

**DAMPAK *GAME ONLINE*
PADA PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA
DI DESA LABUHAN LABO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam*

OLEH

**PUTRI WULAN SAKINAH
NIM. 1730100002**

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**DAMPAK *GAME ONLINE*
PADA PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA
DI DESA LABUHAN LABO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA**



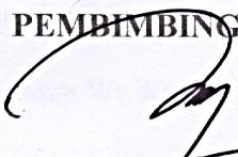
SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi Dan Penyiaran Islam*

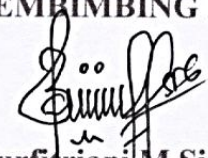
OLEH

**PUTRI WULAN SAKINAH
NIM. 1730100002**

PEMBIMBING I


Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., MA
NIP. 197205021999031003

PEMBIMBING II


Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I
NIP. 199104172019032007

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22000 Faximili (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

Hal : Skripsi
an. Putri Wulan Sakinah
lampiran : 6 (enam) Exemplar

Padangsidempuan, September 2023
Kepada Yth:
Ibu Dekan FDIK
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
Di:
Padangsidempuan

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Putri Wulan Sakinah yang berjudul: **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”**. maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Ilmu Komunikasi Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Fauzi Rizal S.Ag., M.A.
NIP. 197305021999031003

Pembimbing II

Nurfitriani M Siregar, M.Kom.
NIP. 199104172019032007

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Wulan Sakinah

NIM : 17 301 00002

Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/KPI

Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 11 tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, September 2023

Saya yang Menyatakan,



Putri Wulan Sakinah
Nim. 17 301 00002

SURAT PERNYATAAN KESESUAIAN UIN PADANGSIDIMPUAN

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Putri Wulan Sakimah
NIM : 17 301 00002
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Hak bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”**.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada tanggal : September 2023

Yang menyatakan,



Putri Wulan Sakinah

NIM. 17 301 00002



DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Putri Wulan Sakinah
NIM : 1730100002
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padang Sidempuan Tenggara

Ketua Sekretaris

Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I
NIP. 199104172019032007

Esli Zuraidah Siregar, M. Sos
NIP. 199208102019032013

Anggota

Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I
NIP. 199104172019032007

Esli Zuraidah Siregar, M. Sos
NIP. 199208102019032013

Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A
NIP. 197305021999031003

Dr. Mohd. Rafiq, S. Ag., M.A
NIP. 196806111999031002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : 13 Oktober 2023
Pukul : 10.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 77 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif :
Predikat :



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

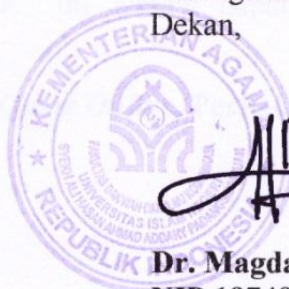
Nomor: 05/Un.28/F.4c/PP.00.9/10/2023

**Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa
Labuhan-Labo Kecamatan Padang Sidimpuan Tenggara**
Nama : PUTRI WULAN SAKINAH
NIM : 1730100002
Prodi : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidimpuan, 26 Oktober 2023

Dekan,



**Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP 197403192000032001**

ABSTRAK

Nama : Putri Wulan Sakinah
Nim : 17 301 00002
Judul : **Dampak *Game Online* Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara**

Game online saat ini menjadi salah satu permainan yang marak dimainkan oleh generasi muda, sehingga berdampak pada perubahan perilaku keagamaan remaja yang kurang memaknai perilaku keagamaan karena faktor bermain *game* tanpa mengenal waktu. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* pada akhlak yang benar dan ibadah yang benar, yang terjadi pada kalangan remaja di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara. jenis penelitian ini adalah *field research* menggunakan metode kualitatif, Adapun subjek atau informan dipilih dengan menggunakan tehnik *snowball sampling* dari para remaja Desa Labuhan-Labo. Sedangkan pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi nonpartisipan, wawancara tidak terstruktur dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan cara reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Objek penelitiannya meliputi: remaja desa Labuhan-Labo yang bermain *game online*, orangtua dari remaja yang bermain *game online*, masyarakat, dan tokoh agama desa Labuhan-Labo. Adapun hasil penelitian dari skripsi ini adalah bahwa *game online* memiliki dampak negatif melalaikan ibadah salat, berbohong, membantah orangtua, kurang sosialisasi dengan masyarakat. Adapun dampak positif dari penelitian *game online* ini remaja dapat memperluas pertemanannya dan mengurangi stress.

Kata kunci: **Dampak, *Game Online*, Perilaku Kagamaan Remaja.**

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaykum Wr.Wb

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah dengan karunia dan hidayah-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara”** dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun berkat hidayah-Nya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, dan Bapak Dr. Anhar, MA selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum,

Perencanaan dan Keuangan, serta Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, serta Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, dan Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Terkhusus bapak Fauzi Rizal, MA selaku Pembimbing I dan Ibu Nurfitriani M. Siregar, M.Kom.I selaku Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurfitriani M. Siregar, M.Kom.I selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam dan Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Ibu Nurfitriani M. Siregar, M.Kom.I dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.
5. Bapak Sukerman, S.Ag selaku Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi serta stafnya yang telah memberikan pelayanan Akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S. S, M.Hum. selaku Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
8. Kepada bapak Ratonggi M.A selaku Kasubbag (Koordinator) dan seluruh Staf Humas Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, yang sudah membantu penulis dalam mendapatkan informasi terkait skripsi ini.
9. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada segenap civitas akademik FDIK Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan ilmu selama proses belajar, support, bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan tahap akhir peneliti yaitu dalam penyusunan skripsi ini .
10. Kepada sahabat-sahabat Mina, Ulfa, Yani, Widya, Tika, Mupida, Melinda dan temen-temen KPI Angkatan 2017 yang juga menjadi penyemangat saya selama perkuliahan sampai penulisan skripsi ini Erwin, Suheri, Risky, Andiaman, Yuli, Keke, Tika, Emma, Nida, dan temen-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Terimakasih kepada teman-teman yang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa kepada Ayahanda saya (Sarmin) dan Ibunda (Suwarti) tercinta yang selalu menemani pertumbuhanku, dan sudah mendidik, mengasuh penulis sehingga dapat melanjutkan program S1 dan selalu memberikan keridhoan hati serta do'a, memberi semangat, dan dukungan serta memberikan bantuan moral dan materil kepada penulis sampai skripsi ini selesai. Semoga ayah dan ibu selalu dalam lindungan Allah SWT.

Akhirnya kepada Allah SWT juga peneliti serahkan segalanya, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Padangsidempuan, Agustus 2023

Putri Wulan Sakinah

Nim: 1730100002

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus masalah	7
C. Rumusan masalah	7
D. Tujuan penelitian	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
F. Batasan istilah	8
G. Sistematika pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan teori	10
1. Teori <i>Usis And Effect</i>	10
B. Pengertian Dampak	11
C. <i>Game Online</i>	12
1. Pengertian <i>Game Online</i>	12
2. Sejarah <i>Game Online</i>	13
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	14
4. Tujuan dan Manfaat <i>Game Online</i>	17
D. Perilaku Keagamaan Remaja	18
1. Pengertian Perilaku Keagamaan Remaja	18
2. Karakteristik Perilaku Keagamaan Remaja	23
3. Aspek Yang Mempengaruhi Perkembangan Perilaku Keagamaan Remaja.....	24
4. Aspek Yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Keagamaan	26
E. Pengertian Remaja	27
F. Penelitian Terdahulu	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Tempat dan Waktu penelitian	33
B. Jenis Penelitian	33
C. Informan Penelitian	34
D. Sumber Data	35

E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data	37
G. Teknis Uji Keabsahan Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. TEMUAN UMUM.....	40
1. Letak Geografis	40
2. Keadaan Penduduk	41
3. Keadaan Pendidikan	42
4. Keadaan Ekonomi	43
5. Kondisi Pemerintahan	44
6. Keadaan Suku.....	45
B. TEMUAN KHUSUS.....	46
1. Dampak <i>Game Online</i> Pada Perilaku Keagamaan.....	46
2. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	47
3. Dampak Positif <i>Game Online</i>	63
4. Analisis Hasil Pembahasan	67
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran-saran	72

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daerah Yang Berbatasan Dengan Desa Labuhan-Labo	49
Tabel 2 Keadaan Penduduk Desa Labuhan-Labo	50
Tabel 3 Keadaan Pendidikan Penduduk Desa labuhan-Labo	51
Tabel 4 Keadaan Ekonomi Masyarakat Desa Labuhan-Labo	52
Tabel 5 Keadaan Keagamaan Penduduk Desa Labuhan-Labo	53
Table 6 Keadaan Suku Penduduk Desa Labuhan-Labo	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini perkembangan dibidang komunikasi sangat cepat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah di dapatkan. Misalnya saja alat komunikasi *handphone* yang dengan mudah didapat dengan kualitas terjamin dan dengan harga yang terjangkau. Teknologi dan informasi di Indonesia semakin berkembang dengan seiring berjalannya waktu. Pengguna internet juga lambat laun berkembang dan semakin meningkat.

Perkembangan ini di dukung dengan adanya telepon genggam/*handphone*. Perkembangan teknologi ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja melainkan sekarang ini banyak juga penduduk desa yang sudah menggunakan media internet. Bentuk adanya internet yaitu dengan adanya berbagai macam jejaring sosial seperti *instagram, facebook, twitter, line, whatsapp, game online* dan lain sebagainya.

Selama beberapa tahun belakangan ini jejaring sosial yang banyak penggunanya yaitu *game online*. perkembangan *game online* ini cukup pesat baik di kota-kota besar sampai ke pelosok desa sekalipun. *Game online* merupakan jenis game yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu bersamaan.

Game Online merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game Online* bisa membuat

para pemainnya lupa waktu, itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena pemain *game* menyatakan bahwa *game online* permainan yang sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan.¹

Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh, ternyata *game online* mulai dianggap sesuatu yang candu. Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan *game* tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut.

Para *gamers* yang kecanduan dengan *game online* yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain *game online* dan melupakan semuanya seperti lupa makan, mandi, tugas-tugas yang sudah menjadi kewajibannya bahkan sampai meninggalkan ibadah hanya demi *game online*. Karena dalam pikiran para *gamers* hanya ada main, sampai pencapaian mereka terwujud dan memikirkan strategi yang membuatnya bisa menang dalam sebuah permainan *game online*.

Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan remaja, seperti perkembangan fisik, motorik, cara bicara, dalam mengendalikan emosi, serta perkembangan bermain, dan kepribadiannya. Semuanya akan dialami oleh remaja, karena adanya perubahan terhadap diri mereka yang membuat rasa ingin tahu itu semakin tinggi sehingga apa yang sedang berkembang saat ini, itulah yang mereka cari tahu dan ingin mencoba seperti halnya *game online* yang marak

¹Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*(Jakarta: Trans Media, 2011), hlm. 2

dimainkan oleh semua kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.²

Game online dapat mengurangi kegiatan positif yang seharusnya dijalani oleh para remaja pada usia perkembangannya. Permasalahan dalam kepribadian dan moralitas pada era digital ini sangat miris ada yang memamfaatkan dengan baik ada pula yang salah mempergunakan, termasuk kecanduan dalam bermain *game online* yang berkembang begitu pesat dimasyarakat terutama di Indonesia.

Efek dari maraknya perkembangan *game online* ini banyak bermunculan komunitas-komunitas *game* yang akan memfasilitasi para *gamers* dalam bertukar cerita tentang pengalaman mereka seputar bermain *game online* tersebut. Komunitas-komunitas game ini menjadi ajang untuk komunikasi antar anggota ataupun pemain lainnya yang bisa untuk menyambung tali silaturahmi antar pemain satu dengan pemain yang lain. Selain dari itu efek tersebut juga berpengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja.

Perilaku keagamaan berasal dari dua kata, perilaku dan keagamaan. Perilaku adalah gejala (fenomena) dari keadaan psikologis yang terlahirkan dalam rangka usaha memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Keagamaan (agama) adalah segala yang disyariatkan oleh Allah dengan perantaraan Rasul-Nya berupa perintah dan larangan serta petunjuk kesejahteraan dalam hidup.

Secara defenisi dapat di artikan bahwa perilaku beragama adalah “bentuk atau ekspresi jiwa dalam berbuat, berbicara sesuai dengan ajaran agama”. Defenisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku beragama pada dasarnya adalah suatu perbuatan seseorang baik dalam tingkah laku maupun dalam berbicara yang

²Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kansius, 1995), hlm. 27.

didasarkan dalam petunjuk ajaran agama Islam.³

Perilaku keagamaan pada remaja masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaian dalam melakukan nilai-nilai keagamaan. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan para remaja.⁴

Remaja yang kecanduan *game* akan mengalami perubahan kepribadian yang tidak dirasakan oleh dirinya sendiri, akan tetapi dapat dirasakan oleh orang-orang sekitar lingkungannya terutama pada orangtua. Perwujudan perilaku remaja bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersama dengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuat masing-masing.⁵

Terbentuknya perilaku keagamaan remaja ditentukan oleh keseluruhan pengalaman yang disadari oleh pribadi anak. Keasadaran merupakan sebab dari tingkah laku, artinya bahwa apa yang difikirkandan dirasakan oleh individu itu menentukan apa yang akan diajarkan, adanya nilai-nilai keagamaan yang dominan mewarnai seluruh kepribadian anak yang ikut serta menentukan pembentukan

³Mursal dan H.M. Taher, *Kamus Ilmu Jiwa Dan Pendidikan* (Bandung: Al-Ma'arif,1980), hlm. 121.

⁴Anwar, *Pengertian Perilaku Keagamaan* (Semarang: Depublish, 20011), hlm. 15.

⁵Said Alwi, *Perkembangan Religiuitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm.

perilakunya.

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan perilaku keagamaan agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku yang mencerminkan ajaran agama. Jika perilaku keagamaan remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi.

