dota 2 Malang.

Persamaan penelitian ini terletak pada tujuan (fokus) penelitian yaitu sama-sama ingin mengetahui pengaruh dari bermain *game online*. Namun penelitian ini ada perbedaannya yaitu penelitian Alfin ingin mengetahui pengaruh control diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain Dota 2 Malang. Sedangkan penelitian penulis ialah ingin mengetahui pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci.

**Kedua,** Penelitian Ayu Hardika Kusuma Jati (2014) dengan judul “ *Hubungan perhatian orang tua dengan sikap anak terhadap teknologi internet di Sonosewu Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta*” Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptifkuantitatif dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik kuesioner atau angket kemudian di uji dengan validitas dan realibilitas. Dan teknik analisis datanya menggunakan

analisis deskriptif dan analisis korelasi sebab akibat. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah Orang tua yang mempunyai anak usia 10-17 tahun di Sonosewu Rt.04-06 Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta, yang diambil dengan menggunakan metode Random Sampling (sampel acak) dengan jumlah sampel dalam penelitian ini dibulatkan menjadi 45 responden. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh korelasi antara X terhadap Y adalah 0.177 dengan signifikansi sebesar 0.245. Pengujian dilakukan pengujian dua ekor dengan kasus jalan adalah 45. Dengan ketentuannya apabila signifikansi di bawah atau sama dengan 0.05 maka  $H_0$ , dan jika di atas 0.05 maka  $H_a$ . Dalam penelitian ini signifikansi adalah 0.245, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara peran orang tua terhadap sikap remaja dalam menyikapi teknologi internet di Sonosewu Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta. Dalam penelitian ini dan penelitian penulis tidak ada persamaannya, tapi ada perbedaannya yaitu penelitian Ayu ingin mengetahui hubungan perhatian orangtua dengan sikap anak terhadap teknologi internet di Sonosewu Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta. Sedangkan penelitian penulis ingin mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci.

**Ketiga**, penelitian Ulfi Kholidiyah (2013) dengan judul “

*Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi*”Fakultas Psikologi di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Subjek penelitian ini adalah siswi SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo dan siswi SMP Negeri 2 Kartasura yang bermain *game online*. Teknik sampling menggunakan *purposive non random sampling*. Penelitian menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosi dan hasil penelitian diuji korelasi dengan teknik *product moment*. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *game online* yang signifikan dengan kecerdasan emosi, dengan hasil analisis korelasi sebesar 0,190 dengan signifikansi = 0,024:  $(p) \leq 0,05$ .

Persamaan dengan peneliti ini terletak pada tujuan penelitian, yaitu sama-sama ingin mengetahui dampak negatif bermain *game online*. Perbedaannya adalah penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara dampak negatif bermain *game online* dengan kecerdasan emosi sedangkan penelitian penulis yaitu dampak negatif bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci.

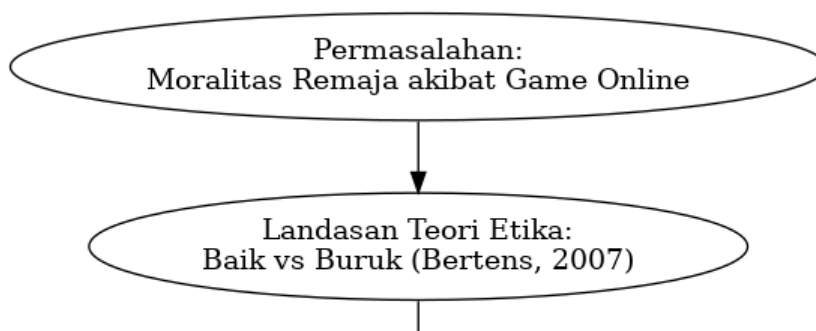
### **C. Kerangka Berfikir**

Kerangka pemikiran ialah diagram alir yang menggambarkan atau meringkas langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Permasalahan awal yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu

mengenai moralitas remaja di Desa Tebing Tinggi, Kecamatan Siulak Mukai, yang bermain game online, dijelaskan dalam kerangka pemikiran penelitian.

Salah satu yang sangat penting adalah proses mencapai cita-cita etis. Etika menguraikan cara hidup yang seharusnya dilakukan oleh manusia untuk mencapai potensi maksimal mereka. Pertanyaan mengenai perilaku atau tindakan manusia yang baik dan yang jahat harus dijawab sebelum kita dapat membicarakan etika. Etika adalah studi tentang bagaimana individu menggunakan perilaku mereka untuk berpikir secara kritis dan metodis tentang apa yang baik dan apa yang salah.

Tiga definisi etika diberikan oleh Bertens dalam buku Etika (2007:15): 1) nilai dan norma moral yang membantu seseorang atau kelompok mengendalikan perilaku mereka, 2) seperangkat prinsip atau nilai moral, asas-asas moral, dan norma-norma, dan 3) etika adalah ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk. Bermain *game online* mirip dengan memegang koin dengan dua permukaan yang terpisah. Hal ini menunjukkan bahwa tergantung pada penggunaannya, game online dapat memberikan dampak yang bertentangan. Surbakti (2017: 34) menegaskan bahwa ada keuntungan dan kerugian dalam bermain *game online*.





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitiannya menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk mengungkapkan keadaan yang terjadi pada diri objektif yang akan diteliti oleh penulis. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk melihat dan mengungkapkan suatu keadaan maupun objek agar dapat menemukan pemahaman dan menarik kesimpulan yang dihadapi, baik berupa gambar, kata, maupun kejadian (Yusuf Muri, 2017:43).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif untuk melihat bagaimana keadaan, gejala-gejala, fakta-fakta yang terjadi pada remaja yang bermain *game online*. Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis dan menarik kesimpulan dari fenomena dampak bermain *game online* terhadap akhlak remaja yang ada di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis yaitu untuk mengkaji tentang dampak bermain *game online* terhadap akhlak. fenomenologis adalah pendekatan yang terdapat dalam penelitian kualitatif yang tumbuh dan berkembang dalam bidang sosiologi menjadi pokok kajiannya, fenomena yang tampak sebagai subjek penelitian namun bebas dari unsur subjektivitas penelitian, peneliti berupaya untuk mereduksi dan

memurnikan sehingga tampak fenomena yang terjadi sesungguhnya (Nurdin, Ismail, 2019: 84). Adapun alasan peneliti menggunakan jenis pendekatan fenomenologis yaitu:

- a. Peneliti berusaha untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai dampak bermain *game online* terhadap akhlak remaja (Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci). Informasi ini didapatkan dengan cara observasi, wawancara dengan anak yang bermain *game online* dan orang tua dari anak yang bermain *game online* secara mendalam sehingga mendapatkan hasil seperti yang diinginkan.
- b. Data dikumpulkan sesuai dengan peristiwa yang ada di lapangan dengan observasi yang dilakukan.
- c. Dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif karena teknik ini sesuai dalam memahami proses realitas rasional sebagai subjek khususnya remaja yang bermain *game online* yang berada di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci.

## **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan terhitung semenjak ditetapkan surat izin penelitian. Lokasi penelitian ini yaitu di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci.

## C. Sumber Data

### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dengan cara langsung dari sumber pertamanya. Sumber primer dalam penelitian ini adalah:

- a. 3 Orang Tua Masyarakat Desa Tebing Tinggi
- b. 5 remaja yang bermain *Game Online*.
- c. Kepala Desa dan Staf Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci

Adapun untuk Remaja, diperoleh dengan memenuhi kategori pengambilan sampel:

- 1) Anak Remaja Usia sekitar 12 - 17 Tahun;
- 2) Bermain *Game On-line* dengan durasi waktu min 5 Jam/Hari;
- 3) Memiliki Orang Tua yang mengerti tentang *game online*.

Faktor yang menjadi pertimbangan pemilihan subjek penelitian ini karena subjek penelitian tersebut mengetahui informasi yang berkaitan dengan Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Tebing Tinggi. Pemilihan subyek ini dimaksudkan agar peneliti mendapatkan informasi dari berbagai macam sumber dan memperoleh pertimbangan pengalaman beragama sehingga data yang diperoleh dapat diakui kebenarannya.

### 2. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder yang peneliti gunakan berasal dari buku-buku teori yang membahas Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Ahlak Perilaku Remaja Di Desa Tebing Tinggi, antara lain sebagai berikut:

- a. Sejarah Desa.
- b. Struktur Kepengurusan Desa.
- c. Dokumen buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul yang diteliti.
- d. Data yang diperoleh dari observasi.
- e. Data yang diperoleh dari dokumentasi (berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan judul)

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan seperangkat alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian mengenai perubahan aktivitas sosial dan akhlak remaja akibat *game online* di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci, peneliti menggunakan beberapa instrumen utama, yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi.

Pedoman wawancara disusun secara sistematis untuk menggali informasi mendalam dari orang tua, tokoh masyarakat, guru, serta remaja terkait fenomena *game online*. Pertanyaan dalam wawancara difokuskan pada faktor internal (seperti motivasi, kontrol diri, dan kebiasaan) serta faktor eksternal (lingkungan keluarga, teman sebaya, dan perkembangan teknologi) yang memengaruhi perilaku remaja. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang dampak positif maupun

negatif dari kebiasaan bermain *game online*.

Pedoman observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas remaja, baik dalam konteks sosial, kegiatan keagamaan, maupun saat mereka berinteraksi dengan permainan online. Observasi dilakukan untuk melihat perubahan perilaku, seperti penurunan partisipasi dalam kegiatan masyarakat, perubahan sikap, hingga interaksi dengan teman sebaya. Observasi ini penting karena mampu memberikan data faktual yang mendukung hasil wawancara.

Selain itu, dokumentasi juga menjadi instrumen penting untuk mengumpulkan data sekunder berupa arsip, catatan kegiatan, foto, serta dokumen resmi dari pihak sekolah maupun desa. Melalui dokumentasi, peneliti dapat memperkuat temuan lapangan dengan data pendukung yang autentik.

Dengan memadukan pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti berharap dapat memperoleh data yang valid, reliabel, dan mendalam. Kombinasi ketiga instrumen ini juga memungkinkan peneliti melakukan triangulasi, sehingga hasil penelitian lebih objektif dalam menggambarkan perubahan aktivitas sosial dan akhlak remaja akibat pengaruh *game online* di Desa Tebing Tinggi.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara atau bahan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan tentang perencanaan, pelaksanaan

dan pengawasan serta tanggapan dan harapan dari dampak bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci. pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung terhadap objek penelitian, peneliti dapat melakukan penelitian secara partisipatif atau nonpartisipatif (Hardani dkk, 2020: 124). Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati remaja yang bermain *game online* di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci.

#### 2. Wawancara

Wawancara adalah melakukan pembicaraan atau Tanya jawab dengan lawan bicara untuk mendapatkan informasi dari objek yang diteliti, wawancara dibagi menjadi tiga kategori yaitu wawancara dengan melakukan pembicaraan informal, wawancara umum yang terarah, wawancara terbuka yang standar (Jonathan Sarwono, 2006: 224).

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari para pihak yang terlibat dalam Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci. Sebagai pewawancara akan melakukan wawancara

secara langsung dengan pihak yang diwawancarai yaitu: Kepala Desa Tebing Tinggi, Tokoh Agama Desa Tebing Tinggi, Tokoh Masyarakat Desa Tebing Tinggi, dan 5 Anak remaja yang bermain *Game Online*.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dari kantor Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci mengenai jumlah remaja, gambaran umum Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siluak Mukai Kabupaten Kerinci dan data-data lainnya yang diperlukan untuk penelitian ini.

#### **F. Analisis Data**

Analisis data kualitatif dalam penelitian berjudul “*Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)*” dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Sugiyono, yang meliputi tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana pada tahap reduksi data peneliti melakukan proses penyaringan terhadap berbagai informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi untuk kemudian dipilih data yang relevan dengan fokus penelitian yaitu terkait perilaku keagamaan, etika sosial, dan tanggung jawab remaja yang terlibat dalam aktivitas bermain *game online*, sehingga ditemukan adanya fenomena berupa sebagian remaja yang mengabaikan kewajiban ibadah seperti shalat,

menunjukkan sikap kurang sopan terhadap orang tua maupun guru, serta mengabaikan kewajiban belajar dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, kemudian pada tahap penyajian data seluruh hasil reduksi disusun secara sistematis dalam bentuk uraian naratif agar dapat dipahami secara menyeluruh, misalnya pada aspek ibadah ditemukan penurunan kedisiplinan melaksanakan kewajiban shalat, pada aspek sosial terlihat kecenderungan meniru bahasa kasar yang biasa digunakan dalam permainan daring, sedangkan pada aspek tanggung jawab terdapat indikasi kelalaian dalam menyelesaikan tugas sekolah maupun kewajiban rumah tangga, walaupun demikian terdapat pula sisi positif berupa kemampuan kerja sama dalam permainan berbasis tim yang sedikit banyak melatih solidaritas, dan selanjutnya pada tahap penarikan kesimpulan serta verifikasi, peneliti menarik kesimpulan bahwa dampak bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi lebih dominan bersifat negatif meskipun ada sedikit dampak positif, kemudian kesimpulan ini diuji keabsahannya melalui proses triangulasi sumber dengan cara membandingkan informasi dari remaja, orang tua, guru, dan tokoh masyarakat sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2017).

## **G. Teknik Keabsahan Data**

### **1. Triangulasi**

Triangulasi adalah salah satu teknik utama dalam menjamin keabsahan data penelitian kualitatif. Triangulasi dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber, teknik, maupun waktu dalam proses

pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari orang tua, tokoh masyarakat, guru, serta remaja mengenai dampak *game online*. Triangulasi teknik dilakukan dengan memadukan wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga data yang terkumpul tidak hanya berdasarkan pernyataan, tetapi juga didukung bukti nyata dari catatan lapangan maupun dokumen. Selain itu, triangulasi waktu digunakan dengan melakukan wawancara dan observasi pada waktu yang berbeda untuk menguji konsistensi informasi yang diperoleh. Dengan menerapkan triangulasi secara menyeluruh, data yang terkumpul menjadi lebih kredibel dan valid, sehingga hasil penelitian benar-benar mencerminkan realitas di lapangan (Moleong, 2019).

## 2. Member Check

Member check merupakan proses pengujian data dengan cara mengonfirmasi hasil temuan atau interpretasi peneliti kepada informan yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, setelah wawancara dilakukan, peneliti menyusun transkrip kemudian memperlihatkan hasilnya kepada informan untuk memastikan tidak terjadi kesalahan penafsiran. Teknik ini penting untuk menghindari adanya bias peneliti, karena informan sendiri dapat membenarkan, menambah, atau mengoreksi data yang sudah tercatat. Member check juga dilakukan setelah analisis sementara selesai, agar peneliti mendapatkan masukan langsung dari informan terkait kebenaran data. Dengan demikian, kredibilitas hasil penelitian

lebih terjamin, karena validitas data tidak hanya ditentukan oleh interpretasi peneliti, tetapi juga diakui kebenarannya oleh subjek yang diteliti. Member check merupakan salah satu cara paling efektif dalam penelitian kualitatif untuk memastikan data yang dihasilkan sesuai dengan kenyataan (Sugiyono, 2019).

### 3. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti peneliti melakukan pengamatan secara mendalam, terus-menerus, dan berulang pada objek penelitian agar memperoleh data yang konsisten dan komprehensif. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya sekali melakukan observasi terhadap perilaku remaja saat bermain *game online*, tetapi melakukan pengamatan berulang pada waktu yang berbeda untuk melihat pola yang muncul secara konsisten. Ketekunan pengamatan juga dilakukan dengan mencatat detail perilaku remaja baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, sehingga peneliti mendapatkan gambaran yang utuh. Melalui ketekunan ini, peneliti dapat membedakan informasi yang benar-benar faktual dengan data yang bersifat sementara atau kebetulan. Dengan kata lain, semakin tekun pengamatan yang dilakukan, semakin besar peluang data yang diperoleh bersifat valid. Teknik ini penting untuk menghindari subjektivitas berlebihan dan memperkuat keabsahan hasil penelitian (Moleong, 2019).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten

##### Kerinci

##### 1. Penjelasan Umum

Desa Tebing Tinggi berada di wilayah Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, tepatnya dalam Kecamatan Siulak Mukai. Desa ini termasuk dalam wilayah adat Depati Intan. Kode pos untuk Desa Tebing Tinggi adalah 37169. (Kode Pos Indonesia). Pemerintahan desa dipimpin oleh Kepala Desa bernama Annudin, S.Pd, dengan Sekretaris Desa Mulyadi, S.Sos. Struktur pemerintahan desa juga mencakup perangkat desa seperti Kaur Keuangan, Kaur TU & Umum, Kaur Perencanaan, Kasi Pelayanan, Kasi Kesejahteraan, Kasi Pemerintahan, serta beberapa Kepala Dusun. (Desa Tebing Tinggi) Desa juga memiliki website resmi yang menyediakan informasi seperti kontak, visi misi, produk desa dan sejarah. (Desa Tebing Tinggi). Desa Tebing Tinggi memiliki Posyandu yang dikelola desa, sebagai salah satu fasilitas pelayanan kesehatan masyarakat. (Desa Tebing Tinggi). Desa Tebing Tinggi termasuk dalam wilayah adat *Depati Intan*. Wilayah adat ini mencakup beberapa desa di Kecamatan Siulak Mukai. (berita BRWA) Dalam kehidupan budaya dan adat, lambang desa menggambarkan identitas lokal yang kuat: masyarakat menjaga adat, kesenian, dan nilai-nilai tradisional. (Desa

Tebing Tinggi)

## 2. Kondisi Sosial

Desa Tebing Tinggi Tahun 2017, bahwa jumlah penduduk adalah 1671 jiwa yang terdiri dari laki-laki 871 jiwa dan perempuan 800 jiwa terdiri dari 650 kk. Penduduk Desa Tebing Tinggi berdasarkan etnisitas, maka penduduk desa ini mayoritas berasal dari Mukai Mudik, sebagian kecil dari minang, batak dan kerinci yang telah bercampur dalam sistem perkawinan. Bahasa yang digunakan sehari-hari masyarakat Tebing Tinggi adalah bahasa Siulak karena mayoritas penduduknya berasal dari Siulak dan ini dibuktikan dengan dialek yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Mayoritas penduduknya beragama Islam dengan persentase sebagai berikut: Islam 100%.

## 3. Kondisi Budaya

Desa Tebing Tinggi menjaga dan menjunjung tinggi budaya dan adat istiadat yang diwarisi oleh Para Leluhur, hal ini terbukti masih berlakunya tatanan budaya serta kearifan lokal pada setiap prosesi pernikahan, Khitanan, dan kegiatan bersih desa. Semua itu diatur dalam ketentuan hukum adat yang ada di Desa Tebing Tinggi.

## 4. Sosial Ekonomi Masyarakat.

Sumber ekonomi utama masyarakat Desa Tebing Tinggi berasal dari pertanian, maka sebagai mata pencaharian utama penduduk berada di sektor pertanian. Hasil pertanian penduduk yang digunakan untuk

memenuhi kebutuhan sehari-hari keluarga dengan komoditi utama tanaman padi, sayur-sayuran. Disamping itu juga ada yang bekerja sebagai pegawai negeri, pedagang dan lain sebagainya. Kegiatan pertanian yang utama bagi masyarakat desa ini adalah petani tanaman padi, sayur-sayuran. Penanaman tanaman ini yang ditanam pada musim-musim tertentu dan tergantung pada harga yang diperoleh dari informasi pasar. Jenis-jenis komoditi yang diandalkan bagi masyarakat desa ini adalah padi, kentang, kol, tomat, kacang-kacangan, dan jenis tanaman sayur lainnya. Dengan persentase sebagai berikut: Petani 70%, Pedagang 12% Jasa 15% dan PNS 3%.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain *Game Online***

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa pengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan remaja. Salah satu bentuk pengaruh yang paling nyata adalah meningkatnya minat remaja terhadap permainan daring atau *game online*. Fenomena ini juga terjadi di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci, di mana sebagian besar remaja mengisi waktu luang mereka dengan bermain game menggunakan telepon pintar atau di warung internet. Aktivitas ini tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup dan pola pergaulan remaja di

era digital.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan berbagai pihak, seperti Kepala Desa, orang tua, dan remaja, terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi remaja dalam bermain game online, yaitu faktor lingkungan pertemanan, faktor hiburan dan psikologis, serta faktor kurangnya pengawasan keluarga.

Faktor pertama dan paling dominan adalah pengaruh lingkungan pertemanan. Dalam masa remaja, pengaruh teman sebaya sangat kuat karena mereka cenderung menyesuaikan diri dengan kelompok sosial tempat mereka bergaul. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Tebing Tinggi, A menyampaikan bahwa, *“Lingkungan pertemanan memiliki pengaruh yang sangat besar. Biasanya, seorang remaja mulai bermain game online karena ajakan teman-temannya. Mereka sering bermain bersama dalam satu kelompok atau di warung internet.”*

Pernyataan tersebut diperkuat oleh keterangan salah satu remaja (MPA) yang menjadi responden. Ia mengatakan, *“Pengaruh teman itu besar sekali. Kalau teman-teman saya sering main, otomatis saya juga ikut main. Biasanya kami main bareng lewat HP atau nongkrong di warnet.”* Hal ini menunjukkan bahwa pergaulan menjadi salah satu dorongan utama remaja untuk mencoba dan terus bermain game online. Mereka merasa ingin

diterima dalam kelompok dan tidak ingin ketinggalan tren yang sedang digemari oleh teman-teman sebayanya.

Selain itu, *game online* juga memberikan ruang bagi remaja untuk menjalin komunikasi dan kerja sama dengan pemain lain, baik yang berada di lingkungan sekitar maupun yang jauh. Hal ini membuat mereka semakin merasa memiliki komunitas atau kelompok sosial yang memperkuat ikatan pertemanan mereka melalui dunia virtual. Namun, di sisi lain, hal ini juga bisa menimbulkan ketergantungan terhadap interaksi digital dan mengurangi intensitas komunikasi langsung di dunia nyata.

Faktor kedua yang turut mempengaruhi adalah kebutuhan hiburan dan kepuasan psikologis. Dalam wawancara, Kepala Desa menjelaskan bahwa kebanyakan remaja bermain *game online* karena alasan hiburan dan ingin mengisi waktu luang setelah sekolah. Sementara itu, seorang remaja (AR) mengatakan, “*Saya main game online karena awalnya cuma ingin hiburan dan mengisi waktu luang setelah sekolah. Selain itu, teman-teman saya juga banyak yang main, jadi saya ikut biar bisa main bareng dan nggak ketinggalan.*”

*Game online* memberikan kesenangan instan dan menjadi pelarian dari kejenuhan rutinitas sehari-hari. Dalam konteks psikologis, remaja sering merasa terbebani oleh tugas sekolah, aturan keluarga, dan tekanan sosial. Bermain *game online* memberi

mereka ruang kebebasan untuk mengekspresikan diri, berkompetisi, dan mendapatkan rasa pencapaian. Ketika mereka berhasil menang atau mencapai level tertentu, timbul perasaan puas dan senang yang memperkuat motivasi untuk terus bermain.

Namun, berdasarkan pengamatan orang tua, dorongan untuk mencari hiburan ini kadang berlebihan. Salah seorang orang tua (AR) mengatakan, *“Anak saya main game karena ikut teman dan biar nggak bosan. Kadang kalau tidak main, dia merasa gelisah. Jadi seperti sudah jadi kebiasaan.”* Fenomena ini menunjukkan bahwa faktor psikologis berupa kebutuhan akan kesenangan dan hiburan sering kali berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dikendalikan jika tidak diimbangi dengan kesadaran dan kontrol diri yang baik.

Selain pengaruh teman dan kebutuhan hiburan, peran keluarga juga menjadi faktor penting dalam perilaku bermain *game online* pada remaja. Hasil wawancara dengan Kepala Desa menunjukkan bahwa peran keluarga dalam mengontrol kebiasaan bermain game masih kurang maksimal. Beliau menyampaikan, *“Banyak orang tua yang belum memahami dampak dari bermain game online secara berlebihan. Sebagian hanya menegur kalau anaknya main terlalu lama, tapi tidak memberikan arahan yang jelas.”*

Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil wawancara dengan

salah satu orang tua remaja (PK) yang mengatakan, “*Kami tidak melarang sepenuhnya, tapi tetap kami batasi supaya tidak lupa waktu dan tidak mengganggu sekolahnya.*” Hal ini menunjukkan bahwa meskipun orang tua menyadari potensi dampak negatif *game online*, pengawasan yang dilakukan masih bersifat longgar dan belum sistematis. Sebagian besar orang tua hanya menegur ketika anak sudah terlihat bermain terlalu lama, bukan memberikan batasan waktu yang tegas atau alternatif kegiatan yang lebih positif.

Kurangnya pengawasan ini membuat remaja memiliki kebebasan lebih dalam mengakses *game online* kapan saja. Dalam beberapa kasus, hal ini menyebabkan mereka bermain hingga larut malam, mengabaikan waktu belajar, bahkan mengganggu kewajiban beribadah. Kondisi ini dapat memperburuk disiplin dan tanggung jawab pribadi remaja jika tidak dikendalikan dengan bimbingan yang baik dari keluarga.

Selain tiga faktor utama di atas, kemudahan akses terhadap teknologi juga menjadi pendukung meningkatnya aktivitas bermain *game online*. Saat ini hampir setiap remaja memiliki telepon pintar dengan koneksi internet yang memadai. Di Desa Tebing Tinggi sendiri, jaringan internet sudah cukup baik, sehingga memudahkan mereka untuk bermain kapan saja. Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah satu remaja yang mengatakan bahwa mereka bisa

bermain “baik di rumah maupun di warnet” tergantung pada kondisi dan waktu luang.

Kondisi lingkungan sosial juga turut berperan. Banyak remaja yang tinggal di daerah dengan kegiatan sosial yang mulai berkurang, sehingga waktu luang mereka lebih banyak dihabiskan dengan bermain game. Kurangnya wadah kegiatan positif seperti olahraga remaja, pengajian rutin, atau kegiatan kepemudaan membuat *game online* menjadi alternatif utama untuk mengisi waktu.

## **2. Dampak Bermain *Game Online* dalam Aktivitas Sosial terhadap Akhlak Remaja**

Bermain *game online* tidak hanya berdampak pada aspek hiburan dan psikologis remaja, tetapi juga memengaruhi perilaku sosial dan akhlak mereka dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas sosial yang terbentuk melalui interaksi dalam game sering kali membawa pengaruh terhadap cara remaja berinteraksi dengan teman, keluarga, dan lingkungan sekitar. Dalam konteks Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci, fenomena ini semakin terlihat seiring dengan meningkatnya jumlah remaja yang menjadikan *game online* sebagai bagian dari rutinitas harian mereka.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa

informan, seperti Kepala Desa, orang tua, dan remaja, dapat diketahui bahwa dampak bermain game bagi remaja dalam aktivitas sosial terhadap akhlak remaja, yaitu sisi positif yang dapat mempererat kerja sama dan persahabatan, serta sisi negatif yang dapat melemahkan kontrol diri, menurunkan empati sosial, dan mengabaikan kewajiban keagamaan.

Salah satu dampak utama dari dampak bermain game bagi remaja dalam aktivitas sosial terhadap akhlak remaja adalah perubahan pola interaksi remaja dengan lingkungan sosialnya. *Game online* umumnya bersifat interaktif dan menuntut kerja sama antar pemain. Hal ini dapat melatih kemampuan komunikasi, strategi, dan kekompakan dalam tim. Dalam wawancara dengan seorang remaja(HYP), ia mengatakan, *“Kalau main bareng teman, hubungan jadi makin dekat karena sering kerja sama. Tapi kadang juga bisa berantem kalau kalah atau salah paham waktu main.”*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun *game online* bisa memperkuat ikatan sosial, di sisi lain juga bisa menimbulkan konflik emosional jika tidak dikendalikan dengan baik. Kepala Desa juga menyampaikan hal serupa, *“Ada pengaruhnya terhadap cara berinteraksi. Beberapa remaja jadi lebih mudah bergaul karena sering main bareng, tapi ada juga yang justru jadi kurang peduli dengan lingkungan sekitar.”*

Hal ini menandakan bahwa interaksi sosial dalam dunia

virtual tidak selalu selaras dengan interaksi sosial di dunia nyata. Sebagian remaja lebih nyaman berkomunikasi melalui layar ponsel daripada berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Akibatnya, kemampuan beradaptasi dan bersosialisasi di lingkungan nyata bisa menurun.

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan juga berpotensi memunculkan perilaku negatif, terutama dalam hal pengendalian emosi dan etika berbicara. *Game online* sering memicu adrenalin dan rasa kompetitif tinggi. Ketika kalah, banyak pemain yang cenderung melampiaskan emosi dengan marah atau mengucapkan kata-kata kasar. Seorang orang tua (M) yang diwawancarai mengungkapkan, "*Kadang kalau lagi main, anak saya suka ngomel-ngomel atau bicara agak kasar kalau kalah. Saya sering ingatkan supaya jangan mudah emosi karena itu cuma permainan.*"

Pernyataan ini menggambarkan bahwa dampak sosial dari *game online* tidak hanya terbatas pada waktu bermain, tetapi juga bisa terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari. Sikap kasar, marah, dan egois yang terbentuk dalam dunia game dapat memengaruhi akhlak remaja di rumah dan di lingkungan sosialnya. Kepala Desa juga menambahkan bahwa, "*Sikap remaja saat main itu bervariasi. Ada yang sportif, tapi tidak sedikit juga yang mudah tersulut emosi ketika kalah.*"

Dalam pandangan Islam, akhlak merupakan cerminan kepribadian dan nilai moral seseorang. Ketika remaja terbiasa mengucapkan kata-kata kasar, menghina lawan main, atau bersikap tidak sabar, hal tersebut menandakan adanya penurunan nilai akhlakul karimah. Remaja yang terpengaruh oleh suasana kompetitif dan emosional dalam game berisiko kehilangan kontrol diri serta mengabaikan nilai-nilai kesopanan dan etika sosial.