Tingkat *religijs* remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari-harinya sesuai dengan ajaran agama.

Dikarenakan permainan *game online* sekarang ini banyak remaja yang tidak sadar bahwa mereka sudah terpedaya akan *game* tersebut sehingga melalaikan kegiatan yang biasanya dilakukan dan ibadah yang harus dikerjakan. Permainan *game online* tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan juga bisa mengakses *game online* menggunakan *handphone*. Seperti yang terjadi di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara sebagian besar remaja sudah memainkan *game online* sehingga beberapa dari remaja terkadang lalai terhadap kegiatan dan ibadah yang biasa mereka lakukan sebelum memainkan *game* tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara banyak remaja yang sudah meresahkan para orangtua karna dampak dari *game online* tersebut membuat

mereka lupa diri untuk melakukan kegiatan-kegiatan keagamaan.⁶ Seringkali ketika azan dimesjid sudah berkumandang para remaja masih asyik bersahut-sahutan dengan teman yang berada didalam tim *game* tersebut, bahkan seringkali mereka diajak untuk melakukan kegiatan keagamaan seperti menghadiri acara isra' mi'raj, maulid nabi, mengaji dan mendengarkan ceramah. Tanggapan mereka hanya sekedar ucapan "iya" tetapi tidak ada yang dilakukan mereka terus saja asyik dengan *game* tersebut.

Dengan hasil Observasi awal di desa Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara ini di dapatkan realita yang paling urgen adalah keadaan perilaku keagamaan remaja yang menyibukkan diri mereka dengan *game online* yang dimainkan sehingga melupakan kegiatan keagamaan yang seharusnya mereka kerjakan, remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidup karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah ajaran agama. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah, namun fakta dilapangan masih banyak remaja yang bermalas-malasan dalam menjalankan perintah agama, mereka lebih mementingkan kepuasan pribadi dengan bermain *game online*, bermain tanpa mengenal waktu dari pagi hingga malam.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara"**

⁶ Observasi awal, 18 Desember 2022

B. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah penelitian ini adalah “dampak *game online* pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidempuan Tenggara”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah ini dapat dirumuskan: Bagaimana dampak *game online* pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini “untuk mengetahui Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan, baik kegunaan secara teoritis maupun kegunaan secara praktis, antara lain:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu penelitian terutama dalam masalah dampak *game online* pada perilaku keagamaan remaja
 - b. Untuk memperluas wawasan bagi calon sarjana agar mudah memahami dampak *game online* yang terjadi di kalangan remaja
2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam sebagai bahan rujukan serta bahan pertimbangan untuk penelitian-penelitian yang sama dimensinya dengan penelitian ini.
- b. Sebagai persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi pada Prodi Komunikasi Penyiaran Islam.

F. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan penelitian ini, maka perlu diuraikan istilah-istilah yang ada dalam judul skripsi ini yaitu:

1. Dampak adalah sesuatu yang menimbulkan akibat atau benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan. Dampak yang dimaksud disini adalah perilaku perubahan remaja yang bermain *game online* pada perilaku keagamaan.
2. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang digunakan dengan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini seperti modern dan koneksi kabel. *Game online* yang dimaksud disini yaitu yang dimainkan melalui *smarthphone* karna lebih mudah diakses.
3. Perilaku keagamaan remaja adalah suatu pola keyakinan yang ditunjukkan seseorang pada kemampuan, perbuatan serta kebiasaan seseorang baik jasmani, rohani, emosional dan sosial. Agar remaja memiliki landasan hidup yang kokoh, yaitu nilai-nilai moral, terutama yang bersumber dari agama, agar remaja memperoleh kematangan sistem moral yang membimbing perilakunya. Perilaku keagamaan yang dimaksud disini adalah dalam hal ibadah yang benar

dan berakhlak yang benar.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk menjelaskan pembahasan penelitian ini akan disusun pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi kajian teori yang terdiri dari: teori penggunaan media, pengertian dampak, *game online*, jenis-jenis *game online*, sejarah dan perkembangan *game online*, tujuan dan manfaat *game online*, perilaku keagamaan remaja, aspek yang mempengaruhi perilaku remaja dan pembinaan remaja dalam perilaku keagamaan, penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

Bab IV merupakan bab hasil penelitian, temuan umum yang terdiri dari letak geografis, dan kondisi geografis dan temuan khusus yang terdiri dari Dampak *Game Online* Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara

Bab V adalah bab penutup yang terdiri kesimpulan, dan saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Penggunaan Media

1. *Uses And Effect*

Merupakan teori yang berhubungan antara pengguna, media, audience dan efek (hasilnya). Teori yang pertama kali dikemukakan Sven Windahl dalam Rohim (2009). Dan merupakan sintesis antara teori tradisional mengenai efek dan teori *uses and gratification*. Jika *uses and gratification* lebih menjelaskan tentang penggunaan media yang ditentukan kebutuhan dasar individu, maka *uses and effect* menjelaskan bahwa kebutuhan hanya menjadi salah satu dari faktor terjadinya penggunaan media. Bagian pokok paling penting dalam pemikiran ini adalah konsep *use* atau penggunaan itu sendiri.⁷

Jika dikaitkan dengan penelitian, maka teori ini menekankan tentang penggunaan media *game online* itu sendiri apakah penggunaan tersebut efektif dan menghasilkan efek bagi penggunanya. Pengetahuan mengenai penggunaan media yang penyebabnya akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi pemerintahan dengan masyarakat atau bahkan sebaliknya.

Karakteristik isi dari media sosial itu juga menentukan sebagian besar dari *effect* yang akan terjadi. Oleh karenanya ada dua proses yang bekerja secara serempak, yang bersama-sama menyebabkan terjadinya suatu hasil yang kita sebut '*conseffects*' (gabungan antara konsekuensi dan efek). Proses

⁷Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (Jakarta:Kencana, 2011), hlm.509.

pendidikan biasanya menyebabkan hasil yang berbentuk '*consequences*'. Di mana sebagian dari hasil disebabkan oleh isi yang mendorong pembelajaran (efek), dan sebagian lain merupakan hasil dari suatu proses penggunaan media yang secara otomatis mengakumulasikan dan menyimpan pengetahuan.

Hasil-hasil ini dapat ditemukan pada tataran individu maupun tataran masyarakat. Maka ini sesuai dengan teori *Uses and effect* dimana seorang remaja yang menggunakan aplikasi tersebutlah yang dapat memilih bahwa bermain *game online* dapat memenuhi kebutuhan mereka.

B. Pengertian Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adanya daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.⁸

Menurut Mangun subroto dampak eksternal dapat dibagi menjadi dua, yaitu eksternalitas positif dan eksternalitas negatif, yang dimaksud dengan eksternalitas positif adalah dampak yang menguntungkan dari suatu tindakan yang dilakukan oleh pihak terhadap orang lain tanpa adanya kompensasi dari pihak yang diuntungkan. Sedangkan eksternalitas negatif apabila dampaknya bagi orang lain tidak menerima kompensasi yang sifatnya merugikan.⁹

⁸Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2015), hlm.57.

⁹Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius, 2013), hlm. 27

C. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *gameonline* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia *Game*) sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara *online* (jaringan internet), menggunakan PC (*personal computer*) atau menggunakan *handphone* (HP) dan sejenisnya.¹⁰

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 dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.

Game online diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.¹¹

Game online merupakan salah satu permainan yang dapat diakses oleh banyak orang sebagai pemain, yang dapat dimainkan oleh beberapa orang

¹⁰Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), hlm 5.

¹¹Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kanisius, 1995), hlm.27

dalam satu forum menggunakan internet. Yang digunakan sebagai hiburan atau merupakan tantangan yang menarik untuk diselesaikan tanpa memikirkan waktu untuk memenuhi kepuasaannya sehingga dapat mengakibatkan pemain tersebut dapat menjadi pecandu *game online*.

2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika pemain untuk dua orang atau lebih dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut *Plato* dibuat untuk mempermudah siswa dalam belajar secara *online*. Perkembangan *game online* tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer tersebut.

Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai sekarang.¹² Pada mulanya *game online* hanya berbasis *game* untuk simulasi perang dan pesawat dalam kepentingan perang. *Sony*, *microsoft*, dan *nitendo* mereka merancang suatu interaksi yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat *game online* ada pada tahun 1997.

Permainan *game online* terdiri dari dua unsur yaitu, *cever* yang berfungsi melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan *client*, dan *client* yaitu orang yang menggunakan atau yang memakai *server games*. Meningkatnya pengguna *game online*, membuat para pembuat *game* mulai

¹²Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet*(Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 27

beramai-ramai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis komputer, televisi dan *handphone* yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan yang terhubung secara *online*. Pada bulan Januari tahun 1997 mereka berhasil membuat *game online* yang pertama yaitu *Ultima Online*, kemudian diikuti oleh *Everquest*, *Asheron's Call* dan *game-game* sampai saat ini.¹³

3. Jenis – jenis *Game Online*

Dalam *game online* ini ada beberapa variasi permainan yang sangat diminati oleh beberapa kalangan diantaranya anak-anak, remaja dan bahkan mahasiswa. Disini ada 3 jenis *game online* yang sangat marak di minati oleh para pengguna di saat sekarang yaitu:

a. *Mobile Legend*

Pengguna internet di Indonesia sangat tinggi sehingga muncul game yang berbasis *online* di dalam *hanphone* yang saat ini sering di mainkan di kalangan apapun adalah *Mobile Legend*. *Game Mobile Legend* adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis *MOBA (multiplayer online battle arena)* juga dikenal sebagai *game* yang mengandalkan startegi yang mengasah untuk bekerja sama dalam satu team yang berjumlah 5 orang pemain¹⁴

Game Mobile Legend adalah permainan berjenis *multiplayer online*

¹³Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*(Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2016), Ed Ke 16, hlm. 131-132.

¹⁴Wibisono Andika, Hubungan Antar Intensitas Bermain *Game Mobile Legend* Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja, dalam *Jurnal UNDIPS*. hlm.2<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>. Di akses pada tanggal 13 April 2022 pada pukul: 16:45 WIB.

battle arena. Permainan jenis ini merupakan *game* yang berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok (*team*) untuk saling bertanding setiap kelompok beranggotakan lima pemain yang menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.¹⁵

Dalam *game* ini diterangkan bahwa peroses permainan ini tidak terlepas dari sebuah kerja sama dalam sebuah team dalam menghancurkan sebuah pertahanan lawan.

b. *Fubg Mobile*

Permainan merupakan suatu objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa kriteria seperti aturan, arah yang selalu berubah, tujuan, kesempatan kompeten, berbagai kesempatan dan pengalaman, kebebasan aktivitas dalam menyalami dunia permainan. *Pubg Mobile* adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*battle royale*” sebagai ganre utama, *game* ini berjenis *first person shooter*¹⁶

Game ini merupakan salah satu *game* yang sangat populer di kalangan *gamers* untuk very PC nya. Pada tanggal 19 Maret 2018, developer ini baru saja merilis *game pubg* versi *mobilenya*. *Game* ini merupakan sebuah jenis *game* baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki user baru.

¹⁵Prasetyo Yuda, dkk, Pengaruh Pengguna *Game Mobile Lagand* Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari, dalam *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi*, Vol, 5 No. 1 Januari 2020, hlm. 3 <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/download/10388/7320>. Di akses pada tanggal 13 April 2022 pada pukul: 16:50 WIB

¹⁶Albar Amrullah, dkk, Evaluasi Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi, dalam *Jurnal Pengembangan Teknologi Informai dan Ilmu Computer*, Vol. 3, No.2 Februari 2019, hlm.1661 <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>. Di akses pada tanggal. Di akses pada tanggal 25 juli 2020 pada pukul: 17:00 WIB.

c. *Free Fire*

Garena adalah *platform* hiburan digital, yang mengembangkan sebuah permainan PC *online* dan *digital* seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Ini di dirikan oleh *Chairman* dan *GROUP CEO* di Singapura berketepatan pada tahun 2009. *Garena* yang di kembangkan pertama kali adalah *garena Free fire*.

Free fire merupakan sebuah permainan pertempuran *royale* seluler paling populer di dunia. *Free fire* adalah *game* yang paling banyak di unduh di *Google Play Store*, dan merupakan *game* keempat yang paling banyak di unduh di dunia. *Garena* mendistribusikan berbagai judul permainan di berbagai negara seperti Amerika Latin, Asia Tenggara dan Taiwan, seperti *game* arena pertempuran *online* multi pemain, *League Of Legends* dan *Heroes Of Newerth*, *game* sepak *FIFA online 3*, dan *game* balap mobile *Speed Drifters*.¹⁷

d. *Higgs Domino Island*

Higgs Domino Island sendiri merupakan salah satu *game* seru yang banyak dimainkan orang saat ini. *Game* ini menggabungkan keterampilan dan keberuntungan, ada beberapa strategi untuk menang dan mendapatkan chip. *Higgs Domino Island* adalah permainan domino yang dapat dimainkan secara *online* dengan taruhan chip dan koin.

Haiggs domino adalah *game* berbasis *android*, didalamnya terdapat

¹⁷Galuh Herika Sunandar, Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung Skripsi, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), hlm. 27 http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf. DI akses pada tanggal 13 April 2022 pada pukul: 21:20 WIB.

beberapa pilihan permainan, mulai dari *domino*, kartu, *puzzle*, *checker*, dan *slot*. Permainan ini sangat populer dan menjadi lebih menarik karena *higgs domino* menawarkan chip (isi ulang), amal dan kirim (koin emas). Pada fitur ini, pembelian chip dilakukan melalui *provider* dengan menukarkan pulsa.

Higgs domino rp topbos menjadi populer karena dalam fitur ini pemain dapat saling berbagi chip, dan fitur ini juga yang digunakan oleh banyak pemain dalam bertransaksi jual beli. Jika membeli melalui fasilitas “*cargo*” pemain harus membayar Rp.60.000 untuk 400 milyar chips, kemudian dengan pemain lain harganya lebih murah, mulai dari Rp.65.000, 80.000 ikan 1 miliar (1triliun). Secara umum pembelian minimum antara pemain adalah 1b, kesempatan jual beli chip inilah yang membuat *game* ini begitu populer.

4. Tujuan dan Manfaat *Game Online*

Game online adalah permainan dunia maya yang sangat digemari dari anak-anak sampai remaja, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game online* terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu seperti team bermain. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.¹⁸

Tidak selalu dalam bermain *game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online* yaitu meningkatkan konsentrasi,

¹⁸Nurudin Dkk, *Pengantar Media Massa Melek Media Dan Budaya*(Jakarta: Erlangga, 2020) Jilid 1 Ed Ke 5, hlm. 35.

seorang *gamers* dalam bermain membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan pemainnya. *Game online* dapat mengembangkan daya berfikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan berfikir dengan bagaimana caranya memecahkan sebuah teka-teki yang dibuat *game*.

Game online juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, karena *game online* kebanyakan memakai bahasa inggris. Dengan terbiasanya pemain *game online* berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung pemain sudah melatih dirinya berbahasa inggris.

D. Perilaku Keagamaan Remaja

1. Pengertian Perilaku Keagamaan Remaja

Kata perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan kata keagamaan berasal dari kata dasar agama yang berarti sistem, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu. Kata keagamaan itu sudah mendapat awalan “ke” dan akhiran “an” yang mempunyai arti sesuatu (segala tindakan) yang berhubungan dengan agama.¹⁹

Perilaku beragama adalah tingkah laku yang didasarkan atas kesadaran tentang adanya Tuhan Yang Maha Esa. Semisal aktifitas keagamaan seperti shalat, zakat, puasa dan sebagainya. Perilaku keagamaan bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual saja, tetapi juga ketika melakukan

¹⁹Hartoko, *You Won* (Yogyakarta: Ghratama, 2010), Cetakan Pertama, hlm. 64-68

aktifitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural, bukan hanya yang berkaitan dengan aktifitas yang tampak dan dapat dilihat mata, tapi juga aktifitas yang tidak tampak yang terjadi dalam seseorang.²⁰

Perilaku keagamaan adalah segala tindakan, aktifitas maupun tingkah laku remaja di desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara yang mencerminkan nilai-nilai keislaman seperti tentang beribadah kepada Allah SWT. Agama dipeluk oleh manusia, praktek dan penghayatan agama tersebut diartikan sebagai keberagamaan. Keberagamaannya, manusia menemukan dimensi dalam dirinya yang menyentuh emosi dan jiwa.

Oleh karena itu, keberagamaan yang baik akan membawa tiap individu memiliki jiwa yang sehat dan membentuk kepribadian yang kokoh dan seimbang. Oleh karena itu, keberagamaanpun merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung kepada wahyu Tuhan juga. Keberagamaan memiliki beberapa dimensi antara lain, dimensi kognitif keberagamaan, dua dari yang terakhir adalah aspek behavioral keberagamaan dan yang terakhir adalah dimensi afektif keberagamaan.

C.Y.Glock dan R Stark dalam bukunya Djameluddin Ancok menyebut ada lima dimensi agama dalam diri manusia, yakni:²¹

- a. Dimensi ideologis (*ideological involvement*) yaitu, sesuatu yang berhubungan dengan seperangkat kepercayaan keagamaan yang memberikan penjelasan tentang Tuhan, alam manusia dan hubungan antara

²⁰Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 168

²¹Djameluddin Ancok, *Psikologi Islam*(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), hlm. 77

keduanya. Kepercayaan dapat berupa makna dari tujuan atau pengetahuan tentang perilaku baik yang dikehendaki Tuhan. Misalnya keyakinan akan adanya malaikat, surga, neraka, dan sebagainya.

- b. Dimensi intelektual (*intellectual involvement*) yaitu, yang dapat mengucap ada pengetahuan tentang ajaran-ajaran agama, pada dimensi ini dapat diketahui tentang seberapa jauh tingkat pengetahuan agama (*religious*) dan tingkat ketertarikan mempelajari agama dari penganut agama, dalam dimensi ini bahwa orang-orang beragama paling tidak memiliki sejumlah pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, kitab suci dan tradisi-tradisi.
- c. Dimensi eksperensial (*experiential involvement*) yaitu, bagian keagamaan yang bersifat efektif, yakni keterlibatan emosional dan senti mental pada pelaksanaan ajaran (*religion feeling*). Dimensi ini berkaitan dengan pengalaman perasaan-perasaan, persepsi-persepsi dan sensasi-sensasi yang dialami seseorang atau didefinisikan oleh kelompok keagamaan saat melaksanakan ritual keagamaan. Seperti, tenang saat berdoa, tersentuh mendengar ayat suci Al-Qur'an dibacakan.
- d. Dimensi ritualistik (*ritual involvement*) yaitu, merujuk pada ritus-ritus keagamaan yang dianjurkan dan dilaksanakan oleh penganut agama dan sangat berkaitan dengan ketaatan penganut suatu agama. Dimensi ini meliputi pedoman pokok pelaksanaan ritus dan pelaksanaannya, frekuensi prosedur dan makna ritus penganut agama dalam kehidupan sehari-hari seperti penerapan rukun Islam, dzikir, shalat lima waktu dan lain-lain.
- e. Dimensi konsekuensi atau dimensi sosial (*consequential involvement*) yaitu,

meliputi segala yang berhubungan dengan sosial dari pelaksanaan ajaran agama, dimensi ini memberikan gambaran apakah efek ajaran agama terhadap etos kerja, hubungan interpersonal, kepedulian kepada penderitaan orang lain dan sebagainya.

Perspektif Islam dalam perilaku keberagamaan dijelaskan pada Al-Qur'an Surah Ar-rum ayat 30 yang berbunyi:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Maka hadapkanlah wajahmu dengan Lurus kepada agama Allah: (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.²²

Di dalam tafsir Kementerian Agama RI diterangkan bahwasanya setelah memaparkan bukti-bukti keesaan dan kekuasaan Allah serta meminta Rasul dan umatnya bersabar dalam berdakwah, melalui ayat berikut Allah meminta mereka agar selalu mengikuti agama Islam, agama yang sesuai fitrah. Maka hadapkanlah wajahmu, yakni jiwa dan ragamu, dengan lurus kepada agama Islam. Itulah fitrah Allah yang Dia telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Manusia diciptakan oleh Allah dengan bekal fitrah berupa kecenderungan mengikuti agama yang lurus, agama tauhid. Inilah asal penciptaan manusia dan tidak boleh ada seorangpun yang melakukan perubahan pada ciptaan Allah tersebut. Itulah agama yang lurus, agama tauhid, tetapi kebanyakan manusia

²²Departemen Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*(Bogor: PT Karya, 2007), hlm 407

tidak mengetahui dan menyadari bahwa mengikuti agama Islam merupakan fitrahnya.²³

Allah menuntut orang beriman (Islam) untuk beragama secara menyeluruh tidak hanya satu aspek atau dimensi tertentu saja, melainkan terjalin secara harmonis dan berkesinambungan. Oleh sebab itu, setiap muslim baik dalam berfikir, bersikap maupun bertindak haruslah didasarkan pada nilai dan norma ajaran Islam. Bagi seorang muslim, keberagamaan dapat dilihat dari seberapa dalam keyakinan, seberapa jauh pengetahuan, seberapa konsisten pelaksanaan ibadah ritual keagamaan.

Seberapa dalam penghayatan atas agama Islam serta seberapajauh implikasi agama tercermin dalam perilakunya. Dalam Islam, keberagamaan akan lebih luas dan mendalam jika dapat dirasakan seberapa dalam penghayatan keagamaan seseorang. Berdasarkan deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa dimensi keberagamaan dalam Islam terdiri dari lima dimensi, yaitu: Aqidah (iman atau ideology), dimensi ibadah (ritual), dimensi amal (pengamalan), dimensi ihsan (penghayatan, situasi dimana seseorang merasa dekat dengan Allah), dan dimensi ilmu (pengetahuan).

Dan pada kenyataannya dilapangan para remaja belum melaksanakan kewajiban mereka sepenuhnya disebabkan asyiknya bermain *game online* bersama dengan teman-temannya hingga lupa waktu dan kewajiban beribadah lainnya yang tanpa disadari mereka tinggalkan.

²³Perpustakaan Nasional, *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*(Jakarta: Widya Cahaya, 2011), hlm.22

2. Karakteristik Perilaku Keagamaan Remaja

Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa yang dikarenakan remaja jauh lebih labil dibanding orang dewasa yang dapat berfikir lebih jernih. Berikut adalah karakteristik remaja dalam beragama yaitu:²⁴

- a. Percaya secara Ikut-Ikutan yaitu, percaya secara ikut-ikutan ini biasanya didikan agama dengan cara yang sangat sederhana, misalnya pelajaran agama hanya di dapat berdasarkan pengalaman-pengalaman yang di dapatnya dalam keluarga dan lingkungannya, bukan melalui pendidikan.
- b. Percaya dengan Kesadaran, semangat agama pada remaja mulai meningkat, sehingga cara beragama yang ikut-ikutan, patuh dan tunduk kepada ajaran agama tanpa komentar tidak lagi memuaskannya, jika alasannya hanya dengan dalil-dalil Allah SWT. Atau hadis-hadis Nabi Muhammad SAW. Atau tradisi-tradisi keagamaan mereka tidak dapat menerimanya. Mereka ingin menjadikan agama sebagai tempat untuk bermujadalah dan bermudzakarah untuk membuktikan kebenaran agama dan ilmu pengetahuan.
- c. Kebimbangan dalam Beragama yaitu, kebimbangan beragama mulai menyerang remaja setelah pertumbuhan dan kecerdasannya mencapai tingkat kematangan, sehingga remaja bisa mengkritik, menerima, atau menolak sesuatu yang disampaikan kepadanya. Dikarenakan ajaran-ajaran yang diterima pada waktu kecil berbeda dengan kehidupan agama diwaktu

²⁴Syaiful Hamali, *Karakteristik Keberagamaan Remaja Dalam Prespektif Psikologi*(Yogyakarta: Gramedia, 2017), hlm.25

remaja. Hal ini disebabkan pada masa remaja akhir keyakinan agama mereka lebih dikuasai oleh pemikiran. Terguncangnya keyakinan beragama terjadi sesudah perkembangan kecerdasan selesai, tidak dapat dipandang sebagai sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi berhubungan dengan segala pengalaman dan proses pendidikan yang dilaluinya dimasa kecil, karena pengalaman yang dilalui oleh seseorang ikut memberikan gambaran pribadinya setelah remaja meningkat menjadi dewasa.

- d. Kurang Percaya dengan Tuhan yaitu, akhir masa remaja timbul rasa resah, gelisah dalam hidupnya sebagai pantulan dari jiwa remaja yang tidak mempercayai adanya Tuhan secara mutlak. Disamping itu, keingkaran remaja terhadap Tuhan berasal dari keadaan masyarakat yang dilanda penderitaan, kemerosotan moral, kekacauan dan kebimbangan. Selain itu, timbulnya ketidakpercayaan remaja kepada Tuhan sebagai reaksi dari kebebasan berfikir para intelektual atau pancaran dari cara berfikir para ilmuwan, yang membatasi ruang gerak agama dengan konsep positifisme, sekulerisme, dan materilaisme.²⁵

3. Aspek Yang Mempengaruhi Perkembangan Perilaku Keagamaan Remaja

Dalam perkembangan keagamaan remaja ada beberapa aspek yang mempengaruhi perkembangan remaja tersebut yaitu:²⁶

- a. Pertumbuhan Pikiran dan Mental yaitu, dasar keyakinan agamayang diterima remaja pada masa anak-anak, sudah tidak begitumenarik lagi bagi mereka. Mereka sudah mulai memiliki sifat kritis terhadap ajaran agama,

²⁵*Ibid*, hlm. 26.

²⁶Syaiful Hamali, *Karakteristik Keberagamaan Remaja Dalam Prespektif Psikolog*(Yogyakarta: Gramedia, 2017), hlm.25.

mereka mulai tertarik pada masalah-masalah kebudayaan sosial, ekonomi, dan norma-norma kehidupan lainnya yang terjadi disekitarnya.

- b. Perkembangan Perasaan yaitu, perasaan anak remaja memegang peranan yang sangat penting dalam bersikap dan mengamalkan agama, perasaan telah berkembang dalam diri remaja, diantaranya perasaan sosial, *edits*, dan *estetis* mendorong remaja untuk mengahayati kehidupan yang terbiasa dalam lingkungannya. Pada saat perkembangan remaja tergantung kepada bagaimana perilaku kehidupan yang ada disekitar mereka. Apabila mereka yang tinggal dilingkungan orang yang taat beragama, anak remaja akan terbiasa dengan kehidupan yang agamais. Sebaliknya remaja yang tinggal dilingkungan yang tidak mengenal agama, niscaya remaja akan bersikap dan bertingkah laku seperti orang-orang yang tidak melakukan agamanya, kehidupan mereka lebih banyak didorong oleh perasaan ingin tahu, bahkan mereka lebih mudah dinominasi oleh tindakan seksual.
- c. Pertimbangan Sosial yaitu, masa remaja adalah masa yang penuh dengan kontradiksi dalam kehidupan keagamaannya, akibatnya timbul konflik antara pertimbangan moral dan material. Sehingga remaja kebingungan dalam menentukan pilihannya, sementara kehidupan dunia lebih dipengaruhi oleh kepentingan materi, sedangkan para remaja lebih cenderung jiwanya untuk bersikap materialis dalam kehidupan mereka. Dan meninggalkan kehidupan yang berisikan nilai-nilai moral atau agama dalam hidupnya.
- d. Perkembangan Moral yaitu, anak yang baru lahir tidak dapat dikatakan

bermoral, karena moral itu tumbuh dan berkembang dari pengalaman-pengalaman yang dilalui sejak kelahiran anak. Pertumbuhannya baru dapat dikatakan mencapai kematangan pada usia remaja, yaitu ketika perkembangan kecerdasannya telah selesai. Pada hakekatnya tak ada perbedaan yang nyata antara agama dan moral, karena seorang yang beragama percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta mengagumi akan kebesaran Tuhannya, berarti seseorang telah memiliki rasa kepercayaan dan mengagumi Tuhan itu, maka seseorang itu telah menunjukkan dan memiliki moral yang baik.