Dampak lain yang cukup signifikan dari aktivitas sosial dalam *game online* adalah kecenderungan remaja untuk mengabaikan kegiatan sosial dan keagamaan. Hasil wawancara dengan Kepala Desa menunjukkan bahwa, *“Beberapa remaja terlihat mulai mengabaikan kegiatan sosial dan keagamaan seperti gotong royong, salat berjamaah, atau pengajian remaja. Mereka lebih memilih bermain game di rumah atau di warung internet.”*

Pernyataan ini juga diperkuat oleh keterangan orang tua (AR) yang mengatakan, *“Kadang dia suka lupa waktu salat kalau sudah asik main. Kalau ada kegiatan di masjid, dia juga kadang malas ikut. Tapi kalau saya ingatkan, biasanya dia mau.”* Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *game online* dapat mengalihkan perhatian remaja dari tanggung jawab sosial dan spiritualnya.

Bagi sebagian remaja, waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi sosial di lingkungan nyata atau melaksanakan kewajiban ibadah malah dihabiskan untuk bermain game. Salah

satu remaja (MI) bahkan mengakui, "*Pernah beberapa kali saya nggak ikut pengajian remaja karena masih main. Tapi kalau ada kegiatan penting, biasanya saya ikut.*" Pernyataan ini menggambarkan bahwa kesadaran spiritual remaja masih ada, tetapi sering kali kalah oleh dorongan kesenangan bermain game.

Akibatnya, nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial dapat menurun. Dalam jangka panjang, hal ini bisa memengaruhi kepekaan moral dan religiusitas remaja, terutama dalam hal menjalankan kewajiban ibadah dan menjaga hubungan baik dengan masyarakat sekitar.

Meskipun terdapat berbagai dampak negatif, tidak dapat dipungkiri bahwa *game online* juga memiliki sisi positif terhadap aspek sosial remaja. Dalam beberapa kasus, bermain game secara tim dapat menumbuhkan rasa kerja sama, solidaritas, dan kemampuan berpikir strategis. Seorang remaja (RT) menyatakan bahwa, "*Kalau main bareng teman satu tim, kami belajar kerja sama dan saling bantu biar bisa menang.*"

Game dengan sistem tim mendorong pemain untuk berkomunikasi, berbagi peran, dan menghargai kemampuan orang lain. Hal ini bisa menjadi modal sosial yang positif apabila diimbangi dengan kesadaran moral dan pengendalian diri yang baik. Namun, agar sisi positif ini dapat berkembang, perlu adanya bimbingan dari orang tua dan guru agar remaja memahami batas

antara dunia permainan dan kehidupan nyata.

Dari hasil penelitian dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa aktivitas sosial dalam bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi. Pengaruh tersebut bersifat ganda: di satu sisi mampu mempererat hubungan dan kerja sama antarteman, namun di sisi lain dapat menurunkan kedisiplinan, mengabaikan kewajiban sosial-keagamaan, serta memicu perilaku emosional dan ucapan yang tidak sopan.

Diperlukan peran aktif keluarga, masyarakat, dan lembaga pendidikan untuk membimbing remaja agar mampu mengendalikan diri dalam bermain *game online*. Dengan pendampingan yang baik, aktivitas tersebut dapat diarahkan menjadi sarana pembelajaran karakter, bukan penyebab menurunnya nilai moral dan akhlak generasi muda.

### **3. Dampak Bermain *Game Online* dalam Aktivitas Pribadi terhadap Perubahan Akhlak Remaja**

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan pribadi remaja, salah satunya melalui aktivitas bermain *game online*. Aktivitas ini tidak hanya memengaruhi kehidupan sosial, tetapi juga memberikan dampak terhadap aspek pribadi dan pembentukan akhlak remaja. Dalam

konteks kehidupan di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai, fenomena remaja yang menghabiskan sebagian besar waktu pribadinya untuk bermain game menjadi perhatian masyarakat, khususnya para orang tua dan tokoh masyarakat.

Akhlak sebagai cerminan kepribadian seseorang mencakup sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika aktivitas pribadi remaja didominasi oleh kegiatan bermain *game online*, hal ini berpotensi membentuk pola perilaku baru yang bisa berdampak positif atau negatif terhadap akhlaknya. Salah satu dampak nyata dari aktivitas pribadi dalam bermain *game online* adalah perubahan pola penggunaan waktu. Banyak remaja yang lebih memilih menghabiskan waktu senggangnya untuk bermain game daripada melakukan kegiatan yang lebih produktif seperti belajar, berolahraga, atau beribadah.

Dari hasil wawancara dengan salah seorang remaja (HYP), ia mengaku bahwa, *“Kalau ada waktu luang, saya sering main game dulu sebelum belajar. Kadang suka lupa waktu karena keasyikan.”* Pengakuan ini menunjukkan bahwa bermain game sering kali mendominasi perhatian dan waktu remaja, bahkan menggeser prioritas kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangan akademik dan spiritualnya.

Kepala Desa juga menyampaikan pandangannya terkait hal ini, *“Anak-anak sekarang banyak yang lebih sering di rumah main*

*HP daripada bantu orang tua atau belajar. Kadang malam masih main sampai larut.”* Pernyataan tersebut menggambarkan adanya pergeseran kebiasaan remaja yang memengaruhi kedisiplinan dan tanggung jawab pribadi mereka.

Kedisiplinan merupakan bagian penting dari akhlak terpuji. Ketika remaja mulai mengabaikan waktu tidur, belajar, dan ibadah karena terlalu fokus bermain game, maka nilai kedisiplinan dan rasa tanggung jawab mulai terkikis. Akibatnya, remaja menjadi lebih sulit mengatur waktu, sering terlambat menjalankan kewajiban, dan cenderung menunda-nunda pekerjaan penting. Aktivitas bermain *game online* juga berdampak besar terhadap kondisi emosional dan kemampuan pengendalian diri remaja. Game yang bersifat kompetitif sering kali memunculkan perasaan tegang, senang, atau frustrasi. Jika remaja tidak mampu mengendalikan emosinya, hal ini bisa berakibat pada perubahan perilaku yang kurang baik.

Salah seorang orang tua (AR) yang diwawancarai menyatakan, *“Kalau lagi kalah main game, anak saya suka marah-marah sendiri, kadang melempar HP. Tapi kalau menang, bisa senyum-senyum terus.”* Dari keterangan tersebut tampak bahwa emosi remaja sangat dipengaruhi oleh hasil permainan yang mereka jalani.

Kepala Desa juga menambahkan, *“Beberapa anak di sini*

*kelihatan jadi lebih temperamental sejak sering main game. Tapi ada juga yang tetap bisa mengontrol diri dan tahu batas.”* Hal ini menandakan bahwa pengaruh terhadap akhlak sangat bergantung pada karakter dan kemampuan pengendalian diri masing-masing individu.

Dalam ajaran Islam, pengendalian emosi (*mujahadah an-nafs*) merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan akhlakul karimah. Remaja yang tidak mampu mengendalikan diri ketika marah atau kecewa berisiko terjerumus dalam perilaku tercela seperti berkata kasar, memaki, atau bahkan bertindak agresif. Sebaliknya, remaja yang mampu menjaga sikap sabar dan sportif saat bermain menunjukkan akhlak yang baik dan kedewasaan dalam bertindak. Aktivitas pribadi yang dilakukan secara terus-menerus akan membentuk kebiasaan, dan kebiasaan tersebut lambat laun membentuk kepribadian. Remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* biasanya memiliki perubahan dalam cara berpikir dan bertindak.

Seorang remaja (MPA) mengungkapkan, *“Kalau main game itu bikin tenang, jadi hiburan. Tapi kadang juga bikin capek kalau main kelamaan.”* Dari pernyataan ini terlihat adanya ambivalensi: di satu sisi game menjadi sarana hiburan dan pelepas stres, namun di sisi lain dapat menyebabkan kelelahan mental dan fisik.

Orang tua (PK) juga mengakui bahwa, *“Dulu anak saya rajin bantu di rumah, sekarang kalau disuruh sering bilang ‘nanti’. Katanya lagi main.”* Sikap menunda-nunda kewajiban ini menandakan adanya perubahan perilaku akibat ketergantungan terhadap hiburan digital.

Perubahan kepribadian yang terjadi pada remaja dapat berupa penurunan rasa tanggung jawab, kesabaran, dan kedisiplinan. Mereka cenderung mencari kesenangan instan dan kurang mampu menahan diri dari dorongan keinginan untuk terus bermain. Dalam jangka panjang, hal ini bisa berdampak pada pembentukan karakter yang tidak seimbang antara kebutuhan duniawi dan spiritual. Salah satu aspek yang paling dikhawatirkan oleh orang tua dan tokoh masyarakat adalah menurunnya kesadaran remaja dalam menjalankan ibadah akibat terlalu sering bermain *game online*. Kepala Desa menuturkan, *“Ada beberapa remaja yang kalau sudah main, lupa waktu salat. Padahal sudah diingatkan, tapi kadang bilang nanti selesai satu game lagi.”*

Keterangan ini diperkuat oleh pernyataan orang tua (M), *“Kalau adzan, kadang saya suruh berhenti main. Tapi dia bilang sebentar. Setelah itu baru salat. Tapi saya terus ingatkan supaya jangan tunda ibadah.”* Fenomena ini menunjukkan bahwa aktivitas pribadi yang berlebihan dapat menurunkan kedisiplinan dalam melaksanakan kewajiban agama.

Bagi sebagian remaja, bermain game menjadi bentuk “pelarian pribadi” dari rasa bosan, stres, atau tekanan sekolah. Namun, jika tidak diimbangi dengan kesadaran spiritual, hal ini dapat menjauhkan mereka dari kebiasaan positif seperti salat tepat waktu, membaca Al-Qur’an, atau mengikuti kegiatan keagamaan di masyarakat. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi melemahkan nilai-nilai akhlak seperti tanggung jawab terhadap Allah dan terhadap diri sendiri. Meskipun banyak sisi negatif yang muncul, tidak semua dampak aktivitas pribadi bermain *game online* bersifat buruk. Dalam kadar yang wajar, game dapat memberikan manfaat positif bagi keseimbangan emosional dan perkembangan kognitif remaja. Beberapa remaja mengaku bahwa bermain game membantu mereka mengurangi stres dan kejenuhan.

Salah satu remaja (HYP) mengatakan, “*Kalau main game sebentar bisa bikin tenang. Jadi nggak cepat bosan belajar.*” Game juga dapat melatih kemampuan berpikir cepat, strategi, dan koordinasi mata-tangan. Namun, manfaat ini hanya akan terasa jika permainan dilakukan dengan pengendalian diri dan waktu yang seimbang.

Oleh karena itu, peran orang tua dan lingkungan sangat penting dalam mengawasi serta memberikan arahan agar aktivitas bermain game tidak melampaui batas. Jika diarahkan dengan benar, aktivitas tersebut bisa menjadi sarana melatih konsentrasi

dan ketekunan, yang justru mendukung pembentukan akhlak positif seperti kesabaran, kerja keras, dan tanggung jawab.

### C. Pembahasan

#### 1. Faktor yang mempengaruhi

Dari hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perubahan akhlak remaja akibat bermain *game online* mencakup lima aspek utama yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan mereka sehari-hari. Pertama, tingkat religiusitas remaja mengalami penurunan. Banyak remaja yang mulai lalai dalam menjalankan kewajiban ibadah seperti salat, mengaji, dan menghadiri kegiatan keagamaan karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain game. Nilai-nilai spiritual yang seharusnya menjadi dasar perilaku mulai terabaikan akibat ketergantungan terhadap dunia digital.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2006) yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan periode pencarian jati diri, di mana individu sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan dan media yang mereka konsumsi. Ketika remaja lebih banyak berinteraksi dengan dunia maya dibandingkan dunia nyata, maka nilai-nilai moral dan religius dapat mengalami pergeseran.

Selain itu, hasil penelitian Putri dan Santoso (2021) dalam jurnal *Psikologi Remaja dan Perkembangan Sosial* menunjukkan

bahwa intensitas bermain game online yang tinggi memiliki korelasi negatif terhadap tingkat religiusitas dan kepedulian sosial remaja. Penelitian tersebut mengungkap bahwa semakin lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game, semakin besar kemungkinan remaja melalaikan kewajiban spiritual dan sosialnya.

Menurut Zakiah Daradjat (1995), pendidikan agama memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan akhlak yang baik. Namun, jika perhatian terhadap nilai-nilai agama mulai melemah karena pengaruh hiburan digital seperti game online, maka akan timbul perilaku yang tidak selaras dengan ajaran moral Islam, seperti malas beribadah, kurang disiplin, dan cenderung mengabaikan tanggung jawab sosial.

Kedua, sopan santun dan etika sosial remaja menjadi terganggu. Dalam interaksi sehari-hari, mereka cenderung berbicara kasar, meniru bahasa atau perilaku agresif dari karakter game, bahkan kehilangan rasa hormat terhadap orang tua dan guru. Ketiga, tanggung jawab terhadap keluarga juga menurun. Banyak remaja yang lebih memilih bermain game daripada membantu orang tua atau menjalankan tugas rumah tangga. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran prioritas dari tanggung jawab nyata ke hiburan virtual. Keempat, aktivitas sosial di lingkungan masyarakat menjadi semakin lemah. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bergaul secara positif dengan teman sebaya, mengikuti kegiatan remaja masjid, atau

berpartisipasi dalam kegiatan sosial, justru dihabiskan di depan layar. Akibatnya, kemampuan bersosialisasi dan empati mereka berkurang. Kelima, prestasi akademik mengalami penurunan. Konsentrasi belajar menurun, waktu belajar terganggu, dan motivasi untuk berprestasi melemah karena pikiran mereka lebih fokus pada permainan.

Faktor pendorong perubahan tersebut berasal dari dalam diri remaja sendiri, yakni lemahnya kemampuan mengendalikan diri dan rendahnya kesadaran akan dampak negatif *game online*. Sementara faktor eksternal meliputi pengaruh teman sebaya yang turut bermain, kurangnya pengawasan dan bimbingan orang tua, serta derasnya arus teknologi yang membuat akses terhadap game semakin mudah dan sulit dibatasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perubahan akhlak remaja akibat bermain game online mencakup lima aspek utama yang saling berkaitan dan berpengaruh terhadap kehidupan mereka sehari-hari. Pertama, aspek religiusitas mengalami penurunan karena remaja menjadi lalai dalam menjalankan ibadah dan nilai spiritual. Kedua, sopan santun dan etika sosial menurun akibat pengaruh perilaku agresif dari dunia game. Ketiga, tanggung jawab terhadap keluarga berkurang karena waktu lebih banyak dihabiskan untuk bermain daripada membantu orang tua. Keempat, aktivitas sosial melemah karena remaja

cenderung mengisolasi diri dari lingkungan sekitar. Kelima, prestasi akademik menurun akibat berkurangnya konsentrasi dan motivasi belajar. Secara keseluruhan, kelima aspek ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online secara berlebihan dapat mengganggu keseimbangan antara tanggung jawab spiritual, sosial, keluarga, dan akademik dalam kehidupan remaja.