4. Aspek Yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Keagamaan

Perubahan berarti menjadi sesuatu yang lain, atau transisi dari bentuk eksistensi ke bentuk eksistensi lain. perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan keagamaan berasal dari kata dasar agama yang berarti sistem, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kewajiban yang berkaitan dengan kepercayaan.²⁷

Perubahan perilaku dapat diukur dari beberapa indikator tertentu antara lain:

- a. beribadah yang benar
- b. berakhlak yang benar

²⁷Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.32

E. Pengertian Remaja

1. Pengertian remaja

Remaja secara istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadidewasa” istilah *adolescence* seperti yang di pergunakan saat ini mempunyai arti yang sangat luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.²⁸

Banyak tokoh memberikan defenisi tentang remaja, seperti De Burn yang mendefenisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Sedangkan menurut Papalia dan Olds sebagaimana dikutip dalam buku Yudrik Jahja masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun yang berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahunan.²⁹

Pada masa terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan orientasi masa depan.

2. Tahap perkembangan remaja

Menurut tahap perkembangan masa remaja di bagi menjadi 3 tahap yaitu:

a. masa remaja awal (12-15 tahun), dengan ciri khas antara lain:

²⁸Elizabet B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga 2002), hlm. 206.

²⁹Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2011), hlm.220.

- 1) lebih dekat dengan teman sebaya
 - 2) ingin bebas
 - 3) lebih banyak memperhatikan tubuhnya dan mulai berfikir abstrak
- b. masa remaja tengah (15-18 tahun), dengan ciri khas antara lain
- 1) mencari identitas diri
 - 2) timbulnya keinginan untuk kencan
 - 3) mempunyai rasa cinta yang mendalam
 - 4) mengembangkan kemampuan berfikir abstrak
 - 5) berkhayal tentang aktivitas seks
- c. masa remaja akhir (18-21 tahun), dengan ciri khas antara lain:
- 1) pengungkapan identitas diri
 - 2) lebih selektif memilih teman sebaya
 - 3) mempunyai citra jasmani dirinya
 - 4) dapat mewujudkan rasa cinta
 - 5) mampu berfikir abstrak³⁰

3. Ciri-ciri remaja

Setiap masa perkembangan manusia memiliki ciri-ciri masing-masing, begitu pula dengan masa remaja. Berikut penjelasan ciri-ciri masa remaja menurut Yudrik Jahja:

- a. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal sebagai masa *storm and stress*. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada

³⁰Desmita, *Psikologi Perkembangan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 190.

masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditunjukkan pada remaja, misalnya remaja diharapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, remaja harus lebih mandiri, dan bertanggung jawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan terbentuk seiring berjalannya waktu, dan akan tampak jelas pada remaja akhir yang duduk di awal kuliah.

- b. Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat, baik perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi maupun perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.
- c. Perubahan dalam hal yang menarik bagi diri remaja dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi diri remaja dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggungjawab yang lebih besar pada masa remaja, masa remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan remaja pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan individu dan jenis kelamin yang sama, tetapi juga dengan lawan jenis, dan orang dewasa.
- d. Perubahan nilai, dimana apa yang remaja anggap penting pada masa kanak-

kanak menjadi kurang penting karena telah mendekati dewasa.

- e. Kebanyakan remaja bersikap ambivallen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi remaja menginginkan kebebasan, tetapi disisi lain remaja takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan ini, serta meragukan kemampuan remaja sendiri untuk memikul tanggung jawab ini.

4. Karakteristik Remaja

Karakteristik perilaku dan pribadi pada masa remaja meliputi aspek:

- a. Perkembangan fisik seksual

Laju perkembangan secara umum berlangsung pesat, dan munculnya ciri-ciri seks sekunder dan seks primer.

- b. Psikososial

Dalam perkembangan social remaja mulai memisahkan diri dari orangtua, memperluas hubungan dengan teman sebayanya.

- c. Perkembangan kognitif

Ditinjau dari perkembangan kognitif, remaja secara mental telah berfikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak

- d. Perkembangan emosional

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pertumbuhan fisik terutama organ-organ seksual mempengaruhi berkembangnya emosi atau perasaan-perasaan dan dorongan-dorongan baru yang dialami sebelumnya seperti perasaan cinta, rindu dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis

e. Perkembangan moral

Remaja berada dalam tahap berperilaku sesuai dengan tuntutan dan harapan kelompok dan loyalitas terhadap norma atau peraturan yang berlaku diyakininya, maka tidak heranlah diantara remaja masih banyak yang melakukan pelecehan terhadap nilai-nilai seperti tawuran, minum-minuman keras dan hubungan seksual diluar nikah.

f. Perkembangan kepribadian

Fase remaja merupakan saat yang paling penting bagi perkembangan dan integrasi kepribadian.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Yang Dilakukan Oleh Kautsar Lulusan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Dengan Judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar.”

Dalam kesimpulannya yaitu Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. Skripsi Kautsar membahas dampak *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan perbedaan peneliti dengan penelitian kautsar yaitu subjek yang digunakan peneliti adalah remaja sedangkan kautsar subjek penelitiannya adalah peserta didik.

2. Penelitian yang di lakukan oleh Atifah Kurniasari lulusan dari

Universitas Islam Negeri Intan Lampung dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.” Dalam kesimpulannya yaitu Bermain *Game Online* yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan remaja didusun simpang rowo ini. Anak remaja beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional. Anak remaja yang sering melakukan aktivitas bermain bermain, maka semakin banyak kegiatan para remaja yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya remaja memainkan bermain di laptop, *smartphone*, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua.

Perbedaan dengan penelitian ini dengan penulis yaitu fokus penelitian ini hanya membahas tentang ibadah sedangkan penulis memfokuskan pada perilaku keagamaan remaja. Sedangkan persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami lebih dalam mengenai dampak *game online*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini terletak di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Desa Labuhan-labo merupakan salah satu desa yang terletak di sebelah Utara berbatasan dengan Desa Batang Bahal, sebelah Selatan berbatasan dengan Perkebunan Persero batang Toru cabang III sebelah dengan Desa Pulau Bau.

Peneliti melakukan penelitian di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara dikarenakan ada dua faktor yaitu praktis dan teoritis. Faktor praktis dikarenakan keterbatasan dana dan kemampuan yang dimiliki peneliti. Sedangkan faktor praktis karena kegiatan bermain *game online* yang sudah mempengaruhi perilaku keagamaan dikalangan remaja.

Adapun penelitian mengenai Dampak *Game Online* Pada perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara dimulai dari bulan Desember 2021 sampai Agustus 2023 dengan jadwal penelitian yang telah terlampir.

B. Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Sugiyono penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek ilmiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara Trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat

induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.³¹ Dalam pelaksanaannya peneliti langsung masuk ke lapangan dan berusaha mengumpulkan data secara lengkap sesuai dengan pokok permasalahan yang berhubungan dengan pelaksanaan.³²

Jenis penelitian dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif berusaha memberikan dengan sistematis dan cermat fakta-fakta aktual dan sifat-sifat populasi tertentu.³³ Dimana jenis penelitian ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasi obyek sesuai dengan apa adanya. Alasan peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif adalah peneliti akan meneliti obyek alamiah atau fakta-fakta yang terjadi dilapangan, selain itu peneliti ingin memperoleh data secara mendalam mengenai Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Prilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatra Utara Indonesia.

C. Informan Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan pihak yang dijadikan sebagai informan penelitian agar mendapatkan informasi terkait suatu penelitian. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan tehnik Snowball Sampling. Snowball Sampling, merupakan metode pengambilan sampel yang pada mulanya berjumlah kecil, tetapi makin lama makin banyak dan pengambilan data baru berhenti

³¹Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm.

³²Moleong, Lexy, J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 122.

³³S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 8

sampai informasi yang di dapatkan dinilai telah cukup.³⁴ Subjek dari penelitian ini adalah remaja Desa Labuhan-Labo yang bermain *game online*.

D. Sumber Data

Sumber data adalah benda, hal atau orang, tempat penelitian mengamati, membaca atau bertanya tentang data.³⁵ Sumber data merupakan sejumlah informasi yang diperlukan untuk kepentingan penelitian.³⁶ Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Sumber data primer

Sumber data primer yaitu data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data dan sumber data ini diperoleh secara langsung melalui pengamatan dan pencatatan di lapangan.³⁷ Sumber data primer diperoleh dari orangtua sebanyak 15 orang dan remaja sebanyak 15 orang di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatra Utara Indonesia.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari tehnik pengumpulan data yang menunjang data primer. Jadi sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah sebagai pendukung yang diperlukan sebagai pelengkap data, yaitu kepala desa 1 orang, 1 orang tokoh agama dan masyarakat.

³⁴Elta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2010), hlm.188

³⁵SuharsimiArikunto, *ManajemenPendidikan*, (Jakarta: RinekaCipta, 2005), cetke VII

³⁶AsepSaefulMuntaha, *MetodePenelitianDakwah*, (Bandung: PustakaSetia, 2003), hlm. 179.

³⁷S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: BumiAksara, 2006), hlm. 143.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka digunakan instrument pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informasi atau orang yang diwawancarai, dengan pedoman atau tanpa dengan menggunakan pedoman wawancara. Wawancara harus difokuskan pada kandungan isi yang dengan tujuan yang diharapkan.³⁸ Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai.³⁹

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode wawancara tidak terstruktur. Metode wawancara tidak terstruktur ini digunakan untuk mendapatkan data tentang peran orang tua dalam pembinaan ahklak remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatra Utara Indonesia.

2. Observasi yaitu suatu pengamatan dan pemecahan secara sistematis terhadap gejala, yang tampak pada objek penelitian. Atau dengan kata lain suatu

³⁸Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cita pustaka Media, 2016), hlm. 149.

³⁹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda kayra, 2000), hlm 135.

pengamatan langsung terhadap remaja dengan memperhatikan tingkah laku.⁴⁰ Menurut Sutrisno Hadi, observasi adalah metode ilmiah yang ditakdirkan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.⁴¹ Observasi digunakan untuk mengumpulkan beberapa informasi atau data yang berhubungan dengan ruang, pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan, observasi terdiri dari observasi partisipan (*participant observation*), dan observasi tidak partisipan (*nonparticipant observation*).⁴² Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode observasi partisipan.

3. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung di ajukan kepada subjek penelitian. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi laporan kegiatan, foto-foto, dan data-data yang relevan bagi peneliti.⁴³

F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis yang tidak menguji hipotesis tertentu, tetapi menggambarkan apa adanya tentang sesuatu gejala ataupun peristiwa. Ada beberapa petunjuk yang harus diikuti dalam menentukan analisis data berikut:

1. Editing Data, yaitu menyusun redaksi data suatu susunan kalimat yang sistematis.

⁴⁰Slameto *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1988), hlm. 93.

⁴¹Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Jakarta: Andi Ofset, 1991), hlm. 136.

⁴²Sugiyono, *OpCit*, hlm. 226.

⁴³*Ibid.*, hlm. 152.

2. Klasifikasi Data, yaitu menyeleksi data mengelompokannya sesuai dengan topik-topik pembahasan.
3. Reduksi Data, yaitu memeriksa kelengkapan data untuk mencari data yang masih kurang dan mengesampingkan yang tidak relevan.
4. Deskripsi Data yaitu menguraikan data secara sistematis sesuai dengan sistematika pembahasan.
5. Interpretasi Data, yaitu melakukan penafsiran terhadap data-data yang tidak diperoleh sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengolahan data, maka analisa data yang dilaksanakan dalam pembahasan penelitian ini adalah pengolahan dan analisa data kualitatif deskriptif dengan dua kerangka berpikir induktif dan deduktif.

G. Teknik Uji Keabsahan Data

Adapun hal-hal yang harus dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang akurat adalah sebagai berikut:

1. Ketekunan pengamatan, bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang relevan dengan persoalan dan isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Dengan kata lain, jika perpanjangan ke ikut sertaan menyediakan lingkup maka kekuatan pengamatan menyediakan kedalaman.
2. Triangulasi, yaitu tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain diluar data itu. Untuk keperluan pemecahan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak

dilakukan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Triangulasi berarti cara untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks sesuatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai pandangan. dalam kata lain bahwa triangulasi peneliti melakukan recheck temuannya dengan cara membandingkannya dengan berbagai sumber metode atau teori. Untuk itu maka peneliti dapat melakukan dengan cara:

- a. Mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan
- b. mengecek dengan berbagai sumber data, memanfaatkan berbagai metode supaya pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan⁴⁴

⁴⁴Lexi, J. Moleong, *Op Cit*, hlm. 177-178.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah dan Letak Geografis Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan

Sejarah historis pemerintahan Desa Labuhan-labo berdiri sejak tahun 1950an Sejak terbentuknya pemerintahan Desa Labuhan-labo, unsur dari pemerintahan desa dari kepala desa, sekretaris atau wakil kepala desa selalu diisi berdasarkan berlakunya masa kerja atau hasil musyawarah masyarakat.⁴⁵

Secara geografis Desa Labuhan-labo merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan. Seluruh wilayah Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan merupakan perkebunan kebun karet, sawit, sawah, sungai, dan daerah ini tidak terdapat pantai atau pun laut karena desa ini desa yang dikelilingi dengan gunung. Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara terdiri dari beberapa dusun dengan luas wilayah seluruhnya yaitu 307,143 Ha/m2. Kemudian jarak Desa Labuhan-labo ke Ibukota Kecamatan ialah 12 km sedangkan jarak ke Ibukota Kabupaten/Kota yaitu 5 km. Adapun daerah perbatasan desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan berdasarkan wilayah desa yaitu dapat dilihat berdasarkan tabel berikut

⁴⁵ Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan, 2018-2023, hlm. 8

TABEL I
DAERAH YANG BERBATASAN DENGAN DESA LABUHAN-LABO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA⁴⁶

NO	Letak Batas	Daerah Perbatasan
1	Sebelah Utara	Desa Batang Bahal
2	Sebelah Selatan	Desa Perkebunan PK
3	Sebelah Barat	Desa Pudun Jae
4	Sebelah Timur	Hutan Kabupaten Tapsel

Secara administrasi Desa labuhan-labo membawahi 5 (lima) dusun yaitu sebagai berikut.