## 2. Dampak Game Online pada Aktifitas Pribadi

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah membawa perubahan besar dalam pola hidup masyarakat, terutama generasi muda. Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah meningkatnya penggunaan game online sebagai hiburan utama. Game online, baik yang berbasis aplikasi maupun web, memiliki daya tarik yang tinggi karena mampu memberikan pengalaman interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Namun, di balik sisi positif tersebut, game online juga memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas pribadi seseorang. Dampak ini dapat muncul dalam berbagai bentuk mulai dari perubahan pola hidup, pola pikir, kebiasaan sehari-hari, hingga memengaruhi kondisi fisik, mental, dan sosial. Aktivitas pribadi yang semula teratur sering kali mengalami pergeseran akibat meningkatnya intensitas bermain game online.

Salah satu dampak yang paling terasa adalah perubahan pada manajemen waktu pribadi. Banyak pemain yang tidak

menyadari berapa lama mereka menghabiskan waktu bermain, terutama karena game online dirancang dengan sistem reward, level, dan kompetisi yang mendorong pemain terus terlibat. Ketika seseorang terbiasa bermain game dalam durasi yang panjang, aktivitas seperti belajar, beristirahat, berkumpul bersama keluarga, hingga ibadah dapat terabaikan. Pengguna yang seharusnya menggunakan waktu untuk aktivitas produktif sering kali menundanya karena merasa ingin menyelesaikan misi permainan terlebih dahulu. Lama-kelamaan, kebiasaan menunda ini dapat menurunkan disiplin pribadi dan mengganggu keseimbangan hidup. Selain itu, game online yang dapat diakses kapan saja melalui smartphone membuat seseorang semakin sulit mengendalikan diri dalam mengatur waktu.

Selain masalah waktu, game online juga berdampak pada kebiasaan fisik dan kesehatan tubuh. Bermain game dalam waktu lama sering menyebabkan kurangnya aktivitas fisik, sehingga mendorong gaya hidup sedentary. Seseorang lebih memilih duduk berjam-jam di depan layar daripada melakukan aktivitas gerak yang menyehatkan. Kebiasaan ini memicu berbagai risiko seperti kelelahan mata, sakit kepala, sakit punggung, postur tubuh yang buruk, serta meningkatnya risiko obesitas. Tidak sedikit pula pemain yang mengabaikan waktu makan, bahkan sering tidur larut malam karena terlalu asyik bermain, sehingga kualitas tidur

menjadi buruk. Kurangnya tidur tentu berpengaruh pada konsentrasi, stamina, dan produktivitas di pagi hari. Dalam jangka panjang, pola hidup tidak sehat ini dapat berpengaruh besar terhadap kesehatan fisik seseorang.

Dampak lain dapat terlihat dari perubahan emosi dan kesehatan mental. Game online memberi pengalaman kompetitif yang menimbulkan tekanan tertentu. Ketika pemain kalah, gagal mencapai target, atau menghadapi lawan yang lebih kuat, banyak yang merasakan frustrasi, stress, bahkan kemarahan. Emosi ini bisa terbawa ke kehidupan sehari-hari. Misalnya, seseorang menjadi mudah tersinggung, gelisah, atau tidak sabar saat menjalankan aktivitas lain. Sebaliknya, ketika seseorang menang atau naik level, ia merasakan kepuasan dan kebahagiaan sesaat yang dapat memicu keinginan untuk bermain lebih lama demi mengulang sensasi tersebut. Fenomena ini mendorong terjadinya perilaku adiktif, yaitu kondisi ketika seseorang sulit mengendalikan diri untuk berhenti bermain meskipun sudah menyadari dampak negatifnya. Jika permainan digunakan sebagai pelarian dari masalah pribadi, tekanan sekolah, atau konflik sosial, maka risiko kecanduan semakin besar. Kondisi kecanduan ini pada akhirnya mengganggu kestabilan mental dan membuat seseorang kurang mampu menghadapi masalah secara sehat.

Game online juga memengaruhi perilaku sosial dan

hubungan pribadi, termasuk dengan keluarga dan teman. Seseorang yang terlalu fokus pada dunia virtual cenderung kurang berinteraksi secara langsung dengan orang di sekitarnya. Aktivitas pribadi seperti bercengkerama dengan keluarga, berbincang dengan orang tua, atau bermain bersama teman sering tergantikan oleh aktivitas bermain game. Bahkan ketika berkumpul bersama, sebagian orang tetap fokus pada game di smartphone tanpa memperhatikan lingkungan. Hal ini membuat kualitas komunikasi dan kedekatan emosional menurun. Dalam beberapa kasus, game online justru menjadi sumber konflik, misalnya ketika orang tua menegur anak yang bermain terlalu lama, atau ketika pasangan merasa kurang diperhatikan. Gangguan terhadap interaksi sosial ini dapat membuat seseorang menjadi cenderung menarik diri, lebih senang berkomunikasi dengan teman dalam game daripada membangun hubungan nyata di lingkungan sekitar.

Dari sisi akademik dan pekerjaan, game online berdampak pada penurunan konsentrasi dan produktivitas. Ketika seseorang sudah terbiasa bermain dalam waktu lama, fokus mereka cenderung mudah teralihkan oleh notifikasi game atau pikiran tentang permainan. Pelajar yang seharusnya belajar sering kali membuka game “sebentar saja”, namun akhirnya menghabiskan waktu berjam-jam. Akibatnya, hasil belajar menurun karena kurangnya persiapan yang matang, kurang tidur, dan kurang

konsentrasi saat di kelas. Begitu pula dengan pekerja yang bermain game saat bekerja, mereka mungkin mengalami penurunan kualitas kinerja, melewatkan deadline, atau tidak fokus pada tugas yang diberikan. Dalam jangka panjang, masalah ini dapat berdampak pada prestasi belajar, penilaian kerja, hingga peluang karir.

Di sisi lain, game online juga memiliki dampak positif terhadap aktivitas pribadi jika digunakan secara bijak. Game dapat meningkatkan kemampuan kognitif tertentu seperti strategi, pemecahan masalah, ketelitian, dan refleksi. Banyak game yang melatih kerja sama tim, koordinasi, dan kreativitas pemain. Untuk beberapa orang, game online menjadi sarana hiburan yang efektif untuk mengurangi stress setelah beraktivitas. Bahkan, game dapat memperluas jaringan pertemanan melalui interaksi dengan pemain dari berbagai daerah atau negara. Namun, penting untuk dipahami bahwa manfaat ini hanya terasa jika durasi bermain dikontrol dengan baik dan tidak mengganggu rutinitas utama.

Keseimbangan merupakan faktor kunci dalam mengelola dampak game online terhadap aktivitas pribadi. Seseorang perlu mengatur waktu bermain dan memprioritaskan tugas-tugas penting seperti belajar, bekerja, beribadah, serta istirahat. Orang tua atau pendidik perlu memberikan pendampingan, terutama kepada anak-anak dan remaja, agar mereka mampu memanfaatkan game online secara sehat. Kesadaran diri untuk berhenti bermain ketika sudah

terlalu lama juga sangat penting. Jika seseorang mulai merasa bahwa game mengambil alih waktu produktifnya, mengganggu tidur, atau menurunkan kondisi kesehatan dan mood, maka saat itulah perlu dilakukan evaluasi dan pengendalian penggunaan.

Pada akhirnya, dampak game online terhadap aktivitas pribadi sangat bergantung pada pola penggunaan masing-masing individu. Game bukanlah satu-satunya penyebab perubahan perilaku, namun penggunaannya yang berlebihan menjadi faktor utama yang memengaruhi aktivitas sehari-hari. Game online dapat menjadi hiburan yang bermanfaat bila ditempatkan pada porsi yang tepat, tetapi juga dapat merusak keseimbangan hidup jika dimainkan secara berlebihan. Oleh karena itu, kedisiplinan, kesadaran diri, dan pengelolaan waktu merupakan kunci utama untuk menjaga aktivitas pribadi tetap berjalan dengan baik tanpa terganggu oleh kebiasaan bermain game online. Dengan memahami dampak-dampak ini, seseorang diharapkan mampu mengatur penggunaan game online secara bijak sehingga tidak mengganggu aktivitas penting lainnya.

### 3. Dampak Game Online pada Aktifitas Sosial

Game online telah menjadi bagian penting dari kehidupan digital masyarakat modern, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Kemudahan akses melalui smartphone maupun komputer membuat game dapat dimainkan kapan saja, sehingga

aktivitas sosial seseorang sering kali mengalami perubahan. Aktivitas sosial yang biasanya berlangsung melalui interaksi langsung, seperti berbincang, bermain bersama teman, berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat, atau sekadar berkumpul dengan keluarga, mulai bergeser menjadi interaksi virtual di dalam game. Pergeseran ini tidak hanya memengaruhi intensitas pertemuan langsung, tetapi juga mempengaruhi kualitas hubungan sosial seseorang.

Salah satu dampak yang sering terlihat adalah berkurangnya interaksi tatap muka. Banyak individu, khususnya remaja, lebih memilih menghabiskan waktu bermain game daripada berinteraksi secara langsung dengan orang di sekitarnya. Misalnya, ketika berada di rumah, mereka cenderung mengurung diri di kamar sambil bermain game, sehingga komunikasi dengan orang tua menjadi sangat terbatas. Begitu pula di lingkungan pertemanan, beberapa remaja lebih nyaman berkomunikasi melalui voice chat game daripada bertemu dan beraktivitas di luar. Ketika interaksi tatap muka berkurang, hubungan emosional yang biasanya terbentuk melalui kontak langsung juga menjadi semakin lemah. Dampaknya, seseorang bisa merasa kurang terikat dengan keluarga atau lingkaran sosialnya di kehidupan nyata.

Selain itu, game online juga mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal. Dalam banyak kasus, pemain menjadi

kurang peka dengan norma komunikasi sosial seperti sopan santun, intonasi bicara, atau bahasa tubuh, karena interaksi di dalam game lebih bersifat cepat, singkat, dan kadang penuh emosi. Hal ini dapat memengaruhi kebiasaan berkomunikasi mereka dalam kehidupan nyata. Beberapa pemain menjadi lebih mudah berkata kasar atau bereaksi berlebihan, karena terbiasa melampiaskan emosi saat bermain. Kebiasaan ini dapat terbawa ke lingkungan sosial, sehingga menciptakan potensi konflik dengan orang sekitar. Misalnya, seseorang yang terbiasa berteriak saat kalah atau kesal dalam game dapat melakukan hal yang sama ketika menghadapi masalah kecil dalam hubungan sosial sehari-hari.

Dampak berikutnya adalah munculnya kecenderungan isolasi sosial. Seseorang yang terlalu fokus bermain game sering kali mulai menarik diri dari kegiatan sosial lainnya. Mereka enggan menghadiri acara keluarga, malas ikut kegiatan organisasi, atau jarang mengikuti kegiatan masyarakat. Lama-kelamaan, kondisi ini dapat membuat seseorang merasa terpisah dari lingkungannya. Isolasi sosial tidak hanya membuat seseorang kehilangan pengalaman berharga dalam berinteraksi, tetapi juga dapat menyebabkan rasa kesepian, cemas, atau tidak percaya diri saat berada di lingkungan sosial yang sebenarnya. Ironisnya, meskipun pemain mungkin memiliki banyak teman dalam game, mereka tidak merasakan kedekatan emosional yang sama seperti hubungan

sosial di dunia nyata.

Meskipun demikian, game online juga memiliki dampak sosial positif jika digunakan secara bijak. Dalam game, pemain sering berada dalam suatu tim yang mengharuskan kerja sama, komunikasi, dan strategi bersama. Hal ini melatih keterampilan sosial seperti koordinasi, penyelesaian konflik, dan kemampuan memimpin. Banyak pemain yang justru mendapatkan teman baru dari berbagai daerah melalui komunitas game. Komunitas-komunitas ini kadang berkembang menjadi hubungan pertemanan yang kuat di luar dunia maya. Bahkan, beberapa kegiatan seperti turnamen game, gathering komunitas, atau kerja sama guild dapat meningkatkan rasa kebersamaan. Dalam konteks tertentu, game online mampu menjembatani individu yang pemalu atau sulit bersosialisasi agar lebih mudah berinteraksi dengan orang lain.

Namun, dampak positif tersebut tetap bergantung pada bagaimana seseorang mengatur batas penggunaan game. Jika interaksi dalam game menggantikan seluruh aktivitas sosial di dunia nyata, maka game justru menghambat perkembangan keterampilan sosial seseorang. Banyak pemain yang lebih nyaman berbicara di dunia virtual daripada berkomunikasi langsung, sehingga kemampuan mereka dalam memahami dinamika sosial menjadi kurang berkembang. Misalnya, seseorang bisa mahir memimpin tim saat raid game, namun merasa canggung saat

berbicara di depan kelas atau bertemu orang baru. Ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial di dunia virtual tidak selalu sepenuhnya dapat diterapkan pada situasi kehidupan nyata.

Selain itu, game online dapat menimbulkan konflik sosial di lingkungan keluarga. Orang tua sering mengeluhkan anak yang sulit diajak berbicara karena terlalu fokus bermain. Ada pula situasi ketika seseorang mengabaikan tanggung jawab sosial seperti membantu pekerjaan rumah, menjaga adik, atau menghadiri acara keluarga. Konflik ini sering terjadi karena kurangnya kontrol diri pemain atau kurangnya pemahaman keluarga tentang kebiasaan bermain game. Jika tidak diatasi, konflik semacam ini dapat memperlemah hubungan keluarga dalam jangka panjang.

Di lingkungan sekolah atau pertemanan, game online juga dapat menciptakan kelompok sosial baru yang eksklusif. Misalnya, kelompok teman yang bermain game tertentu bisa lebih dekat satu sama lain, namun kurang membuka diri kepada teman yang tidak bermain game. Kondisi ini dapat menimbulkan rasa tidak diterima bagi individu yang tidak terlibat dalam game tersebut. Pada beberapa kasus, game online bahkan menjadi pemicu perundungan (bullying), seperti mengejek seseorang yang dianggap noob (tidak mahir bermain), atau memarahi teman karena performa yang tidak sesuai harapan tim. Tindakan ini dapat merusak hubungan persahabatan dan menurunkan rasa percaya diri seseorang.

Secara keseluruhan, dampak game online terhadap aktivitas sosial sangat dipengaruhi oleh sejauh mana seseorang mampu mengelola waktu dan membatasi diri. Jika digunakan dengan seimbang, game dapat menjadi sarana pengembangan sosial yang positif. Namun, jika digunakan secara berlebihan, game dapat menghambat kemampuan berinteraksi, mengurangi kualitas hubungan sosial, dan memicu isolasi sosial. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk menyadari bahwa keseimbangan antara aktivitas virtual dan aktivitas nyata adalah kunci utama dalam menjaga kesehatan sosial. Menempatkan game sebagai sarana hiburan, bukan sebagai pusat kehidupan, akan membantu seseorang tetap memiliki hubungan sosial yang sehat dan dinamis di lingkungan sekitarnya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dengan remaja, orang tua, dan kepala desa di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci, dapat disimpulkan bahwa fenomena *game online* telah memberikan dampak yang signifikan terhadap aktivitas sosial dan akhlak remaja. *Game online* yang pada dasarnya merupakan produk teknologi netral ternyata menghadirkan dua sisi yang saling bertolak belakang: manfaat positif yang terbatas dan dampak negatif yang jauh lebih besar.

Dari sisi positif, *game online* mampu menjadi sarana hiburan, pelepas penat, dan ruang pergaulan bagi remaja. Permainan berbasis tim melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan strategi, serta komunikasi dalam kerja sama kelompok. Beberapa remaja juga melihat peluang ekonomi melalui jalur e-sport, pembuatan konten, dan kreativitas digital. Dengan kata lain, *game online* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran tidak langsung yang melatih kecerdasan taktis dan solidaritas dalam komunitas virtual.

Namun, dampak negatifnya jauh lebih dominan. Pertama, dalam aspek religiusitas, banyak remaja yang lalai menjalankan ibadah, menunda bahkan meninggalkan shalat, serta semakin jarang mengaji. Kedua, dalam

aspek sopan santun dan emosi, remaja menjadi lebih mudah marah, terbiasa berkata kasar, dan kurang menghormati orang tua. Ketiga, dari sisi tanggung jawab keluarga, mereka cenderung malas membantu pekerjaan rumah dan lebih memilih bermain HP. Keempat, dalam aspek sosial, partisipasi remaja dalam kegiatan gotong royong, acara masjid, maupun organisasi pemuda menurun drastis. Mereka lebih fokus pada solidaritas virtual dibanding solidaritas nyata. Kelima, dari sisi akademik, prestasi belajar remaja menurun karena waktu belajar terbuang, konsentrasi melemah, dan kebiasaan begadang meningkat.

Faktor penyebab dominannya dampak negatif adalah lemahnya kontrol diri remaja, minimnya pengawasan orang tua, serta derasnya arus teknologi yang tidak dibarengi dengan bimbingan. Remaja sering mengakui kesulitan untuk berhenti bermain, meskipun sadar akan dampak buruknya. Orang tua merasa kewalahan karena kesibukan bekerja di kebun membuat mereka kurang mampu mengawasi anak secara penuh. Sementara itu, kepala desa menilai bahwa kemudahan akses internet dan smartphone di desa semakin memperkuat kecenderungan anak untuk bermain tanpa batas.

Kesimpulan besar yang dapat ditarik adalah bahwa *game online* membawa perubahan nyata pada akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi. Perubahan tersebut mencakup penurunan kualitas ibadah, melemahnya sopan santun, berkurangnya tanggung jawab keluarga, menurunnya partisipasi sosial, serta melemahnya prestasi akademik. Walaupun ada

manfaat yang dapat diperoleh, pengaruh negatif jauh lebih dominan sehingga menimbulkan kekhawatiran bagi masa depan generasi muda.

Oleh karena itu, peran aktif semua pihak sangat diperlukan. Orang tua harus lebih tegas dalam mengawasi dan membatasi waktu bermain anak. Guru perlu menanamkan literasi digital dan disiplin belajar. Tokoh agama harus mengingatkan pentingnya ibadah dan akhlak mulia, sementara pemerintah desa perlu menyediakan wadah kegiatan positif bagi remaja. Dengan adanya kerja sama berbagai pihak, *game online* tidak harus dipandang sebagai ancaman, melainkan bisa diarahkan menjadi sarana hiburan, kreativitas, bahkan peluang ekonomi yang tetap sejalan dengan nilai agama, budaya, dan akhlak yang baik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci, penulis memberikan beberapa saran. Pertama, bagi orang tua, diperlukan pengawasan yang lebih intensif terhadap penggunaan gadget anak. Orang tua perlu menetapkan aturan waktu bermain, memberikan teladan yang baik, serta menumbuhkan kebiasaan ibadah dan tanggung jawab di rumah. Dengan komunikasi yang hangat, anak akan lebih mudah diarahkan tanpa merasa ditekan.

Kedua, bagi sekolah, guru hendaknya menanamkan literasi digital dan memberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi secara bijak.

Sekolah juga dapat mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik agar siswa memiliki alternatif kegiatan positif selain bermain game.

Ketiga, bagi tokoh agama dan masyarakat, perlu dihidupkan kembali kegiatan keagamaan dan sosial yang melibatkan remaja, sehingga mereka tidak hanya terpaku pada dunia virtual. Kegiatan masjid, gotong royong, maupun kepemudaan dapat menjadi sarana pembinaan akhlak sekaligus memperkuat solidaritas nyata.

Keempat, bagi pemerintah desa, diharapkan dapat menyediakan sarana hiburan sehat dan ruang kreatif bagi remaja, misalnya lapangan olahraga, pelatihan teknologi, atau kegiatan seni budaya. Dengan sinergi semua pihak, *game online* dapat dikendalikan dan remaja dapat tumbuh sebagai generasi yang berakhlak mulia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adz Dzaky, M. Hamdani Bakran, *Konseling dan Psikoterapi Islam (Penerapan Metode Sufistik)*, Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2002.
- Abdullah, M. Yatimin. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al- Qur'an*. Jakarta: AmZah.
- Abubakar, H. (1996). *Pola Kearsipan Modern Sistem Kartu Kendali*. Jakarta: Djembatan.
- Abdullah, Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Alwi, Hasan, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005).
- Adam, E.Rolling, A. (2012). *Fundamental of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders
- Asmaran As, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002:1).
- Asy'ari, Safari Imam. 1983. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Azwar, Syai fudin. 2003. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Bambang, Lina Miftahul, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burgin, Burhan2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta, Kencana, hal . xxi
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Chaplin, J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, Haji. 2007. *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djarmiko. *Ekposisi Kompisisi Lanjutan II*. (Jakarta: Gramedia,1996: 173).

- Dwi Astuti Retno 2005, *Pengaruh pola asuh orang tua terhadap kemandirian siswa dalam belajar pada siswa kelas XI sma negeri sumpiuh kabupaten banyumas*, Universitas Negeri Semarang
- Effendy, Onong Uchjana, 1991. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Grasindo. Rosda karya.
- Fatimah, Enung. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Kartono dan Gulo (1987). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kriyantono, Rachmat. (20s12). *Tekhnik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kholiq, Mohammad, *Aqidah Akhlak*, (Gresik: CV. Putra Kembar Jaya, 2008).
- Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poerbakawajta S. *Ensiklopedi pendidikan*. (University of California. Gunung Agung, 1976:9).
- Gottschalk, Louis, *Mengerti Sejarah*, (Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia, 2000).
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Silalahi, Ulber. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Suharsaputra, Uhar. (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Surip, Muhammad. (2011). *Teori Komunikasi : Perspektif Teoritis Teori Komunikasi*. Medan: Unimed.
- Ya'qub, Hamzah. *Etika Islam: pembinaan akhlakulqarimah: suatu pengantar*. (Bandung: Diponegoro, 1993: 12).
- Zaini M. *Pengantar Ilmu sosial*. (Jakarta : Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, 1996: 201)

## Lampiran 1

**Instrumen Penelitian****A. Jadwal Wawancara**

1. Tanggal /Hari :
2. Waktu Mulai dan Selesai :

**B. Identitas Informan**

1. Nama Inisial :
2. Jenis Kelamin :

**C. Pertanyaan Penelitian****D. Hasil Wawancara****Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain game online**

1. Apa alasan utama Anda tertarik untuk bermain game online (hiburan, teman, kompetisi, atau faktor lain)?
2. Seberapa besar pengaruh lingkungan pertemanan terhadap kebiasaan Anda bermain game online?
3. Bagaimana peran keluarga (orang tua atau saudara) dalam mengontrol atau mendukung kebiasaan Anda bermain game online?

**Dampak aktivitas sosial dalam bermain game online terhadap akhlak remaja**

4. Apakah bermain game online mempengaruhi cara Anda berinteraksi dengan teman di dunia nyata?
5. Bagaimana sikap Anda terhadap teman atau lawan main ketika sedang bermain game online (misalnya marah, menghina, bekerja sama, atau sportif)?
6. Apakah intensitas bermain game online membuat Anda lebih sering mengabaikan kegiatan sosial atau keagamaan di lingkungan sekitar?

**Dampak aktivitas pribadi terhadap perubahan akhlak remaja**

7. Seberapa sering Anda menghabiskan waktu pribadi untuk bermain game online dibandingkan dengan belajar atau ibadah?
8. Apakah Anda merasa bermain game online memengaruhi kebiasaan

Anda seperti kedisiplinan, tanggung jawab, atau kesabaran?

9. Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online—apakah merasa lebih tenang, emosional, atau mudah marah terhadap orang lain?



**Sampel 1 :**

## a. Jadwal Wawancara

5. Tanggal /Hari : 23 September 2025 /Selasa

6. Waktu Mulai dan Selesai : 13.00 - Selesai

## b. Identitas Informan

1. Nama Inisial : A (Kepala Desa)

2. Jenis Kelamin : Laki-Laki

## c. Jawaban

1. Bagaimana pandangan Bapak sebagai Kepala Desa mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi banyaknya remaja di Desa Tebing Tinggi yang gemar bermain game online?

Menurut pengamatan kami di lapangan, faktor yang paling dominan mendorong remaja di Desa Tebing Tinggi bermain game online adalah pengaruh lingkungan sosial dan teman sebaya. Sebagian besar remaja mulai mengenal game bukan dari diri mereka sendiri, melainkan karena ajakan teman. Di warung internet atau di rumah-rumah yang memiliki jaringan Wi-Fi, mereka sering berkumpul dan bermain bersama. Kebersamaan inilah yang akhirnya membentuk kebiasaan baru di kalangan remaja, di mana bermain game dianggap sebagai bagian dari gaya hidup modern. Selain itu, faktor hiburan dan pelarian dari kejenuhan belajar juga menjadi alasan utama. Remaja mencari kesenangan setelah seharian di sekolah dan menganggap game sebagai sarana untuk melepaskan stres. Namun demikian, faktor keluarga juga berperan besar. Banyak orang tua yang belum memahami secara utuh dampak positif dan negatif dari game online. Ada orang tua yang bersikap permisif selama anak tidak

menimbulkan masalah di rumah, sementara sebagian lainnya hanya menegur tanpa memberi arahan yang jelas. Hal ini membuat pengawasan terhadap aktivitas anak kurang efektif. Akibatnya, waktu belajar dan ibadah sering terabaikan. Kami sebagai pemerintah desa melihat perlunya peningkatan peran keluarga dan lembaga pendidikan dalam memberikan pengawasan dan pemahaman yang seimbang kepada anak-anak agar tidak terjerumus dalam kebiasaan bermain berlebihan.

2. Bagaimana Bapak melihat dampak aktivitas sosial remaja yang banyak bermain game online terhadap akhlak dan kehidupan bermasyarakat di Desa Tebing Tinggi?

Dari sisi sosial, kami melihat adanya dua sisi dampak yang muncul. Di satu sisi, game online bisa menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan solidaritas di antara remaja yang bermain dalam satu tim. Namun di sisi lain, dampak negatifnya lebih menonjol, terutama pada menurunnya interaksi sosial langsung. Banyak remaja yang dulunya aktif di kegiatan masyarakat, seperti gotong royong, salat berjamaah di masjid, atau kegiatan karang taruna, kini lebih sering menghabiskan waktu di depan ponsel atau di warung internet. Hal ini tentu berpengaruh pada pembentukan karakter dan akhlak remaja, karena mereka mulai kehilangan kedekatan sosial dengan lingkungan sekitar. Selain itu, perilaku emosional juga sering terlihat ketika mereka bermain. Ada yang marah, berkata kasar, bahkan bertengkar karena kalah dalam permainan. Sikap seperti ini

menunjukkan kurangnya pengendalian diri dan lemahnya bimbingan akhlak dalam keseharian mereka. Kami di pemerintahan desa sering mendapat laporan dari orang tua atau warga yang mengeluhkan anak-anak mereka yang sulit diatur dan lebih memilih dunia maya ketimbang dunia nyata. Oleh karena itu, menurut kami perlu adanya sinergi antara pihak sekolah, orang tua, dan perangkat desa dalam menghidupkan kembali kegiatan positif remaja, seperti olahraga, pengajian, atau kegiatan sosial, agar mereka tidak kehilangan jati diri dan tetap memiliki akhlak yang baik.

3. Apa langkah atau upaya yang telah atau akan dilakukan oleh pemerintah Desa Tebing Tinggi dalam mengatasi dampak negatif game online terhadap perilaku remaja di lingkungan desa?

Sebagai pemerintah desa, kami menyadari bahwa fenomena ini tidak bisa diatasi hanya dengan melarang atau menegur. Perlu pendekatan yang lebih edukatif dan berkelanjutan. Saat ini kami sedang mengupayakan beberapa langkah, antara lain: penyuluhan dan sosialisasi kepada orang tua dan remaja tentang dampak penggunaan game online yang berlebihan. Kami bekerja sama dengan pihak sekolah dan tokoh agama untuk memberikan pembinaan mengenai pentingnya keseimbangan antara hiburan, belajar, dan ibadah. Selain itu, kami juga berencana untuk mengaktifkan kembali kegiatan kepemudaan dan keagamaan, seperti pengajian remaja, lomba olahraga antar-RT, serta pelatihan teknologi yang bersifat produktif agar minat remaja terhadap dunia digital dapat diarahkan ke hal yang lebih positif. Kami juga berkoordinasi dengan pihak keamanan setempat untuk

melakukan pengawasan di warung internet yang sering menjadi tempat berkumpulnya remaja hingga larut malam. Tujuannya bukan untuk mengekang, melainkan untuk memastikan aktivitas mereka tetap dalam batas wajar dan tidak mengganggu ketertiban umum. Kami berharap dengan adanya dukungan dari semua pihak, remaja Desa Tebing Tinggi dapat menggunakan teknologi dan game online dengan bijak, tidak hanya untuk hiburan semata tetapi juga sebagai sarana belajar dan pengembangan diri tanpa mengorbankan akhlak dan tanggung jawab sosialnya.



**Sampel 2 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : MPA (Remaja)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Apa alasan utama Anda tertarik untuk bermain game online (hiburan, teman, kompetisi, atau faktor lain)?

Saya bermain game online karena awalnya cuma ingin hiburan dan mengisi waktu luang setelah sekolah. Selain itu, teman-teman saya juga banyak yang main, jadi saya ikut biar bisa main bareng dan nggak ketinggalan. Kadang juga ada rasa ingin menang dan bersaing, jadi makin semangat mainnya.

2. Seberapa besar pengaruh lingkungan pertemanan terhadap kebiasaan Anda bermain game online?

Pengaruhnya besar sekali. Kalau teman-teman saya sering main, otomatis saya juga ikut main. Biasanya kami main bareng lewat HP atau nongkrong di warnet. Kalau mereka nggak main, saya juga jarang main. Jadi, bisa dibilang kebiasaan main itu tergantung lingkungan pertemanan juga.

3. Bagaimana peran keluarga (orang tua atau saudara) dalam mengontrol atau mendukung kebiasaan Anda bermain game online?

Orang tua saya kadang menegur kalau saya main terlalu lama, apalagi kalau sampai malam. Tapi kalau saya sudah belajar dulu atau bantu orang tua di rumah, biasanya mereka nggak marah. Kakak saya juga suka main game, jadi kadang kami main bareng. Tapi kalau sudah berlebihan, orang tua pasti suruh berhenti.