- a. Dusun Sosopan
- b. Dusun Tengah
- c. Dusun Tobat
- d. Dusun Lalang
- e. Dusun Pangkal Dolok

2. Keadaan Penduduk Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

Desa Labuhan-labo terdiri atas 306 kepala keluarga dengan jumlah penduduk sebanyak 1330 jiwa, yang terdiri dari 644 laki-laki dan 686 perempuan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

⁴⁶ Dokumen Indeks Desa Membangun (IDM) Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidmpuan, hlm.10.

TABEL II
KEADAAN PENDUDUK DESA LABUHAN-LABO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA

No	Jumlah KK	Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa
1	306 KK	Laki-laki	644
2		Perempuan	686
Jumlah			1.330

Sumber: Data Kantor Desa Labuhan-labo, 2021.

3. Keadaan Pendidikan Penduduk Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

Maju mundurnya suatu masyarakat pada dasarnya dapat dilihat dari pendidikan masyarakat itu sendiri, oleh karena itu majunya pembangunan desa itu, didukung oleh sumber daya manusia (SDM) yang memadai. Oleh karena itu, pendidikan harus mendapatkan perhatian dari semua pihak dan tingkat pendidikan desa Labuhan-labo mengalami signifikan, terbukti oleh hal berdirinya lembaga pendidikan seperti: PAUD, MDA, SD, dan masyarakat sudah berpikir untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. Adapun keadaan pendidikan penduduk desa dapat dilihat di dalam tabel sebagai berikut.

TABEL III
KEADAAN PENDIDIKAN PENDUDUK DESA LABUHAN-LABO

No	Tingkat Pendidikan	Orang
1	TK	179
2	SD	275
3	SMP	247

4	SMA	225
5	Kuliah	225
6	Tidak Sekolah	179
Jumlah		1.330

Sumber: Data Kantor Desa Labuhan-labo, 2021.

4. Keadaan Ekonomi Penduduk Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan

Penduduk desa sebagian besar bekerja sebagai petani, buruh, dagang, dan lain-lain. Sedangkan potensi yang paling menonjol pada kondisi saat ini adalah pertanian. Karena dilihat dari sumber daya alam yang masih banyak disekitar desa yaitu seperti sawah, kebun karet dan perkebunan sawit. Bila ditinjau dari mata pencaharian penduduk Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL IV
KEADAAN EKONOMI MASYARAKAT DESA DESA LABUHAN-LABO

No	Profesi	Orang
1	Petani	154
2	Pedagang	59
3	PNS	25
4	Pemerintah Desa	15
5	Peternak	20
6	Tukang Batu	169
7	Tukang Kayu	114
8	Guru	15
9	Ibu Rumah Tangga	121
10	Pelajar	467
11	Tidak Bekerja	171
Jumlah		1.330

Sumber: Data Kantor Desa Labuhan labo, 2021.

5. Kondisi Pemerintahan Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan

Pemerintahan desa adalah penyelenggaraan pemerintahan, dalam mengatur dan mengurus masyarakat. Berdasarkan asal usul dan adat istiadat setempat yang diakui dalam negara NKRI.⁴⁷ Pemerintahan desa terdiri dari Kepala Desa, Sekretaris Desa, dan Aparat Desa. Dalam menjalankan pemerintahan, Kepala Desa dibantu Sekretaris dan Kepala Urusan (kasih dan kaur), sebagai mitra kerja pemerintahan desa terdapat badan yang disebut BPD mempunyai fungsi pokok, seperti menetapkan peraturan desa bersama Kepala Desa disamping menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat, BPD terdiri dari perwakilan dan unsur-unsur yang ada dimasyarakat.

Sehubung dengan pembangunan desa diperlukan sistem perencanaan yang tepat, terarah, dan berkesinambungan. Maka sebagai acuan dalam suatu rancangan pembangunan disusunlah dalam suatu rancangan pembangunan desa. Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan yang merupakan dokumen perencanaan strategis. Seperti pada peraturan undang-undang yang mengatur tentang jangka batas maksimal jabatan kepala desa yaitu selama 6 tahun.⁴⁸ Adapun tentang keadaan agama di Desa Labuhan-labo dapat dilihat dari tabel berikut ini

⁴⁷ Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa

⁴⁸ Undang-Undang Pasal 39 Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa

TABEL V
KEADAAN KEAGAMAAN PENDUDUK DESA LABUHAN-LABO

No	Agama	Jumlah Jiwa	Persentasi
1	Islam	1.330	100%
2	Kristen	-	
3	Hindu	-	
4	Budha	-	
5	Katolik	-	
6	Konghuchu	-	
Jumlah		1.330	100%

Sumber: Data Kantor Desa Labuhan-labo, 2021

Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan mayoritas memeluk agama Islam. Agama merupakan fitrah manusia, sehingga setiap manusia membutuhkan agama sebagai pedoman dan penuntut dalam kehidupannya untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan baik dunia maupun akhirat.

Dalam rangka melaksanakan ajaran agama, sarana ibadah adalah hal penting, dengan adanya rumah ibadah di desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan. Adapun sarana ibadah di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan adalah berjumlah 3.

6. Keadaan Suku Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan

Apabila ditinjau dari suku penduduk Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL VI
KEADAAN SUKU PENDUDUK DESA LABUHAN-LABO

No	Nama Suku	Laki-Laki	Perempuan
1	Batak	242	279
2	Jawa	397	402
3	Nias	5	2
4	Minang	-	3
Jumlah		1.330	

Sumber: Data Kantor Desa Labuhan-labo, 2021

B. Temuan Khusus

1. Dampak *Game Online* Pada Perilaku Keagamaanya Remaja di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan-Labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan. *Game* adalah sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan-aturan dalam bermain sehingga ada yang menang dan yang kalah. *Game online* termasuk dalam jenjang sosial yang diminati oleh semua manusia, baik dari kalangan anak-anak, kalangan remaja, serta kalangan orang dewasa.

Game online sebuah permainan yang cara memainkannya menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan dengan PC (*personal computer*) maupun *handphone*. *Game online* bisa dimainkan lebih dari satu permainan dalam waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda ataupun sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin majunya *game online* tidak bisa dipungkiri bahwasanya perkembangan *game online* tidak hanya dimasyarakat

perkotaan saja melainkan masyarakat desa juga sudah mengenali *game online*, karena *game online* bisa diakses melalui *handphone*.

Perkembangan tersebut memberikan dampak negatif dan positif yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia termasuk di dalamnya kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sama halnya dengan munculnya *game online* yang banyak digunakan oleh masyarakat terutama pada kalangan remaja yang mempergunakan media sosial sebagai alat untuk bersenang-senang.

Peneliti memaparkan temuan-temuan yang telah didapatkan dari hasil pengamatan yang dilakukan di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan dan juga melakukan wawancara dengan narasumber sebagai informan yang akan memberikan informasi terkait dengan dampak *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja. Serta didukung dengan dokumentasi-dokumentasi pada saat melakukan penelitian

Dari data dan informasi yang peneliti dapatkan dari informan mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, sebagai berikut:

2. Dampak Negatif *Game Online*

a. Berbohong

Para pemain *game* juga sering kali berbohong demi mendapatkan apa yang diinginkan, misalnya untuk membeli paket internet mereka rela membohongi orang tua dengan alasan untuk keperluan sekolah padahal

mereka meminta uang untuk membeli kuota demi memenuhi kesenangan mereka.

Berdasarkan wawancara dengan Fajar Wibowo, remaja di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan yang berusia 18 tahun, dia mengatakan:

Semenjak saya bermain *game online*, saya sering minta uang ke orang tua dengan alasan untuk membeli buku padahal uang tersebut untuk membeli paket internet, karena kalo saya bilang mau beli paket pasti tidak akan di kasi, saya juga sering minta izin ke orang tua untuk belajar ke rumah teman padahal saya pergi main *game online* ke tempat yang ada jaringan wifinya di dekat rumah teman saya.⁴⁹

Selanjutnya wawancara dengan informan yang bernama Widi remaja di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara Kota Padangsidimpuan yang berusia 16 tahun, dia mengatakan:

Semenjak aku bermain *game online*, aku sering minta uang sama orang tuaku, dengan alasan untuk iuran praktek disekolah, disuruh membeli buku dari sekolah juga ku bilang, padahal uang itu aku pakai untuk beli paket dan daftar turnamen *game online* yang di buat sesama pecinta *game*, tapi aku bilangnya untuk keperluan sekolah agar tidak di marahi dan di kasi uang.”⁵⁰

Dan hal serupa dituturkan oleh Fauzi berusia 17 tahun salah satu remaja Desa Labuhan-Labo yang aktif dalam bermain *game online* menyatakan bahwa:

Aku kak kubilangnya awalnya sama mamaku mau belik paket tapi gak di kasi uangnya karna kata mama aku main *game* terus kalo berpaket hp itu, jadi ku bilanglah ada tugas dari sekolah sama harus

⁴⁹ Fajar Wibowo (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁵⁰ Widi (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

punya paket biar bisa masuk ke ruangan *onlinenya* padahal udah gaknya ada lagi kami belajar *online* kak itulah makanya aku bohong biar di kasi uang beli kuota⁵¹

Kemudian wawancara dengan Ulfa remaja Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara yang berusia 16 tahun mengatakan:

Kalo aku kak gak punya uang buat beli paket untuk main *game online* ku bilang sama mama untuk beli minyak hondaku padahal setiap paginya di kasi mama memang uang buat beli minyak, tapi ada tugas dari sekolah di suru buat beli bahan praktek, alasannya gak ada di satu toko trus pergi ke toko lain yang perjalannya lebih jauh jadi habis minyak, jadi tetap di kasi mama aku uang kak⁵²

Wawancara dengan Anggun remaja Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara yang berusia 17 tahun menyatakan:

Seringan aku cabut kak sama kawan-kawanku dari sekolah, pergilah kami ke kantin belakang sekolah yang ada wifinya mabar (main bareng) kami itu kadang main FF (*free fire*) kadang ML (*mobile legend*) baru kalo waktunya pulang kadang sampek gak tau kami kak karna terlalu asik main *game online* baru pas sampe rumah kalo di tanya orangtua kenapa pulangnya lama ku bilang ada kerja kelompok⁵³

Wawancara dengan Sonia remaja Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara yang berusia 15 tahun mengatakan:

Aku kadang kalo mau main *game online* biar bisa mabar (main bareng) pergilah aku itu kak kerumah kawanku baru ku bilang izinnya sama ayahku mau kerumah kawan bentar ngerjakan tugas, biar gak disuru mamak bantuin kerjaan rumah padahal memang gak ada tugas tapi biar tetap dapat izin pergi main.⁵⁴

⁵¹Fauzi (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-Labo Kec. Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁵²Ulfa (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-Labo Kec. Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁵³Anggun (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-Labo Kec. Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁵⁴Sonia (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-Labo Kec. Padangsidempuan Tenggara

Wawancara dengan orangtua dari remaja Desa Labuhan-Labo bapak

Ponimin orangtua dari Fajar Wibowo mengatakan:

sering sekali anak saya minta uang alasannya buat beli buku dari sekolah katanya, tapi kalo dilihat di kamarnya gakpun pernah ada buku baru yang di bawa pulang, kalo ditanyak juga jawabnya ada di sekolah bukunya di tinggal, buku di beli buat dibaca kok malah ditinggal memang anak zaman sekarang ini pinter bohongi orangtua.⁵⁵

Wawancara dengan orangtua dari remaja Desa Labuhan-Labo Ibu

Erna orangtua dari Widi mengatakan:

Itu tiap hari anak saya minta uang katanya buat bayar uang iuran sekolah, buat bayar buku juga tapi kalo ada keperluan mendadak minta uang lagi sama saya jadi uang yang katanya buat bayaran itu entah kemana mungkin buat beli paket main buat main *game online* soalnya kadang saya lihat anak saya malah nongkrong dirumah temannya sambil main *game* kalo ditanya gak mau jawab jujur malah diam aja masuk ke kamar buku-buku yang dia bilang juga gak pernah ada di meja belajarnya.⁵⁶

Wawancara dengan orangtua dari remaja Desa Labuhan-Labo Ibu

Mela orangtua dari Fauzi mengatakan:

Awalnya saya heran kok sekarang masih musim belajar *online* ya padahal sudah masuk keruangan belajar tatap muka dengan gurunya, anak saya sering minta uang ngakunya buat beli paket untuk belajar *online* kalo gak punya paket gak bisa masuk kelas *online* katanya padahal malah asik buat main *game online* sama kawannya.⁵⁷

kota Padangsidimpuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁵⁵Ponimin (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁵⁶Erna (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁵⁷Mela (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

Wawancara dengan orangtua dari remaja Desa Labuhan-Labo Ibu

Sarini orangtua dari Ulfa mengatakan:

Anak saya masih sekolah SMK ngambil jurusan busana tiap pagi saya kasi uang ke anak saya Rp.22.000 buat jajannya Rp.10.000 dan buat uang minyaknya Rp.12.000 itu juga masih kurang katanya buat beli minyak, buat beli bahan praktek tapi sampek rumah bahan prakteknya gak ada tugasnya juga gak dikerjain kalo pulang sekolah malah main *game* terus uang yang saya kasi habis buat beli paket terus.⁵⁸

Wawancara dengan orangtua dari remaja Desa Labuhan-Labo Ibu

Sarintina orangtua dari Anggun mengatakan:

Anak saya kalo pulang sekolah sore-sore terus kalo ditanyain katanya ada kerja kelompok dari sekolah tapi saya curiga masa' kerja kelompok setiap hari, saya tanya dengan teman satu sekolahnya ternyata anak saya sering bolos dan malah main *game online* di warung belakang sekolah dengan teman-temannya yang lain.⁵⁹

Wawancara dengan orangtua dari remaja Desa Labuhan-Labo Ibu

Situm orangtua dari Sonia mengatakan:

Anak saya itu selalu izin kerumah temannya katanya ada tugas kelompok mau belajar bareng kerumah teman izinnya seperti itu tapi kadang sampe sore gak pulang-pulang tau-tau kalo di jemput kerumah temannya malah asik main *game online* sambil teriak-teriak sama, bukannya beneran belajar malah main *game*, alasan izin keluar menghindari kalo saya suru menyelesaikan pekerjaan rumah gak ada niatnya buat bantuin saya atau menjaga adik-adiknya yang masih kecil.