4. Apakah bermain game online mempengaruhi cara Anda berinteraksi dengan teman di dunia nyata?

Iya, lumayan berpengaruh. Kalau main bareng teman, hubungan jadi makin dekat karena sering kerja sama. Tapi kadang juga bisa berantem kalau kalah atau salah paham waktu main. Jadi, tergantung gimana kita ngontrol emosi aja.

5. Bagaimana sikap Anda terhadap teman atau lawan main ketika sedang bermain game online (misalnya marah, menghina, bekerja sama, atau sportif)?

Kalau mainnya lancar, saya biasanya santai dan kerja sama sama teman satu tim. Tapi kalau lagi kalah terus atau teman mainnya nggak serius, kadang saya suka kesal juga. Tapi saya usahakan untuk tetap sportif dan nggak marah-marah, biar nggak ribut.

6. Apakah intensitas bermain game online membuat Anda lebih sering mengabaikan kegiatan sosial atau keagamaan di lingkungan sekitar?

Kadang iya. Pernah beberapa kali saya nggak ikut pengajian remaja karena masih main. Tapi kalau ada kegiatan penting kayak gotong royong atau acara masjid, saya biasanya ikut. Sekarang saya juga lagi belajar ngatur waktu biar nggak terlalu sering main.

7. Seberapa sering Anda menghabiskan waktu pribadi untuk bermain game online dibandingkan dengan belajar atau ibadah?

Kalau hari sekolah, saya main sekitar 1–2 jam setelah belajar. Tapi kalau hari libur, bisa sampai 4 jam. Kadang saya sadar kalau waktu mainnya terlalu lama, jadi sekarang saya berusaha ngurangin biar bisa fokus belajar juga.

8. Apakah Anda merasa bermain game online memengaruhi kebiasaan Anda seperti kedisiplinan, tanggung jawab, atau kesabaran?

Iya, ada pengaruhnya. Kadang saya jadi malas belajar atau lupa waktu kalau lagi asik main. Tapi dari game juga saya belajar kerja sama dan sabar, terutama kalau main bareng tim. Jadi tergantung cara kita mengatur diri aja.

9. Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online—apakah merasa lebih tenang, emosional, atau mudah marah terhadap orang lain?

Kalau menang, saya merasa senang dan puas. Tapi kalau kalah, kadang emosi juga, terutama kalau kalahnya karena hal sepele. Tapi sekarang saya belajar buat santai aja, anggap game cuma hiburan, bukan hal yang harus dipikirin terlalu serius.



**Sampel 3 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : AR (Remaja)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Apa alasan utama Anda tertarik untuk bermain game online (hiburan, teman, kompetisi, atau faktor lain)?

Saya tertarik main game online karena awalnya penasaran dan ingin coba-coba saja. Lama-lama malah jadi hobi karena seru dan bisa bikin lupa penat setelah sekolah. Selain itu, hampir semua teman saya juga main, jadi kalau nggak ikut rasanya kayak ketinggalan zaman. Kadang saya juga main karena pengen ngisi waktu, apalagi kalau lagi nggak ada kegiatan atau lagi bosan di rumah. Tapi yang paling utama sih karena ingin bersenang-senang dan cari hiburan.

2. Seberapa besar pengaruh lingkungan pertemanan terhadap kebiasaan Anda bermain game online?

Lingkungan teman punya pengaruh yang besar banget. Biasanya kalau satu geng atau satu kelompok sudah main game tertentu, semua ikut main juga biar bisa bareng. Kadang malah kalau ada yang nggak ikut, bisa dikatain “nggak update”. Jadi mau nggak mau, kebiasaan main itu terbentuk karena ikut arus pertemanan. Bahkan kalau saya udah niat berhenti main sebentar, begitu teman ngajak, ya akhirnya main lagi juga. Jadi bisa dibilang teman itu sangat berpengaruh dalam membentuk kebiasaan main game saya.

3. Bagaimana peran keluarga (orang tua atau saudara) dalam mengontrol atau mendukung kebiasaan Anda bermain game online?

Peran keluarga sebenarnya cukup penting, tapi kadang kontrolnya masih kurang. Orang tua saya sering ingetin supaya jangan main terlalu lama, tapi jarang benar-benar ngatur waktunya. Mereka biasanya cuma marah kalau saya main sampai lupa makan atau tidur malam. Tapi kalau saya udah bantu pekerjaan rumah atau udah belajar, mereka biarin aja. Kakak saya juga kadang ikut main, jadi kadang malah jadi teman mabar. Tapi secara umum, keluarga saya lebih ke arah “mengingatkan”, belum sampai benar-benar membatasi atau mengarahkan cara main yang sehat.

4. Apakah bermain game online mempengaruhi cara Anda berinteraksi dengan teman di dunia nyata?

Iya, cukup berpengaruh. Kalau sering main bareng, saya jadi makin akrab sama teman-teman karena sering komunikasi dan kerja sama dalam game. Tapi di sisi lain, saya juga merasa kadang jadi lebih cuek sama orang di sekitar, apalagi kalau lagi fokus main. Pernah juga ada teman yang jadi kurang dekat karena sering salah paham waktu main bareng. Jadi bisa dibilang, pengaruhnya dua arah — bisa mempererat pertemanan, tapi juga bisa bikin renggang kalau nggak bisa ngatur emosi.

5. Bagaimana sikap Anda terhadap teman atau lawan main ketika sedang bermain game online (misalnya marah, menghina, bekerja sama, atau sportif)?

Kalau saya pribadi, biasanya berusaha untuk tetap santai dan kerja sama dengan teman satu tim. Tapi kadang emosi juga nggak bisa ditahan, apalagi kalau tim mainnya asal-asalan. Saya nggak sampai marah-marah besar, cuma kadang ngomel kecil aja. Kalau lawan mainnya sopan dan sportif, saya juga respect. Tapi kalau yang toxic, kadang terbawa suasana juga. Sekarang saya berusaha buat lebih sabar dan nggak baper kalau kalah, karena saya sadar itu cuma permainan, bukan hal penting banget.

6. Apakah intensitas bermain game online membuat Anda lebih sering mengabaikan kegiatan sosial atau keagamaan di lingkungan sekitar?

Jujur, iya, kadang begitu. Pernah beberapa kali saya telat ikut salat berjamaah atau nggak datang ke acara kampung karena masih asik main. Tapi saya sadar kalau hal itu nggak baik, jadi sekarang saya berusaha ngatur waktu biar bisa tetap ikut kegiatan sosial juga. Kalau ada acara besar seperti gotong royong atau peringatan hari besar Islam, saya pasti ikut. Cuma memang perlu niat kuat buat ngurangin main supaya nggak terus-terusan ketunda kegiatan sosial.

7. Seberapa sering Anda menghabiskan waktu pribadi untuk bermain game online dibandingkan dengan belajar atau ibadah?

Kalau dihitung, waktu main game saya masih lebih banyak dibanding waktu belajar. Biasanya habis magrib sampai malam saya main sekitar dua jam, tapi kalau hari libur bisa lebih lama. Kadang kalau lagi seru, bisa sampai lupa waktu. Tapi saya juga mulai sadar kalau itu ngaruh ke nilai sekolah, jadi sekarang saya usahain main setelah semua tugas selesai. Untuk ibadah, saya tetap usahain nggak kelewat, cuma kadang waktu mainnya nyelip di antara kegiatan itu.

8. Apakah Anda merasa bermain game online memengaruhi kebiasaan Anda seperti kedisiplinan, tanggung jawab, atau kesabaran?

Iya, pengaruhnya lumayan terasa. Kadang saya jadi kurang disiplin karena main terlalu lama, jadi waktu belajar atau bantu orang tua suka ketunda. Tapi di sisi lain, game juga bisa ngajarin kesabaran, apalagi kalau mainnya butuh strategi dan kerja sama tim. Saya belajar buat nggak gampang nyerah dan ngatur emosi kalau lagi kalah. Jadi sebenarnya tergantung gimana cara kita nyikapin game itu — bisa jadi pelajaran, bisa juga bikin kebiasaan jelek kalau nggak dikontrol.

9. Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online—apakah merasa lebih tenang, emosional, atau mudah marah terhadap orang lain?

Biasanya saya merasa senang dan rileks setelah main, apalagi kalau menang. Tapi kalau kalah terus, kadang bisa jadi emosi dan bad mood seharian. Dulu saya sering banget marah-marah kalau kalah, tapi sekarang udah mendingan. Saya sadar kalau terlalu baper malah bikin capek sendiri. Jadi sekarang saya anggap

game itu cuma hiburan buat ngilangin stres, bukan sesuatu yang harus dimenangi setiap waktu.



**Sampel 4 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : HYP (Remaja)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Apa alasan utama Anda tertarik untuk bermain game online (hiburan, teman, kompetisi, atau faktor lain)?

Saya mulai tertarik main game online karena dari dulu memang suka hal yang berbau teknologi dan tantangan. Awalnya cuma ingin coba-coba karena lihat teman main terus kelihatan seru. Lama-lama malah jadi kebiasaan karena di game saya bisa berinteraksi, ngobrol, dan kerja sama dengan orang lain, bahkan dari luar daerah. Game juga bikin saya merasa santai setelah belajar, jadi seperti hiburan tersendiri. Kadang saya juga main karena ada event atau hadiah di dalam game, jadi makin semangat ikut kompetisi biar bisa dapat reward.

2. Seberapa besar pengaruh lingkungan pertemanan terhadap kebiasaan Anda bermain game online?

Lingkungan pertemanan punya pengaruh yang sangat besar. Saya bisa dibilang mulai aktif main karena sering diajak teman. Kalau mereka lagi nongkrong di warung internet atau main bareng lewat HP, saya pasti ikut juga biar nggak ketinggalan. Kadang malah kalau nggak main, jadi nggak nyambung obrolan sama mereka. Game online sekarang udah kayak jadi cara kami buat tetap dekat dan punya kegiatan bareng. Jadi, kalau teman-teman berhenti main, kemungkinan besar saya juga bakal jarang main, karena memang pengaruhnya kuat banget.

3. Bagaimana peran keluarga (orang tua atau saudara) dalam mengontrol atau mendukung kebiasaan Anda bermain game online?

Orang tua saya sebenarnya sudah tahu saya sering main game, tapi mereka nggak terlalu melarang. Biasanya mereka cuma ngingetin soal waktu dan tanggung jawab. Kalau saya udah ngerjain PR atau bantu di rumah, mereka nggak masalah saya main. Tapi kalau udah kelewatan, mereka langsung tegur atau matikan Wi-Fi. Kadang kakak saya juga ikut main, tapi dia lebih sering ngasih nasihat biar saya bisa ngatur waktu dan nggak ketergantungan. Jadi keluarga saya lebih ke arah mendukung asal saya bisa tanggung jawab dan tahu batas.

4. Apakah bermain game online mempengaruhi cara Anda berinteraksi dengan teman di dunia nyata?

Menurut saya, pengaruhnya cukup besar. Game bikin saya lebih mudah bergaul karena sering komunikasi dan kerja sama dalam tim. Tapi di sisi lain, ada kalanya saya jadi lebih tertutup sama orang yang nggak main game. Soalnya obrolan sehari-hari saya banyak tentang game, jadi kadang susah nyambung dengan teman yang nggak main. Tapi saya juga sadar pentingnya jaga hubungan di dunia nyata, jadi sebisa mungkin tetap ikut nongkrong dan ngobrol di luar game supaya nggak terlalu fokus di dunia maya aja.

5. Bagaimana sikap Anda terhadap teman atau lawan main ketika sedang bermain game online (misalnya marah, menghina, bekerja sama, atau sportif)?

Kalau saya pribadi, lebih suka main santai dan kerja sama. Saya nggak suka marah-marah atau ribut pas main karena bikin suasana jadi nggak enak. Tapi saya akui, kadang emosi juga muncul kalau lawan mainnya toxic atau teman satu tim nggak serius. Tapi sekarang saya lebih belajar buat sabar dan tetap sportif. Saya pikir, kalah itu hal biasa, yang penting kita bisa nikmati permainannya dan tetap menjaga hubungan baik dengan teman-teman.

6. Apakah intensitas bermain game online membuat Anda lebih sering mengabaikan kegiatan sosial atau keagamaan di lingkungan sekitar?

Dulu iya, saya sering nggak ikut kegiatan kampung karena keasyikan main. Pernah juga lupa waktu sampai adzan isya baru sadar. Tapi setelah sering diingatkan orang tua dan teman-teman masjid, saya mulai sadar kalau itu nggak baik. Sekarang saya berusaha ngatur waktu supaya bisa tetap aktif di kegiatan keagamaan. Misalnya, kalau ada pengajian remaja atau gotong royong, saya stop dulu mainnya. Saya sadar kalau kegiatan sosial itu penting buat menjaga hubungan sama lingkungan.

7. Seberapa sering Anda menghabiskan waktu pribadi untuk bermain game online dibandingkan dengan belajar atau ibadah?

Kalau hari biasa, saya main sekitar satu jam aja setelah belajar. Tapi kalau akhir pekan, bisa lebih lama, kadang sampai tiga atau empat jam. Saya tahu itu nggak ideal, tapi kadang susah ngontrol karena kalau udah seru, lupa waktu. Sekarang saya coba bikin jadwal sendiri: belajar dulu, baru main. Untuk ibadah, saya tetap usahakan nggak kelewatan karena kalau sampai ditinggalin, saya sendiri merasa nggak tenang.

8. Apakah Anda merasa bermain game online memengaruhi kebiasaan Anda seperti kedisiplinan, tanggung jawab, atau kesabaran?

Iya, jelas ada pengaruhnya. Di sisi negatif, saya kadang jadi kurang disiplin, terutama soal waktu tidur dan belajar. Tapi di sisi positif, saya juga belajar kerja sama dan sabar waktu main game yang butuh strategi dan koordinasi. Saya jadi tahu kalau hasil nggak bisa didapat instan, harus pakai usaha dan kerja tim. Jadi menurut saya, game itu bisa berdampak baik kalau kita bisa kontrol waktu dan sikap. Tapi kalau nggak dikontrol, malah bikin kebiasaan jelek.

9. Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online—apakah merasa lebih tenang, emosional, atau mudah marah terhadap orang lain?

Kalau lagi menang, saya biasanya senang banget dan merasa puas. Tapi kalau kalah terus, bisa jadi kesal atau kecewa, walau sekarang sudah bisa lebih tenang. Saya belajar buat nggak bawa emosi dari game ke kehidupan nyata. Soalnya kalau

terlalu baper, malah jadi marah-marah sama orang di rumah. Jadi sekarang saya anggap game itu cuma hiburan aja, bukan sesuatu yang harus dimenangkan terus. Setelah main, biasanya saya merasa lebih rileks, apalagi kalau mainnya bareng teman.



**Sampel 5 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : MI (Remaja)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Apa alasan utama Anda tertarik untuk bermain game online (hiburan, teman, kompetisi, atau faktor lain)?

Saya tertarik main game online karena awalnya cuma iseng lihat teman main di sekolah. Waktu saya coba, ternyata seru juga karena bisa ngobrol sama pemain lain dan ngerasain sensasi menang yang bikin nagih. Game juga jadi tempat saya buat refreshing setelah belajar atau bantu orang tua. Selain hiburan, saya juga main karena ada rasa penasaran buat ningkatin skill, biar bisa lebih jago dari teman-teman. Kadang saya juga merasa bangga kalau bisa menang atau naik peringkat di game, jadi semacam kepuasan pribadi.