Diperkuat lagi dengan hasil observasi yang diperoleh peneliti yang

dimana dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa para remaja yang

⁵⁸Sarini (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁵⁹Sarintina (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

bermain *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku keseharian remaja-remaja tersebut. Keaktifan remaja dalam bermain *game online* tentu sangat mempengaruhi perilaku remaja yang salah satunya sering berbohong kepada orang tuanya.⁶⁰

b. Membantah Orangtua

Membantah orangtua adalah salah satu hal yang paling menyakitkan hati bagi orangtua karena anak yang telah di lahirkan, dirawat, dididik dan di asuh pada akhirnya tidak mendengarkan perkataan orangtua, terlebih lagi jika membantahnya dengan kata-kata yang kasar atau tidak memperdulikannya.

Berdasarkan wawancara dengan, Feby remaja di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan yang berusia 17 tahun, dia mengatakan:

Setiap aku main *game* mama selalu panggil kadang disuru beli sesuatu kwarung sampe bolak balik, kan aku lagi main *game online* kalo mainnya gak fokus atau handponnya ku tinggal otomatis kalah atau kadang malah keluar dari arena *game*, jadi setiap kali di maintain tolong aku juga nolak sempat juga debat sama orangtuaku gara-gara aku gak mau bantu orangtuaku.⁶¹

Wawancara serupa juga di katakan oleh Siska yang berusia 16 tahun remaja Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara mengatakan:

Sering kali aku kalo main *game* selalu di panggil padahal semua kerjaan sudah ku selesaikan abis itu aku main *game online* main

⁶⁰ *Observasi*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁶¹ Feby, (Remaja), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

bareng (mabar) sama teman-teman *online* di panggil mama disuru ini itu males lah jadinya karena kalo keluar dari *game* otomatis kalah ujung-ujungnya jadi debat sama orangtua.⁶²

Wawancara dengan Widya yang berusia 15 tahun remaja Desa

Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara mengatakan:

Kalo aku main *game* selalu di panggil disuru jagain adik padahalkan aku juga mau main, aku males jagain adik karna anak-anak mainnya lari-lari kesana kemari aku capek jadi aku lebih milih main *game online*, nah habis itu nanti adikku jatuh terus jadi aku yang di marahin orangtuaku padahal dia jatuh sendiri, kata orangtuaku itu semua gara-gara aku selalu asik main *game online* sendiri dan gak perduli sama adikku, itulah kadang jadi timbul bantahan-bantahan sama orangtua kak, aku gak suka di salah-salahkan kalo aku main *game online*.⁶³

Wawancara dengan Amanda yang berusia 15 tahun remaja Desa

Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara mengatakan:

Main *game online* buat aku senang karena bisa ketemu teman-teman *online*ku di dalam *game*, tapi kadang adikku datang mau minjam hp yang sedang ku mainkan, padahalkan aku masih main *game online* kalo keluar dari *game* bisa kalahlah aku, kalo hpnya gak ku kasikan buat gantian main adikku ngadu ke ayah baru disuru pinjamkan hpnya ke adik, gak maulah aku sedangkan aku masih mabar sama teman-teman trus jadi aku yang disalahkan kalo udah kaya gitu milih pergilah aku itu kerumah temanku dari pada dirumah di repetin terus gara-gara *game online*.⁶⁴

Wawancara dengan Aditiya yang berusia 16 tahun remaja Desa

Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara mengatakan:

⁶²Siska, (Remaja) *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁶³Widya, (Remaja) *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁶⁴Amanda, (Remaja) *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

seringkali pas aku main *game online* mamak datang buat nyuru ngasi makan hewan peliharaan kami, disuru nyari rumput nyari dedak buat makanan ayam, ku bilang aja “iya nanti” gitu baru aku asik main *game* lagi kadang sampek dari mamak pergi belanja sampe pulang kerumah lagi aku masih main *game online* jadi lupa, sampe datangnya lagi mamak ke kamarku marah-marah itu karna aku gak ngerjain apa yang di bilang tadi, akupun masih main *game* masa harus pergi-pergi yang ada kalahlah aku nanti itu, baru nanti gak mau lagi teman-teman *online* ku ngajak aku mabar lagi, seharusnya ayah aja yang ngasi makan kambing ngasi makan ayam juga aku bilang ke mama, habis itu tambah marah-marahlah mama ke aku.⁶⁵

Wawancara kepada orangtua dari remaja di Desa Labuhan-Labo

dengan Ibu Lilis orangtua dari Feby mengatakan:

Saya heran dengan anak saya setiap kali disuru selalu ngebantah padahal cuman sebetulnya ke warung itu untuk membeli keperluan dapur yang saya lupa, apa salahnya kalo orangtua nyuru anaknya selalu hp itu saja yang di tangannya padahal main *game online* juga bisa di lanjutkan nanti lagi.⁶⁶

Wawancara kepada orangtua dari remaja di Desa Labuhan-Labo

dengan Ibu Leli orangtua dari Siska mengatakan:

Anak-anak zaman sekarang itu taunya main hp terus katanya main *game online* gitu, anak saya kalo udah selsai nyapu rumah dan mencuci piring dia merasa sudah menyelesaikan semua pekerjaan padahal masih banyak lagi kerjaan lain yang sayapun kadang membutuhkan bantuannya, trus kalo udah main *game online* gak ingat waktu kalo dipanggil nanti langsung marah-marah cuman disuru bantu ngelipat kain aja nanti mukanya cemberut terus katanya jadi kalah main *game* kalo keluar dari aplikasinya gitu, entahlah saya gak ngerti jalan fikir anak zaman sekarang.⁶⁷

⁶⁵Aditiya, (Remaja) *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁶⁶Lilis, (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁶⁷Leli, (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

Wawancara kepada orangtua dari remaja di Desa Labuhan-Labo dengan Ibu Pita orangtua dari Widya mengatakan:

Kalo disuru jagain adiknya gak pernah di dengarkan selalu dibiarin adiknya main sendiri kadang sampe jatuh juga adiknya gak di lihatin sama kakaknya, main *game* terus kerjanya kadang juga saya marah-marah sampe hpnya saya minta biar gak main *game online* terus tapi dia malah yang marah-marah karna hpnya diminta.⁶⁸

Wawancara kepada orangtua dari remaja di Desa Labuhan-Labo dengan Ibu Atis orangtua dari Amanda mengatakan:

Hampir setiap hari anak saya rebutan hp, si kakak gak mau minjamin hpnya keadiknya sibuk sendiri main *game online* trus nanti kalo paket internetnya sudah habis baru di kasikan keadiknya, kalo dibilangin ada aja jawabannya, orangtuanya ngomong juga dibantah terus kalo udah main hp lupa sama segala-galanya adiknya kadang ngeliatin dari samping biar bisa liat hp, disuru gantian juga gak mau.⁶⁹

Wawancara kepada orangtua dari remaja di Desa Labuhan-Labo dengan Ibu Limah orangtua dari Aditiya mengatakan:

Anak saya itu kalo udah main *game online* lupa waktu disuru ngasi makan hewan ternak yang udah jadi kerjaan sehari-harinya juga gak pergi malah berisik di kamar, kadang dari saya pergi belanja sampek pulang dia masih tetap saja main *game* kalo dibilangin malah jadi pertengkaran ngebantah aja apa yang saya bilang, kalo dia gak suka langsung pergi ke rumah temannya, kadang ayahnya juga marah-marah gak di dengar.⁷⁰

⁶⁸Pita, (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁶⁹ Atis, (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

⁷⁰Limah, (Orangtua), *Wawancara*, Di Desa Labuhan-Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Pada Tanggal 18 Februari 2023

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan melihat hasil wawancara dengan remaja dan orangtua, banyak remaja yang membantah orangtua disebabkan oleh asiknya bermain *game online* membuat para remaja membantah orangtua karena mereka tidak ingin meninggalkan permainan *game online* yang sedang mereka mainkan dengan kegiatan lain yang diperintahkan orangtuanya.⁷¹

c. Melalaikan ibadah shalat

Melalaikan ibadah shalat, dengan bermain *game online* secara berlebihan tentunya akan menimbulkan sifat ketergantungan pada remaja dalam penggunaannya, sehingga akan menyita waktu dan melalaikan pelaksanaan ibadah shalat yang awalnya hanya menunda namun kelamaan mereka meninggalkannya.

Hasil wawancara dengan Virza, remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 17 tahun mengatakan:

Kami pulak kak kalo main *game online* tong memanglah banyak waktu yang terbuang tapi gak bisa dihindari udah jadi kebiasaan kadang kalo gak main rasanya jenuh ntah mau ngapain kalo lagi nongkrong sama kawan-kawan, kadang pas udah masuk waktu sholat atau azanpun ingatnya tapi nanti-nantilah sampe, kadang misalnya azan zuhurlah yakan kak yang kami dengar baru nanti pas mau masuk waktu asar sholatlah kami itu dirumah kawannku yang kami main bareng (mabar) *game online* itu.⁷²

⁷¹ *Observasi*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁷² Virza (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

Selanjutnya wawancara dengan Kelvin, remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 18 tahun mengatakan:

Namanya main *game online* tentunya fokuslah itu kak dalam suatu tim atau permainan di aplikasi *game online* itu makanya gak heran kalo anak-anak pemain *game online* lupa waktu atau lalai pas waktu sholat kadang kak dengar azan aja udah syukur alhamdulillah, itupun udah hebat kalilah kami itu kak, atau kadang kalo gak fokus-fokus kali ya tau waktu sholat kak, tapi kadang datang teman lain yang masih berjuang di dalam permainan *game online* jadi tetap mainlah kak sampek nanti pas mau masuk sholat yang lain sholatlah kami itu ganti-gantian biar tetap bisa melawan musuh.⁷³

Wawancara dengan Ayu, remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 16 tahun mengatakan:

Kadang kak kalo main *game online* memang lupanya waktudah apalagi pas lagi seru-serunya ngelawan musuh yang ada dalam area pertarungan di dalam *game*, ingatnya kak waktu sholat itu tapi kadang nantilah dulu bentar lagi menanglah ini rupanya makin banyak musuhnya makin fokuslah kak main *game online* jadinya yah gitu sholatnya pun jadi buru-buru soalnya sholat diakhir waktulah jadinya.⁷⁴

Wawancara dengan Dian, remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 17 tahun mengatakan:

Main *game online* udah jadi trend itu kak dikalangan remaja di desa kita karena kalo main game itu kayak kelihatan keren soalnya kalo di

⁷³Kelvin, (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁷⁴Ayu, (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

tongkrongan mau bahas *game* atau apalah mengenai chip atau yang lainnya jadi nyambung kak, tapi memang ku akuin kak kalo akupun main *game online* sampek lupa waktu ya ingat-ingat di akhir gitulah kak baru sholat, jadinya buru-burulah itu karna udah mau masuk mesjidlah tukang azan untuk sholat yang berikutnya.⁷⁵

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan remaja, bahwa remaja yang bermain *game online* sering kali lupa waktu karena terlalu asik dan fokus terhadap permainan yang mereka lakukan sehingga lalai dalam mengerjakan sholat, seringkali mereka sholat diakhir waktu karena terlalu fokus dengan *game online* yang sedang dimainkan di *handphone* masing-masing.⁷⁶

Wawancara dengan Septi, remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 17 tahun mengatakan:

Aku buk walaupun main *game online* tetap ingatnya aku waktu, kalo pas masuk waktu sholat yah aku sholat, biarpun seasick apapun tetap kutinggalkannya itu buk, nanti kalo udah selsai sholat aku main game online lagi, kalo menurutku yah gakpapa kalah yang penting sholat sama *game* seimbang.⁷⁷

Wawancara dengan Mohan, remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 18 tahun mengatakan: “Bagiku kak sefokus apapun kalo udah tentang sholat yah

⁷⁵Dian, (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁷⁶*Observasi*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁷⁷Septi, (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

harus tetap tinggal *gamenya* nantikan masih ada waktu, jadi aku *game online* sama waktu sholat bagiku jadi keutamaan kak dua-duanya.”⁷⁸

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan kepada remaja, bahwa remaja yang bermain *game online* tersebut bisa menyeimbangkan waktu dari bermain *game online* dengan waktu sholat yang memang sudah seharusnya menjadi kewajiban.⁷⁹

Selanjutnya wawancara dengan orangtua remaja yang berada di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, dengan ibu Epi orangtua dari Virza mengatakan:

Memang anak-anak remaja yang udah main *game online* itu gak ingat waktu, setiap hari saya ingatkan sholat iya-iya aja, nanti, sebentar lagi, ujung-ujungnya nanti kalo udah mau ganti waktu sholat berikutnya baru pada sholat, kalo gak mau habis waktu sholat belum berhenti yang main *game* itu.⁸⁰

Wawancara dengan orangtua remaja yang berada di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, dengan ibu Damha orangtua dari Kelvin mengatakan:

Teman-teman anak saya kalo udah main *game* di depan rumah itu rame banget, kadang ada yang marah-marah, ketawa-ketawa macam-macam lah keberisikan mereka itu, trus nanti main sampe berjam-jam juga mereka tahan saya sampe heran kenapa mereka bisa main *game online* segitu lamanya, kalo pas masuk waktu sholatlah nanti disuru sholat pasti nunda-nunda kalo pas udah mau masuk waktu sholat berikutnya baru mereka pada sholat itupun gentian sholatnya saya

⁷⁸Mohan, (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023

⁷⁹*Observasi*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023

⁸⁰Epi, (Orangtua) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023

heran kenapa mereka begitu, ternyata biar gak kalah kalo main *game* jadi sholat itu ganti-gantian.⁸¹

Wawancara dengan orangtua remaja yang berada di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, dengan ibu Rosliana orangtua dari Ayu mengatakan: “Kalo anakku ingatnya itu waktu sholat kalo pas main *game online* tapi ya gitu sholatnya di akhir-akhir waktu karna udah di nanti-nanti dari awal waktu sampe mau habis waktu sholat jadinya selalu sholat buru-burulah dia.”⁸²

Wawancara dengan orangtua remaja yang berada di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, dengan ibu Darni orangtua dari Dian mengatakan:

Kalo anakku dah main *game online* lupa waktu apa-apa yang di suru orangtuapun melakukannyapun nanti setelah selsai mainnya gitulah katanya, setiap hari diingatkan juga gak ngaruh, aku sampe bingung gimana cara bicaranya sama anak itu, pas masuk waktu sholat juga udah diingatkan iya gitu di tunda-tunda akhirnya saya marah dulu baru sholat di akhir waktu.⁸³

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua remaja yang anaknya bermain *game online* bahwa remaja- remaja yang asik bermain *game online* seringkali lalai dalam mengerjakan sholat dikarenakan terlalu terbuai dengan *game online* tersebut.⁸⁴

⁸¹Damha, (Orangtua) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023

⁸²Rosliana, (Orangtua) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023

⁸³Darni, (Orangtua) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023

⁸⁴*Observasi*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara kota Padangsidempuan, pada tanggal 18 Februari 2023

Wawancara dengan orangtua remaja yang berada di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, dengan ibu Kasri orangtua dari Septi mengatakan:

Ibu kalo sama anak gak pernah marah jadi kalo diam au main *game online* juga gak papa tapi sebelumnya udah ibuk bilang kedia kalo mau main *game online* gakpapa asalkan ingat waktu yang mana yang wajib di kerjakan jadi prioritas sama yang mana yang cuma mengisi waktu luang saja, dengan memberi pengertian seperti itu akhirnya anak ibu kalo sudah masuk waktu sholat dia apa yang harus dilakukannya tanpa harus di perintahkan lagi atau dipaksa-paksa, ditinggalkan dulu *gamenya* nanti main lagi.⁸⁵

Wawancara dengan orangtua remaja yang berada di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, dengan ibu Dewi orangtua dari Mohan mengatakan:

Oh anakku juga bebas itu mau main *game online* kapan aja kran sedari awal dia dibelikkan hp sma ayahnya sudah diberi syarat mau main *game online* atau mau ngapain aja yang menggunakan media social boleh asal kewajiban-kewajiban yang harus di kerjakan gak lupa waktu gak dilalaikan dan jangan ditinggalkan juga, yah awalnya juga dia merasa terkekang tapi akhirnya lama kelamaan dia mengerti juga, antara main *game online* dengan waktu sholat yah sama saja toh dia sudah tau kewajibannya.⁸⁶

Berdasarkan hasil observasi dengan orangtua yang anaknya bermain *game online* bahwa remaja tidak terpengaruh dengan kelalain-kelalaian yang terjadi karena asik bermain *game online*, dikarenakan mereka bisa

⁸⁵Kasri, (Orangtua) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 18 Februari 2023

⁸⁶Dewi, (Orangtua) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 18 Februari 2023

membedakan mana waktu bermain dengan kewajiban-kewajiban yang harus dilakukan.⁸⁷

Wawancara dengan Tokoh Agama di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpun Tenggara, dengan Bapak Didik Maulana mengatakan:

Anak-anak remaja sekarang sudah jarang saya temukan di masjid ketika masuk waktu shalat hanya beberapa saja, kadang paling banyak 5 orang remajalah yang ikut shalat berjama'ah di mesjid. Selainnya itu saya lihat ketika berjalan pulang dari masjid mereka asik ketawa-ketawa dengan teman sebayanya di depan rumah sambil bermain *game online*, kalo ditanya sudah shola tapa belum ada yang menjawab sudah ada yang menjawab nanti bang sebentar lagi, tapi setelah itu saya tidak tau apakah mereka shalat lagi dirumahnya atau tidak.⁸⁸

Wawancara dengan Masyarakat di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpun Tenggara, dengan Fikri Prayuda mengatakan:

Shaf shalat di masjid hanya 2 baris kalo siang apalagi shalat zuhur dan asar karena orang-orang pada sibuk kerja, mungkin shalat dirumah, tapi kalo remajanya kadang hanya ada 2 sampek 3 orang yang berjamaah di masjid selainnya pada asik main *game online* di tongkrongan bukan hanya di satu tempat aja kadang di setiap lorong juga, yang lebih parahnya mereka main *game online* di belakang masjid yang ada tangganya itu, mereka malah main bareng disana bukannya shalat dulu malah asik main *game online*.⁸⁹

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan mewawancarai tokoh agama dan masyarakat yang shalat berjama'ah di

⁸⁷*Observasi*, di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023

⁸⁸Didik Maulana, (Tokoh Agama), *Wawancara*, di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁸⁹Fikri, (Masyarakat), *Wawancara*, di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 18 Februari 2023.

mesjid bahwa sudah jarang remaja yang ikut shalat berjama'ah disebabkan oleh asiknya bermain *game online*.⁹⁰

3. Dampak Positif *Game Online*

a. Memiliki banyak teman

Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki *game online*, dapat menambah banyak teman dengan memainkan *game online*. *mabar* (main bareng) dimana dalam permainan *game online* ini mereka tidak hanya bisa bermain dengan teman sekitarnya akan tetapi mereka juga bisa bermain dengan orang luar daerah maupun dari luar negeri. Hal tersebutlah yang membuat mereka mempunyai banyak teman.

Wawancara yang dilakukan dengan Dedi di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan yang berusia 18 tahun mengatakan: “Saya bisa mendapatkan lebih banyak teman selama bermain *game*, dan teman-teman itupun ada yang dari luar daerah dan ada yang juga yang dari luar daerah, luar kota bahkan ada yang dari luar negeri.”

91

Wawancara dengan Pasya remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan yang berusia 16 tahun mengatakan:

Saya termasuk orang yang lagi main *game* itu suka sendiri (*solo player*) dan tidak perlu mengumpulkan teman untuk membuat suatu

⁹⁰*Observasi*, di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

⁹¹ Dedi (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 18 Februari 2023.

tim terlebih dahulu baru bisa main. Karena menurut saya menjadi pemain solo itu membuat saya bisa bermain dengan pemain-pemain yang baru dan dari berbagai kalangan. Misalnya dari kalangan anak-anak, orang dewasa dan lain sebagainya dari situlah awal saya bisa menambah teman baru.⁹²

Wawancara dengan Nia remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 16 tahun mengatakan:

Main *game online* itu enakya kak jadi punya banyak teman, akua ja ada kawannku dari Malaysia sering aku mabar (main bareng) samanya dia baik kak kalo main *game* juga lebih sering aku dibantu dia kadang kalo misalnya butuh bantuan juga selalu datang di aitu kak bantu aku di *game* itu.⁹³

Wawancara dengan Dina remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 17 tahun mengatakan:

Aku banyak kawanku kak yang ku dapat dari *game online* awalnya chatingan-chatingan aja lama-lama yah asik kak diajak main-main bareng teruslah jadi lama-kelamaan akrab kami kak, pokoknya enaklah kalo bisa berkawan dari *game online*.⁹⁴

Wawancara dengan Rama remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun yang berusia 18 tahun mengatakan: “banyak kak kawanku dari *game online* dari komunitas-

⁹² Pasya (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 19 Februari 2023.

⁹³Nia, (Remaja), *Wawancara* di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 21 Februari 2023.

⁹⁴Dina, (Remaja), *Wawancara* di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpun Tenggara kota Padangsidimpun, pada tanggal 21 Februari 2023.

komunitas sesama pemain *game online* lah itu awalnya, sampek jadi teman sehari-hari juga ada yang kawan dari *game*.”⁹⁵

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang telah dilakukan peneliti bahwa remaja yang bermain *game online* juga memiliki dampak positif yaitu remaja memiliki banyak teman baik dari teman-teman sehari-harinya ataupun dari media *game online* itu sendiri.⁹⁶

b. Mengurangi stress

Stress tidak hanya dialami oleh orangtua tetapi juga pada remaja. Beberapa orangtua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak mereka tidak suka, misalnya terkait dengan hobbi dan belajar. Bermain *game* dapat menjadi jalan keluar bagi anak anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stress.

Bermain *game online* kira harus melatih fokus pada tujuan akan menambah dan mengasah aktivitas pada otak, dalam bermain *game* tentunya kita ingin selalu jadi pemenang untuk menjadi pemenang tentunya kita harus konsentrasi tinggi agar lebih fokus mencapai skor tertinggi.

Hasil wawancara dengan Gita Pransiska remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan yang berusia 17 tahun mengatakan:

Menurut saya dengan bermain *game online* bisa mengurangi stress. Apalagi setelah mengerjakan tugas daring, ujian daring, saya

⁹⁵Rama, (Remaja), Wawancara di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 21 Februari 2023.

⁹⁶*Observasi*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 21 Februari 2023.

langsung bermain *game*, rasanya semua beban hilang dan merasa ada kesenangan tersendiri pada saat bermain *game*.⁹⁷

Hasil wawancara dengan Arif Ramadhan remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan yang berusia 18 tahun mengatakan:

Game online menurut saya refresing otak, apabila sudah selesai tugas kuliah ataupun kegiatan-kegiatan lainnya saya langsung bermain *game online*, dan perasaan saya setelah main *game online* terasa tenang, ditambah lagi jika mainnya menang itu rasanya bahagia sekali.⁹⁸

Hasil wawancara dengan Resi remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan yang berusia 19 tahun mengatakan: “Aku yang senang rasaku main *game online* menurutku jadi hilang rasa stress ku apalagi kalo dapat hadiah atau kemenangannya lebih tinggi dari pada kawan-kawanku pokoknya jadi hilanglah stresnya”⁹⁹

Hasil wawancara dengan Via remaja di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan yang berusia 18 tahun mengatakan:

Banyak keuntungan main *game online* yang kurasakan kak, awalnya aku gak punya kawan tapi setelah aku main *game online* banyak kawanku jadi hilanglah rasa stresku karna kalo sendirian jenuh kali

⁹⁷ Gita Pransiska (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan-labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 19 Februari 2023.

⁹⁸ Arif Ramadhan (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 20 Februari 2023.

⁹⁹Resi, (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 20 Februari 2023.

kurasa kak, sekarang udah enggak itulah senangnya kalo main *game online*.¹⁰⁰

Berdasarkan observasi yang peneliti dapatkan dilapangan bahwa remaja yang bermain *game online* bisa mengurangi stress, karena setelah mengamati remaja-remaja yang bermain *game online* yang bergabung di dalamnya ternyata memang merasa senang setelah bermain *game* karena mereka mendapatkan *reward*/kemenangan dari *game* tersebut.¹⁰¹

4. Analisis Hasil dan Pembahasan

a. Dampak negatif dari *game online*

Dari paparan data hasil penelitian diatas peneliti berkesimpulan bahwa dari dampak negatif bermain *game online* banyak remaja yang berbohong kepada orangtua dengan alasan tertentu untuk memuaskan keinginan mereka dengan membeli paket internet, membantah orangtua karena para remaja asik bermain *game online* jika ada sesuatu yang tidak membuat hati mereka senang maka mereka akan membantah orangtua tanpa memikirkan perasaan, bahkan sering kali remaja yang bermain *game online* lalai dalam melaksanakan shalat.

Keadaan dampak *game online* yang terjadi di Desa Labuhan-Labo dari berapa hasil informan juga menunjukkan bahwa dengan bermain *game online* para remaja lalai dalam menjalankan aktivitas keagamaan yang seharusnya mereka kerjakan, remaja juga masih belum bisa memaknai

¹⁰⁰Via, (Remaja) *Wawancara*, di Desa Labuhan labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 20 Februari 2023

¹⁰¹*Observasi*, di Desa Labuhan-Labo kecamatan Padangsidimpuan Tenggara kota Padangsidimpuan, pada tanggal 21 Februari 2023.

agama sebagai tujuan hidup karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah ajaran agama. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah, namun fakta dilapangan masih banyak remaja yang bermalas-malasan dalam menjalankan perintah agama, mereka lebih mementingkan kepuasan pribadi dengan bermain *game online*, bermain tanpa mengenal waktu dari pagi hingga larut malam.

Berdasarkan teori *uses and efect* bahwa para remaja Desa Labuhan-Labo mencari kepuasan dalam penggunaan media *game online* yang menyebabkan mereka kecanduan dalam bermain dan mereka melupakan kewajiban mereka dalam menjalankan perintah agama.