2. Seberapa besar pengaruh lingkungan pertemanan terhadap kebiasaan Anda bermain game online?

Pengaruh teman itu besar banget. Kalau teman dekat saya main, otomatis saya juga pengen ikut, apalagi kalau mereka main rame-rame di satu tim. Kadang kalau lagi nongkrong, yang dibahas cuma soal game, jadi rasanya nggak enak sendiri kalau nggak ikut main. Teman juga sering ngajak mabar (main bareng), dan dari situ akhirnya kebiasaan main itu terbentuk. Tapi kalau lagi sibuk sekolah atau teman-teman lagi nggak main, saya juga bisa berhenti sebentar. Jadi, kebiasaan saya main itu sangat tergantung dari lingkungan sekitar.

3. Bagaimana peran keluarga (orang tua atau saudara) dalam mengontrol atau mendukung kebiasaan Anda bermain game online?

Peran keluarga ada, tapi nggak terlalu ketat. Orang tua saya lebih banyak kasih nasihat daripada larangan. Mereka sering bilang “boleh main, asal tahu waktu”. Kadang kalau saya terlalu lama main, mereka ngingetin atau suruh istirahat. Kakak saya juga sering ingetin supaya nggak kebablasan, tapi di sisi lain dia juga ngerti karena dia juga pernah ngalamin hal yang sama waktu seusia saya. Jadi bisa dibilang, keluarga saya cukup mendukung asal saya bisa tanggung jawab dan nggak lupa kewajiban.

4. Apakah bermain game online mempengaruhi cara Anda berinteraksi dengan teman di dunia nyata?

Menurut saya, iya, cukup berpengaruh. Saya jadi lebih gampang akrab sama teman-teman yang main game yang sama, karena sering ngobrol dan kerja sama. Tapi di sisi lain, saya juga merasa kadang jadi agak cuek sama lingkungan sekitar kalau lagi fokus main. Misalnya, pas nongkrong, saya malah sibuk di HP sendiri. Tapi saya berusaha buat nggak berlebihan, jadi kalau udah lama main, saya matikan dulu game-nya dan ikut ngobrol biar tetap dekat sama teman di dunia nyata juga.

5. Bagaimana sikap Anda terhadap teman atau lawan main ketika sedang bermain game online (misalnya marah, menghina, bekerja sama, atau sportif)?

Saya berusaha buat tetap sopan dan kerja sama, apalagi kalau main bareng teman satu tim. Tapi kadang kalau lagi kalah karena kesalahan sendiri atau teman, rasa kesalnya pasti ada. Bedanya, saya nggak sampai marah-marah atau ngata-ngatain. Saya lebih milih diam sebentar, terus lanjut main lagi. Saya juga belajar dari pengalaman, kalau main dengan emosi malah bikin suasana jadi rusak. Jadi sekarang saya lebih santai, kalau kalah ya terima aja, namanya juga permainan.

6. Apakah intensitas bermain game online membuat Anda lebih sering mengabaikan kegiatan sosial atau keagamaan di lingkungan sekitar?

Iya, jujur kadang begitu. Pernah saya nggak ikut ronda malam karena keasyikan main. Tapi setelah ditegur orang tua dan teman, saya sadar kalau nggak boleh terus-terusan begitu. Sekarang saya coba lebih disiplin — kalau udah waktu kegiatan desa atau pengajian, saya berhenti main dulu. Saya juga sadar kalau ikut kegiatan sosial itu penting supaya nggak cuma aktif di dunia maya tapi juga di lingkungan sekitar. Jadi sekarang saya berusaha buat seimbang antara main dan kegiatan nyata.

7. Seberapa sering Anda menghabiskan waktu pribadi untuk bermain game online dibandingkan dengan belajar atau ibadah?

Kalau dihitung, waktu main saya masih lebih banyak daripada belajar. Biasanya setelah pulang sekolah saya main sekitar dua jam, kadang lebih kalau lagi seru. Tapi kalau lagi ujian, saya bisa berhenti total biar fokus belajar. Untuk ibadah, saya tetap usahakan jalan terus, cuma kadang kalau udah asyik main suka molor waktunya. Sekarang saya mulai belajar disiplin, misalnya main setelah salat, biar nggak bentrok sama waktu ibadah.

8. Apakah Anda merasa bermain game online memengaruhi kebiasaan Anda seperti kedisiplinan, tanggung jawab, atau kesabaran?

Iya, cukup terasa. Kadang main game bikin saya jadi kurang disiplin, misalnya tidur malam atau ngerjain tugas sekolah jadi ketunda. Tapi dari sisi lain, saya juga belajar tentang kerja sama, strategi, dan kesabaran waktu main tim. Game juga ngajarin saya buat nggak gampang menyerah. Jadi saya merasa pengaruhnya bisa baik atau buruk, tergantung cara kita ngatur diri. Kalau bisa kontrol waktu dan emosi, game justru bisa melatih tanggung jawab dan fokus.

9. Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online—apakah merasa lebih tenang, emosional, atau mudah marah terhadap orang lain?

Kalau habis main, biasanya saya merasa senang dan terhibur, apalagi kalau hasil mainnya bagus. Tapi kalau kalah terus, kadang jadi bete dan malas ngomong sama orang. Dulu saya sering marah kalau kalah, tapi sekarang udah bisa ngatur emosi.

Saya sadar kalau main game cuma buat hiburan, jadi nggak perlu dibawa serius. Malah kadang main game bikin saya lebih tenang karena bisa ngilangin stres setelah seharian belajar atau kerja di rumah.



**Sampel 5 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : RT (Remaja)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Apa alasan utama Anda tertarik untuk bermain game online (hiburan, teman, kompetisi, atau faktor lain)?

Saya tertarik main game online karena menurut saya game itu menyenangkan dan bisa menghilangkan rasa bosan. Dulu saya sering merasa jenuh setelah pulang sekolah, jadi main game jadi cara buat menghibur diri. Selain itu, teman-teman saya juga banyak yang main, jadi saya ikut biar bisa tetap dekat sama mereka. Kadang juga karena ingin ikut turnamen kecil atau lomba yang diadakan di lingkungan sekitar. Tapi kalau dipikir lagi, sebenarnya alasan utamanya karena ingin cari kesenangan dan hiburan, bukan hal yang serius.

2. Seberapa besar pengaruh lingkungan pertemanan terhadap kebiasaan Anda bermain game online?

Lingkungan pertemanan punya pengaruh besar sekali. Teman-teman saya hampir setiap hari bahas game, dari situ saya jadi makin tertarik buat ikut. Kalau mereka ngajak main bareng, saya jarang nolak karena merasa seru bisa kerja sama dalam satu tim. Tapi saya juga sadar, kalau lingkungan saya beda — misalnya lebih banyak teman yang aktif di kegiatan masjid atau olahraga — mungkin kebiasaan main saya juga nggak seintens sekarang. Jadi, bisa dibilang lingkungan teman sangat menentukan kebiasaan saya dalam bermain game.

3. Bagaimana peran keluarga (orang tua atau saudara) dalam mengontrol atau mendukung kebiasaan Anda bermain game online?

Peran keluarga ada, tapi masih terbatas. Orang tua saya tahu kalau saya suka main game, tapi mereka lebih banyak memberi peringatan daripada melarang. Biasanya saya diingatkan kalau sudah terlalu lama main atau lupa waktu salat. Kadang mereka juga kasih nasihat supaya saya nggak terlalu sering di depan layar. Kakak saya malah kadang dukung, asalkan saya udah beresin tanggung jawab di rumah. Jadi keluarga saya nggak menolak, tapi mereka berharap saya bisa lebih bijak dalam membagi waktu.

4. Apakah bermain game online mempengaruhi cara Anda berinteraksi dengan teman di dunia nyata?

Iya, berpengaruh. Saya merasa lebih akrab dengan teman-teman yang sering main bareng karena kami sering komunikasi lewat game. Tapi di sisi lain, saya juga merasa kadang jadi lebih cuek terhadap orang di sekitar, apalagi kalau lagi asik main. Pernah juga saya nggak nyadar ada tetangga lewat karena fokus di HP. Dari situ saya mulai belajar buat ngatur waktu, supaya tetap bisa main tapi nggak lupa bersosialisasi di dunia nyata. Karena bagaimanapun, hubungan di kehidupan nyata tetap lebih penting.

5. Bagaimana sikap Anda terhadap teman atau lawan main ketika sedang bermain game online (misalnya marah, menghina, bekerja sama, atau sportif)?

Saya selalu berusaha buat tetap santai dan menghargai teman atau lawan main. Tapi kadang kalau kalah terus, rasa emosi itu pasti muncul, walau saya tahan biar nggak sampai berkata kasar. Dulu saya gampang terpancing kalau ada yang ngomong jelek di game, tapi sekarang saya lebih memilih diam atau keluar dari permainan kalau suasananya udah nggak sehat. Saya pikir, lebih baik kalah tapi tetap sopan daripada menang tapi malah bikin dosa karena ngomong kasar.

6. Apakah intensitas bermain game online membuat Anda lebih sering mengabaikan kegiatan sosial atau keagamaan di lingkungan sekitar?

Iya, pernah terjadi. Saya beberapa kali nggak ikut kegiatan remaja masjid karena sibuk main atau lupa waktu. Tapi setelah sering diingatkan orang tua dan ustaz, saya mulai sadar kalau itu nggak baik. Sekarang saya berusaha menyeimbangkan, misalnya main setelah kegiatan sosial selesai. Kadang saya juga merasa lebih tenang setelah ikut kegiatan keagamaan dibanding setelah main game. Jadi saya pelan-pelan mulai mengurangi waktu main dan lebih fokus ke hal-hal yang bermanfaat.

7. Seberapa sering Anda menghabiskan waktu pribadi untuk bermain game online dibandingkan dengan belajar atau ibadah?

Kalau dulu, bisa dibilang waktu main saya jauh lebih banyak daripada belajar atau ibadah. Tapi sekarang saya mulai mengatur waktu supaya nggak kebablasan. Saya biasanya main cuma setelah belajar atau kalau semua tugas rumah sudah selesai. Kalau waktu ibadah, saya pastikan untuk berhenti main dulu. Saya sadar kalau terlalu sering main malah bikin saya lupa waktu dan susah fokus. Jadi sekarang saya lebih pilih main seperlunya aja, nggak setiap waktu luang saya pakai buat game.

8. Apakah Anda merasa bermain game online memengaruhi kebiasaan Anda seperti kedisiplinan, tanggung jawab, atau kesabaran?

Iya, ada pengaruhnya. Kadang saya jadi kurang disiplin karena keasyikan main, misalnya tidur larut malam atau telat ngerjain tugas. Tapi di sisi lain, game juga ngajarin saya buat sabar, terutama kalau main bareng tim. Saya belajar untuk nggak gampang marah dan tetap tenang kalau kalah. Jadi menurut saya, pengaruhnya tergantung cara kita menyikapi. Kalau bisa ngatur waktu dan niatnya benar, game bisa jadi hiburan yang bermanfaat, tapi kalau nggak dikontrol, bisa ngurangin tanggung jawab dan kedisiplinan.

9. Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online—apakah merasa lebih tenang, emosional, atau mudah marah terhadap orang lain?

Biasanya saya merasa senang dan lebih santai setelah main, apalagi kalau hasilnya bagus atau menang. Tapi kalau kalah terus, kadang jadi kesal dan gampang tersinggung. Dulu saya sering bawa emosi ke rumah, tapi sekarang saya belajar buat nggak ngikutin perasaan itu. Saya sadar kalau marah karena game itu nggak ada manfaatnya. Jadi sekarang setiap kali selesai main, saya usahakan buat istirahat, wudhu, atau baca sesuatu biar hati saya tenang lagi.



**Sampel 7 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : AR (Orang Tua)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Bagaimana pandangan Anda terhadap kebiasaan anak bermain game online?

Saya pribadi kurang setuju kalau anak terlalu sering bermain game online. Awalnya saya pikir cuma untuk hiburan, tapi lama-lama malah membuat anak ketagihan dan susah berhenti. Kadang setelah pulang sekolah, dia langsung main tanpa istirahat dulu. Saya sudah beberapa kali menegur karena aktivitas itu sering mengganggu waktu belajar dan salat. Saya melihat game online bisa membuat anak lupa tanggung jawabnya. Bagi saya, hiburan boleh saja, tapi harus ada batas yang jelas. Anak tetap harus diajarkan untuk menyeimbangkan antara kesenangan dan kewajiban.

2. Apakah Anda merasa kebiasaan bermain game online memengaruhi sikap atau akhlak anak di rumah maupun di luar rumah?

Iya, sangat berpengaruh. Sejak sering main game, anak saya jadi lebih cepat marah dan mudah tersinggung kalau diganggu. Kadang juga jadi malas membantu pekerjaan rumah atau belajar. Kalau kalah dalam permainan, sering bawaannya kesal bahkan ngomel. Saya merasa kebiasaan seperti ini bisa menurunkan sopan

santun kalau tidak dikontrol sejak dini. Karena itu, saya mulai lebih ketat mengawasi waktu bermain dan juga teman-teman yang sering bermain dengannya. Saya ingin anak saya paham bahwa sikap dan akhlak lebih penting daripada kesenangan dalam permainan.

3. Apa langkah yang Anda lakukan untuk mengontrol atau mengarahkan kebiasaan anak dalam bermain game online?

Saya membuat aturan jelas di rumah: anak hanya boleh bermain setelah belajar dan tidak boleh lewat jam sembilan malam. Kalau melanggar, HP-nya saya simpan atau saya matikan koneksi internetnya. Selain itu, saya juga memeriksa game apa yang dimainkan, supaya tahu apakah ada unsur kekerasan atau kata-kata kasar. Saya ingin anak saya mengerti bahwa teknologi harus digunakan dengan tanggung jawab. Tujuan saya bukan melarang, tetapi mendidik agar dia bisa disiplin dan belajar mengatur waktu.

**Sampel 8 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : PK (Orang Tua)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Bagaimana pandangan Anda terhadap kebiasaan anak bermain game online?

Menurut saya, bermain game online boleh saja selama tidak berlebihan dan tidak melupakan kewajiban utama. Anak saya juga butuh hiburan setelah belajar seharian di sekolah. Saya memahami bahwa dunia anak sekarang berbeda dengan zaman dulu, jadi kalau kita terlalu keras melarang, justru membuat mereka semakin tertutup. Saya hanya berusaha memberi pengertian bahwa waktu bermain harus seimbang dengan belajar dan ibadah. Kadang saya ikut menanyakan game yang sedang dia mainkan agar tetap bisa memantau tanpa membuatnya merasa diawasi secara berlebihan.

2. Apakah Anda merasa kebiasaan bermain game online memengaruhi sikap atau akhlak anak di rumah maupun di luar rumah?

Ada pengaruhnya, tapi tidak selalu buruk. Saya lihat kadang setelah bermain, anak jadi senang dan lebih komunikatif dengan teman-temannya. Namun, kalau kalah atau permainan tidak berjalan baik, dia bisa jadi emosional. Saya sering mengingatkan agar tidak membawa emosi dari game ke kehidupan sehari-hari.