Perubahan perilaku yang dapat diukur dari beberapa indikator sebelum para remaja mengenal *game online* yang peneliti temui di lapangan yang pertama yaitu:

beraqidah yang benar dengan cara melaksanakan perintah Allah swt dan menjauhi segala larangannya, tetapi fakta yang terjadi di lapangan adalah remaja sering melalaikan kewajiban-kewajiban dalam menjalankan perintah agama.

Kedua beribadah yang benar dengan melakukan shalat 5 waktu sehari semalam, dirumah bagi perempuan di mesjid bagi laki-laki, dan melaksanakan sholat jumat, hal ini juga sudah berkurang jauh dari sebelum mengenal *game online*. Fakta yang terjadi di lapangan saat ini adalah remaja sering melalaikan ibadah sholat 5 waktu bahkan ketika sholat jum'at remajanya sering kali tidak terlihat dibarisan shaf sholat.

Ketiga berakhlak mulia dengan menjaga perkataan kepada sesama teman, sopan kepada yang lebih tua dan tetap menghargai yang usianya lebih muda, tetapi fakta yang terjadi di lapangan juga sudah tidak seperti masa dulu lagi sebelum mengenal permainan *game online* para remaja sering melupakan tutur kata kepada orang yang lebih tua perkataannya kasar dan sering menganggap remeh anak-anak yang lebih muda dari pada mereka.

Keempat dapat bermasyarakat, dengan saling tolong menolong apabila ada yang sedang kesusahan atau membutuhkan bantuan. Bukti fakta di lapangan yang peneliti temukan para remaja kurang turut andil dalam kegiatan bermasyarakat, dan mereka lebih asyik jika sudah berkumpul dengan teman mereka sambil bermain *game online*.

Dapat dilihat dari wawancara dengan sampel yang peneliti temukan di lapangan dari banyaknya remaja yang berada di Desa Labuhan-Labo peneliti hanya menghususkan kepada remaja remaja tengah yang berumur 15-18 tahun karena mereka dianggap sudah memiliki pola pikir menuju dewasa juga sudah dapat membedakan mana yang baik dan buruk. Dengan hasil penelitian membuktikan bahwa *game online* sangat berdampak kepada perilaku keagamaan, *game online* juga memiliki dampak positif tetapi hanya sedikit bagi diri mereka sendiri.

b. Dampak Positif dari Bermain *Game Online*

Dari data penelitian diatas peneliti menemukan dampak positif yang diperoleh dari bermain *game online* menurut para remaja yaitu mereka

memiliki banyak teman baik di dalam aplikasi *game online* maupun di kehidupan sehari-hari. Dari hasil wawancara para remaja juga mengakui bahwa *game online* juga dapat mengurangi rasa stress remaja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam skripsi yang berjudul *Dampak Game Online Terhadap Perilaku interaksi sosial pada remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara* dapat peneliti simpulkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif serta dampak positif, adapun dampak negatif dari *game* yaitu :

1. berbohong, remaja sering berbohong kepada orangtua demi memenuhi kebutuhan mereka dalam bermain *game*, dan juga mengaku ingin membeli buku pelajaran atau keperluan sekolah lainnya agar diberi uang lebih untuk membeli paket internet.
2. membantah orangtua, karena terlalu asik bermain *game* para remaja jadi lebih sering membantah ketika orangtua meminta tolong untuk melakukan sesuatu.
3. melalaikan ibadah salat, fokusnya bermain *game* membuat sebagian remaja melalaikan beberapa waktu salatnya
4. Kurang bermasyarakat, sebagian dari remaja yang kurang bermasyarakat di karenakan memang faktor kurangnya keinginan dan ada beberapa dari mereka juga lebih memilih bermain *game online* dari pada mengikuti kegiatan tersebut.

Adapun dampak positifnya yaitu memiliki banyak teman meskipun tidak pernah saling sapa dalam dunia nyata akan tetapi mereka bisa menjalin pertemanan walaupun hanya lewat dunia maya. Karena dalam permainan *game online* ada istilah mabar (main bareng) dimana dalam permainan *game online* ini

mereka tidak hanya bisa bermain dengan teman sekitarnya akan tetapi mereka juga bisa bermain dengan orang luar daerah maupun orang luar negeri. Hal tersebutlah yang membuat mereka mempunyai banyak teman meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, menghasilkan uang dan mengurangi stress.

B. Saran

1. Untuk para remaja diharapkan untuk lebih selektif dalam menerima dan memainkan *game online*, jangan sampai diperbudak oleh *game online* dan akan merubah perilaku remaja yang meninggalkan kewajiban yang harus mereka kerjakan, serta remaja harus bisa membagi waktu antara bermain *game* dengan hal-hal yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri.
2. Untuk orangtua diharapkan tetap selalu mengawasi serta membimbing anak-anaknya untuk berperilaku yang baik serta yang berkaitan dengan waktu mereka dalam beribadah, belajar dan bermain supaya menghindari yang tidak diinginkan oleh orangtua.
3. Untuk peneliti berikutnya diharapkan kepada peneliti berikutnya agar hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dapat dijadikan bahan acuan dan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *rosedur Penelitian, Edisi Revisi IV* Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Ancok, Djamaluddin. *Psikologi Islam* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995
- Alwi, Said. *Perkembangan Religiuitas Remaja*, Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014
- Anwar, *Pengertian Perilaku Keagamaan* Semarang: Depublish, 2011
- Aditono Rahayu Siti, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya* Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2016
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta: Kencana, 2005
- Departemen Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* Bogor: PT Karya, 2007
- Dister, Nico Syukur, *Psikologi Agama* Jakarta: Kansius 1995
- Gedeian Dkk, *Organization Theory And Design* Bandung: Pustaka Setia, 1991
- Harloc Elizabet B, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Jakarta: Erlangga, 2002
- Harsan, Alif, *Jago Bikin Game Online* Jakarta: Trans Media, 2011
- Hartoko, *You Won.* Yogyakarta: Ghratama, 2010
- Hamali, Syaiful. *Karakteristik Keberagaman Remaja Dalam Presfektif Psikologi* Yogyakarta: Gramedia, 2017
- Kustiawan, Andri Arif. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019
- Liliweri Alo, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011
- Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001
- Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Mursal dan H.M. Taher, *Kamus Ilmu Jiwa Dan Pendidikan* Bandung: Al-Ma'arif, 1980

- Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet* Jakarta: Kencana, 2020
- Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* Jakarta: Kencana, 2011
- Nuruddin Dkk, *Pengantar Komunikasi Massa* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007
- Perpustakaan Nasional, *Al-Qur'an Dan Tafsirnya* Jakarta: Widya Cahaya, 2011
- Nasution S, *Metode Reserch* Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan Dan Penelitian Pemula* Bandung: Alfabeta, 2012
- Slamet, *Evaluasi Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta, 1988
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* Bandung: Alfabeta, 2010
- Syofin Siregar, *Statistic Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif* Jakarta: Bumi Aksara, 2014

JURNAL

- Albar Amrullah, dkk, *Evalui Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi*, dalam *Jurnal Pengembangan Teknologi Informai dan Ilmu Computer*, Vol. 3, No.2 Februari 2019, hlm.1661 <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>. Di akses pada tanggal 25 juli 2022 pada pukul: 17:00 WIB
- Audah Mannan, *Pembinaan Moral Dalam Membentuk Karakter Remaja (Studi Kasus Remaja Peminum Tuak Di Kelurahan Suli Kec. Suli Kab. Lawu)* Dalam *Jurnal Aqidah-Ta* Vol, III No. 1
- Galu Herika Sunandar, *Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung Skripsi*, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), http://feb.unila.ac.id/wpcontent/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf. DI akses pada tanggal 13 April 2022 pada pukul: 21:20 WIB
- Prasetyo Yuda, dkk, *Pengaruh Pengguna Game Mobile Lagand Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari*, dalam *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi*, Vol, 5 No. 1 Januari 2020, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/download/10388/7320>. Di akses pada tanggal 13 April 2022 pada pukul: 16:50 WIB
- Wibisono Andika, *Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan*

Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja, dalam *Jurnal UNDIPS*.
hlm.2<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>. Di akses pada tanggal 13 April 2022 pada pukul: 16;45 WIB.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Putri Wulan Sakinah
2. NIM : 1730100002
3. TTL : Labuhan Labo 18 Januari 2000
4. Alamat : Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara
5. E-mail : putriwulansakinah2000@gmail.com
6. No. Hp : 082276948097

B. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah : Sarmin
2. Pekerjaan : Petani
3. Ibu : Suwarti
4. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
5. Alamat : Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

C. PENDIDIKAN

1. SDN 200514 Labuhan Labo
2. Mts Al-Ansor, Lulus 2014
3. MAS Al-Ansor, Lulus 2017
4. Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

LAMPIRAN II

PEDOMAN OBSERVASI

1. Observasi terhadap lokasi penelitian
2. Observasi terhadap keadaan agama remaja di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara
3. Observasi bermain *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan-labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara
4. Observasi terhadap dampak perilaku keagamaan remaja yang bermain *game online*

Lampiran III

A. Wawancara Kepada Orangtua

1. Bagaimana menurut bapak/ibu tentang keadaan perilaku keagamaan remaja di labuhan labo?
2. Apa yang bapak/ibu lakukan ketika mengetahui remaja bermain *game online*?
3. Bagaimana menurut bapak/ibu ketika azan sudah berkumandang tetapi para remaja masih asyik bermain *game online*?
4. Bagaimana bapak/ibu memperlakukan anak remaja ketika berada dirumah?
5. Apakah bapak/ibu tau bahwa anak remaja sudah bisa melakukan sholat?
6. Bagaimana menurut bapak/ibu dengan remaja yang berbicara kasar dan kurang sopan saat bermain *game online*?
7. Apa pendapat/bapak ibu tentang manfaat dari *game online*?
8. Apakah menurut bapak/ibu *game online* berdampak negatif kepada perilaku keagamaan remaja?
9. Bagaimana menurut bapak/ibu dengan remaja yang lebih asyik bermain *game online* dari pada mengikuti kegiatan positif?
10. Apa yang bapak/ibu lakukan Ketika remaja pulang larut malam karena bermain *game online* Bersama temannya?

B. Wawancara Kepada Remaja

1. Apa pendapat anda tentang *game online*
2. Sejak kapan anda tertarik bermain *game online*
3. Dimana biasanya anda menghabiskan waktu bermain *game online*?
4. Apa yang anda rasakan saat jumlah dan frekuensi bermain *game online* dikurangi?
5. Berapa jam anda bermain *game online* dalam sehari?
6. Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?
7. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain *game online*? Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?
8. Mengapa anda meningkatkan waktu bermain?
9. Apa yang anda rasakan saat bermain *game online*?
10. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dengan bermain *game online*?
11. Apa saja kerugian yang anda rasakan dengan bermain *game online*?
12. Apakah anda mendengarkan azan berkumandang ketika bermain *game online*?
13. Apakah anda mengingat waktu sholat ketika bermain *game online*?
14. Apakah anda saling berbicara kepada teman saat bermain *game online*?
15. Apakah anda mendengarkan nasehat orangtua saat bermain *game online*?
16. Apa reaksi orangtua anda terhadap lamanya bermain *game online*?

17. Apakah anda sadar berbicara kasar dan kurang sopan saat bermain *game online*?

C. Wawancara Kepada Tokoh Agama

1. Bagaimana menurut bapak keadaan perilaku keagamaan remaja desa labuhan labo ini?
2. Apa pendapat bapak tentang *game online* di kalangan remaja?
3. Apa saja dampak negatif yang terjadi semenjak ada *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja?
4. Apa perbedaan remaja yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*?
5. Apakah menurut bapak *game online* memiliki dampak positif bagi remaja?

D. Wawancara dengan Kepala Desa

1. Apa pendapat bapak tentang *game online* di kalangan remaja labuhan-labo
2. Bagaimana keadaan perilaku sosial di kalangan remaja?
3. Apakah bapak tau tentang dampak *game online* yang terjadi di kalangan remaja?
4. Bagaimana cara bapak menyikapi remaja yang kecanduan *game online*?
5. Apa yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian remaja yang kecanduan *game online*?

Dokumentasi Remaja Bermain *Game Online*



Dokumentasi remaja yang sedang bermain *game online*



Dokumentasi remaja yang sedang bermain *game online*



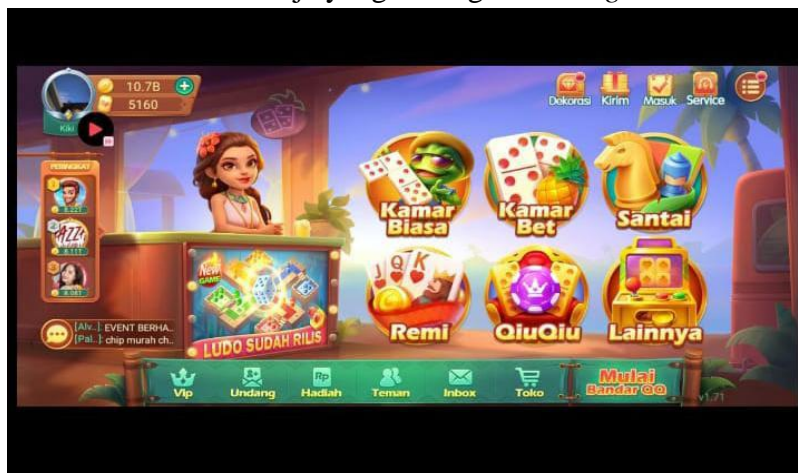
Dokumentasi remaja yang sedang bermain *game online*



Dokumentasi remaja yang sedang bermain *game online*



Dokumentasi remaja yang sedang bermain *game online*



Dokumentasi akun *Game online* status whatsapp salah satu remaja



Wawancara dengan informan penelitian



Wawancara dengan orangtua dari remaja yang bermain *game online*