Menurut saya, pengaruh game tergantung pada bimbingan dan pengawasan orang tua. Jika anak diberi pemahaman yang benar, mereka bisa belajar tanggung jawab dan kesabaran dari permainan itu juga.

3. Apa langkah yang Anda lakukan untuk mengontrol atau mengarahkan kebiasaan anak dalam bermain game online?

Saya tidak langsung melarang, tetapi memberi batasan waktu bermain. Biasanya saya minta dia main setelah selesai belajar dan tidak lebih dari dua jam. Kalau waktunya habis, saya ingatkan dengan cara baik. Selain itu, saya sering mengajak dia ikut kegiatan sosial atau olahraga supaya waktu bermainnya tidak terlalu banyak. Saya juga menekankan pentingnya keseimbangan antara dunia digital dan kehidupan nyata. Saya ingin anak saya bisa belajar mengatur waktu dan memahami bahwa game hanya hiburan, bukan prioritas utama.

**Sampel 9 :****a. Jadwal Wawancara**

- Tanggal /Hari : 26 September 2025 /Jumat
- Waktu Mulai dan Selesai : 15.00 - Selesai

**b. Identitas Informan**

- Nama Inisial : M (Orang Tua)
- Jenis Kelamin : Laki-Laki

**c. Jawaban**

1. Bagaimana pandangan Anda terhadap kebiasaan anak bermain game online?

Saya melihat bermain game online sebagai sesuatu yang wajar di zaman sekarang. Hampir semua anak seusia dia main game, jadi saya tidak ingin melarang sepenuhnya. Menurut saya, yang penting adalah mengajarkan anak agar tahu kapan waktu yang tepat untuk bermain dan kapan harus berhenti. Saya percaya kalau anak diajarkan tanggung jawab, dia bisa mengatur dirinya sendiri. Game juga punya sisi positif, misalnya melatih strategi, kerja sama, dan konsentrasi. Tapi tentu tetap harus disertai nasihat agar tidak melupakan ibadah dan kewajiban sekolah.

2. Apakah Anda merasa kebiasaan bermain game online memengaruhi sikap atau akhlak anak di rumah maupun di luar rumah?

Saya melihat ada pengaruh, tapi tidak semuanya negatif. Kadang lewat game, anak saya belajar kerja sama dengan teman-temannya dan belajar menerima kekalahan. Namun, kalau bermain terlalu lama, memang bisa membuatnya sulit fokus belajar dan enggan berinteraksi dengan keluarga. Karena itu, saya lebih memilih menasihatinya secara halus. Saya tidak mau langsung memarahi, karena

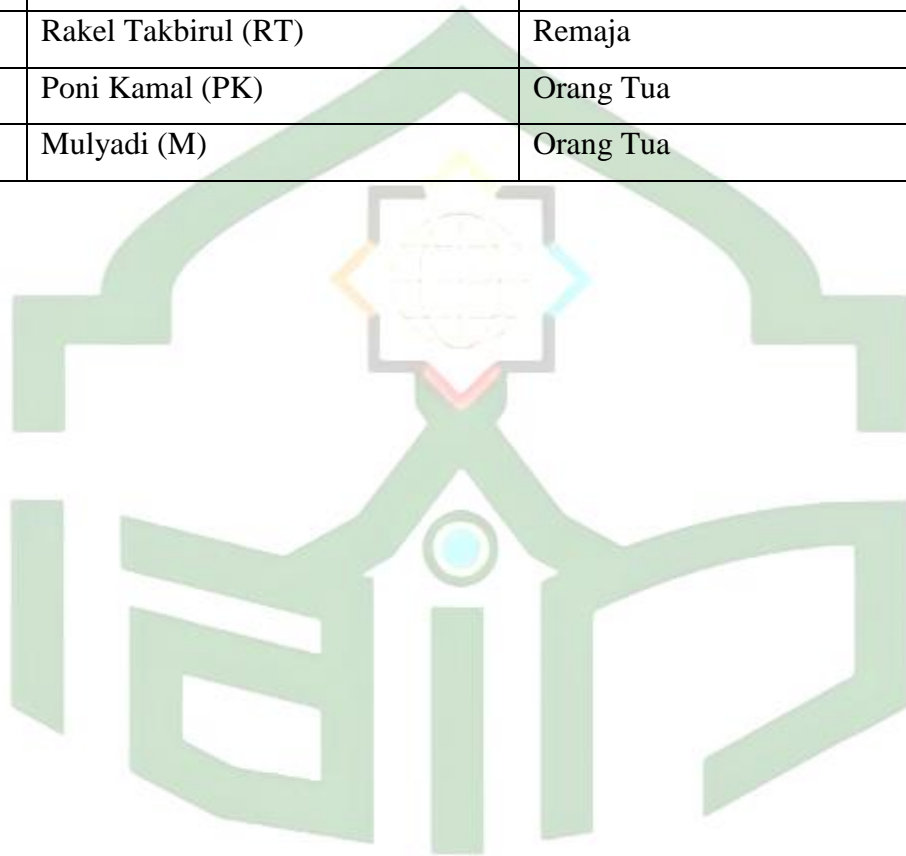
saya ingin dia merasa dipercaya. Dengan begitu, dia lebih mudah menerima arahan dan belajar mengendalikan dirinya sendiri.

3. Apa langkah yang Anda lakukan untuk mengontrol atau mengarahkan kebiasaan anak dalam bermain game online?

Saya memilih cara pendekatan yang lembut. Biasanya saya tidak melarang langsung, tapi mengajak bicara soal dampak positif dan negatif dari game. Saya ingin dia bisa berpikir sendiri mana yang baik dan mana yang tidak. Kalau sudah belajar dan ibadah dengan baik, saya biarkan dia bermain. Kadang saya juga ikut menonton permainannya supaya tahu apa yang dia sukai. Saya percaya pendekatan komunikasi lebih efektif dibanding larangan keras, karena membuat anak merasa dihargai dan lebih terbuka kepada orang tua.

## Daftar Informan Penelitian

NO	NAMA	KETERANGAN
1	Annudin (A)	Kepala Desa
2	Ahmad Ramdi (AR)	Orang Tua
3	Muhammad Putra Ahmad (MPA)	Remaja
4	Ahmad Ridwan (AR)	Remaja
5	Haikal Yudha Putra (HYP)	Remaja
6	Michel Ikhsan (MI)	Remaja
7	Rakel Takbirul (RT)	Remaja
8	Poni Kamal (PK)	Orang Tua
9	Mulyadi (M)	Orang Tua



Lampiran 2













## Lampiran 3



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

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

---

Nomor : B-1261/In.31/D.1/PP.00.9/09/2025 17 September 2025  
 Lampiran : 1 Halaman  
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik  
 Kerinci  
 Di  
 Tempat

Assalamualaikum Wr, Wb.

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

NAMA : **Ferdian Opera Meldi**  
 NIM : 2110201049  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi: **Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja (studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)**. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan minimal 2 (dua) bulan, dimulai pada tanggal **22 September 2025 s.d 22 November 2025**.

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



Dekan

Dr. Eva Ardinal, M.A.



Tembusan:

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



**PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
KECAMATAN SIULAK MUKAI  
DESA TEBING TINGGI**

Alamat : Tebing Tinggi

Kode Pos : 37162

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor: 140/39/71/TT/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dea Tebing Tinggi, Kecamatan Siulak Mukai, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : **FERDIAN OPERA MELDI**  
 NIM : 2110201049  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci

Telah selesai melakukan penelitian di dedsa Tebing Tinggi, Kec.Siulak Mukai, terhitung mulai tanggal 22 September 2025 sampai dengan tanggal 22 November 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul berjudul: DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK REMAJA (STUDI KASUS DESA TEBING TINGGI KECAMATAN SIULAK MUKAI KABUPATEN KERINCI).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya, terima kasih.

Dikeluarkan di: Tebing Tinggi

Pada tanggal : 22 November 2025

Kepala Desa Tebing Tinggi





PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Komplek Perkantoran Bukit Tengah, Siulak Kode Pos 37162  
 Pos-el Kesbangpolkabupatenkerinci@gmail.com Web Kesbangpol.kerincikab.go.id

**REKOMENDASI IZIN PENELITIAN**

B-000.9-246/Wasnas Kesbangpol/IX/2025

- Membaca : Surat dari : IAIN KERINCI Nomor : B-1261/in.31/D.1/PP.00.9/09/2025  
 Tanggal : 17 September 2025 Perihal : Izin Penelitian
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;  
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan Melakukan Penelitian dan Pengembangan Bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Organisasi Asing;  
 3. Peraturan menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
 4. Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan Organisasi Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2013 tentang Perubahan ketiga atas Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan, Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci;  
 5. Peraturan Bupati Nomor 6 Tahun 2014 tentang Urutan Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kerinci.
- Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan
- Memberikan izin kepada : Nomor Urut : 460  
 Nama : FERDIAN OPERA MELDI  
 NIM / NPM : 2110201049  
 Agama : ISLAM  
 Pekerjaan : Mahasiswa/i  
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam  
 Kebangsaan : INDONESIA  
 No HP : 0822 8324 7185  
 Alamat : Desa Tebing Tinggi Kec.Siulak Mukai
- Untuk : Mengadakan Penelitian  
 Judul : **DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK REMAJA (STUDI KASUS DESA TEBING TINGGI KECAMATAN SIULAK MUKAI KABUPATEN KERINCI)**
- Tempat Penelitian : Desa Tebing Tinggi
- Waktu : 22 September s/d 22 November 2025
- : 1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Kaban/Kadis/Kakan/Instansi yang bersangkutan untuk mendapat petunjuk seperlunya.  
 2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan dan adat istiadat yang berlaku ditempat penelitian.  
 3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian dimaksud.  
 4. Laporan Hasil Penelitian disampaikan kepada Bupati Kerinci melalui Badan Kesbangpol Kabupaten Kerinci dan disampaikan kepada OPD dan atau Lembaga yang menjadi Objek Penelitiannya.  
 5. Tidak menggunakan Surat Rekomendasi izin Penelitian ini untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.  
 6. Tetap patuh dan mentaati protokol kesehatan selama melaksanakan penelitian.  
 7. Surat Rekomendasi izin Penelitian ini akan dicabut kembali apabila pemegangnya tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

BUKIT TENGAH, 22 September 2025  
 KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
 KABUPATEN KERINCI



REDI ASRI, SH, MH  
 Pembina Utama Muda / IV c  
 NIP 196805281993021001

Tambahan disampaikan kepada Yth :

1. Bapak Bupati Kerinci (sebagai laporan)
2. Sdr. Camat Siulak Mukai
3. Sdr. Kepala Desa Tebing Tinggi
4. Sdr. Yang Bersangkutan

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



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

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

SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
Nomor : 155 Tahun 2025

T E N T A N G  
PENUNJUKAN TIM PEMBAHAS PROPOSAL SKRIPSI  
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

- Menimbang** : a. Untuk memperlancar seminar proposal mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan tim pembahas seminar proposal skripsi mahasiswa.  
b. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat** : 1. Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.  
3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi.  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen.  
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci.  
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci.  
8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
- Memperhatikan** : 1. Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci Nomor 084 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik Institut Agama Islam Negeri Kerinci  
2. Surat Edaran Wakil Rektor I Nomor B-732/In.31/R.1/KP.00.1/07/2024 tentang Penyesuaian SK Pembimbing Tugas Akhir dan Ujian Komprehensif

**M E M U T U S K A N**

- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PENUNJUKAN TIM PEMBAHAS PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
- Pertama** : Menunjuk dan mengangkat Tim Pembahas Proposal Skripsi Mahasiswa:  
Pembimbing : Dr. Hasrinat, M.Pd.  
Pembahas : 1. Drs. Masrur, M.Pd.  
                  : 2. Ade Candra Gustia, M.Pd.
- Untuk melaksanakan seminar proposal atas nama:  
Nama : Ferdian Opera Meldi  
NIM : 2110201049  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Proposal Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja (studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)
- Kedua** : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk di ketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.



DITETAPKAN DI : Sungai Penuh  
PADA TANGGAL : 21 Agustus 2025

Dekan  
Dr. Eya Ardinal, M.A

**Tembusan :**  
1. Ketua Jurusan/Program Studi  
2. Tim Pembahas  
3. Arsip



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

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

SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
Nomor :B- 49 /In.31/D.1/PP.00.9/02/2025

T E N T A N G  
PENETAPAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI  
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

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

- Menimbang : a. Untuk memperlancar tugas akhir skripsi mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan pembimbing tugas akhir skripsi mahasiswa.  
b. Bahwa nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.  
3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi.  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen.  
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci.  
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci.  
8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
- Memperhatikan : 1. Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci Nomor 084 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik Institut Agama Islam Negeri Kerinci  
2. Surat Edaran Wakil Rektor I Nomor B-732/In.31/R.1/KP.00.1/07/2024 tentang Penyesuaian SK Pembimbing Tugas Akhir dan Ujian Komprehensif

M E M U T U S K A N

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
- Pertama : Menetapkan **Dr. Hasrinal, M.Pd.** sebagai Pembimbing Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa:  
Nama : Ferdian Opera Meldi  
NIM : 2110201049  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja (studi Kasus Desa Tebing Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci)
- Kedua : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.
- Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai tanggal 31 Desember 2025, dan apabila ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan



DITETAPKAN DI : Sungai Penuh  
PADA TANGGAL : 19 Agustus 2025



Tembusan :  
1. Ketua Jurusan/Program Studi  
2. Dosen Pembimbing  
3. Arsip

## BIOGRAFI



Di tanah Jambi, pada jejak masa kecil yang sederhana, lahirlah seorang anak bernama Ferdian Opera Meldi. Langkah pertamanya dalam menimba ilmu dimulai di SD Negeri 208 Muaro Jambi, tempat ia belajar membaca huruf-huruf kehidupan, menulis mimpi-mimpi kecil, dan menanamkan dasar pengetahuan dengan hati yang polos. Masa remajanya berlanjut di SMP Negeri 49 Muaro Jambi, di mana ia mulai mengenal arti persahabatan, perjuangan, serta mimpi yang lebih besar. Di sanalah ia belajar bahwa hidup bukan sekadar angka di buku catatan, tetapi juga tentang keberanian menyuarakan cita-cita. Perjalanan pendidikan membawanya kembali ke tanah Kerinci, di SMA Negeri 4 Kerinci, sekolah yang menumbuhkan semangatnya dalam mencari jati diri. Di bawah dinginnya udara pegunungan Kerinci, Ferdian menempa diri, menata masa depan, dan mengasah keteguhan hati. Langkahnya kemudian menapak lebih jauh, memilih jalan pengabdian ilmu agama di bangku kuliah. Ia menimba pengetahuan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Di sana, ia menanamkan tekad untuk bukan hanya menjadi pencari ilmu, tetapi juga penyebar cahaya pengetahuan, agar generasi muda tak kehilangan arah dalam arus zaman. Ferdian Opera Meldi adalah kisah perjalanan seorang pemuda yang meniti jalan dari lorong desa hingga ruang perkuliahan, dengan harapan kelak menjadi pendidik yang menjaga iman, membimbing akhlak, dan menyalakan obor pengetahuan. Seperti sungai yang mengalir dari hulu ke muara, langkah-langkahnya tak akan berhenti sebelum menggapai samudra pengabdian.