

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KENAKALAN
REMAJA DI DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU
SIHAPAS KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S Pd)

dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

ISROWIAH SANTI SIREGAR

NIM. 20 201 00105

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KENAKALAN
REMAJA DI DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU
SIHAPAS KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat

Meperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

ISROWIAH SANTI SIREGAR

NIM. 20 201 00105

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KENAKALAN
REMAJA DI DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU
SIHAPAS KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

ISROWIAH SANTI SIREGAR

NIM. 2020100105

Pembimbing I

Dr. Erawadi, M.Ag

NIP. 19720326 199803 1002

Pembimbing II

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A

NIP. 19801024 202321 1004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

TA. 2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi
An. Isrowiah Santi Siregar

Padangsidempuan, 02 Juli 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri
Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh


Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an.Isrowiah Santi Siregar yang berjudul: "Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

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

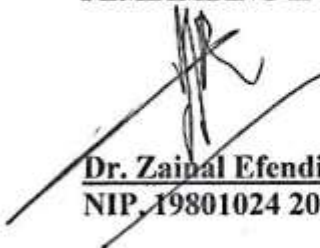
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan terima kasih atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I


Dr. Erawadi, M.Ag.
NIP. 19720326 199803 1002

PEMBIMBING II


Dr. Zaipal Efendi Hasibuan, M.A.
NIP. 19801024 202321 1004

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ISROWIAH SANTI SIREGAR
NIM : 2020100105
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI
Judul Skripsi : **Dampak *Game Online* Terhadap Kenakalan Remaja Di
Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten
Padang Lawas Utara**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 21 Juli 2024
Saya yang menyatakan,



ISROWIAH SANTI SIREGAR
NIM. 2020100105

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ISROWIAH SANTI SIREGAR
NIM : 2020100105
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidempuan atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Dampak *Game Online* Terhadap Kenakalan Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 21 Juli 2024

Yang menyatakan



ISROWIAH SANTI SIREGAR
NIM. 2020100105



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Isrowiah Santi Siregar
NIM : 2020100105
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja di Desa Aek Godang
Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara

Ketua

Sekretaris

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP.19730902 200801 2 006

Lili Nur Indah Sari, S. Pd.I., M.Pd.
NIP. 19890319 202321 2 032

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP.19730902 200801 2 006

Lili Nur Indah Sari, S. Pd.I., M.Pd.
NIP. 19890319 202321 2 032

Dr. H. Sufrin Efendi Lubis, Lc., M.A
NIP.19861205 201503 1 004

Dr. Lazuardi, M.Ag.
NIP.19680921 200003 1 003

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI
Tanggal : 22 Juli 2024
Pukul : 09.00 WIB
Hasil/Nilai : 83, 75 /A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude



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

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

**Judul Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP
KENAKALAN REMAJA DI DESA AEK GODANG
KECAMATAN HULU SIHAPAS KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**

Nama : ISROWIAH SANTI SIREGAR

NIM : 2020100105

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidempuan, Juli 2024
Dekan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Isrowiah Santi Siregar
NIM : 2020100105
Judul : **Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecanggihan teknologi saat ini mengakibatkan hampir semua aktifitas terkait dengan internet, termasuk dalam hiburan. Game online adalah salah satu hiburan yang sangat disukai oleh remaja untuk mengurangi rasa penat dan mengurangi waktu kosong. Penggunaannya, tentu mempunyai dampak bagi penggunanya. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana dampak game online ini terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara, Apa saja faktor Kenakalan Remaja yang disebabkan oleh Game Online di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Informan dalam penelitian ini adalah Remaja yang menggunakan Game Online berusia 12-18 tahun yang berada di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Hasil penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu: 1. Dampak positif dan negatif game online. a. Dampak positif seperti dapat mengenal teman baru, terhindar dari tindakan kriminal, mengisi waktu luang dikala sedang penat, mengurangi stress (kalau pertandingannya menang). b. Dampak Negatif seperti Dampak keuangan seperti memanjakan diri secara berlebihan, kelalaian, dan mengikuti hawa nafsu. Dampak kesehatan seperti lupa waktu tidur, pola makan tidak teratur, Dampak akademik seperti menurunnya prestasi yang telah dicapai, Dampak psikologis seperti bersosialisasi dengan teman yang ada dilingkungan menjadi renggang, tidak peduli terhadap apa yang terjadi, dan hubungan sosial. Dengan adanya game online dapat mengakibatkan dampak negatif yang dimana remaja lupa waktu untuk menyelesaikan segala pekerjaannya, bahkan lupa untuk makan dan minum karena terlalu asyik bermain game online. 2. Faktor game online yang mengakibatkan kenakalan remaja yaitu a. faktor keluarga juga dapat mempengaruhi remaja dapat menjadi kecanduan game online. Dari beberapa faktor keluarga seperti kondisi ekonomi, lingkungan keluarga, hubungan orangtua dan remaja mempengaruhi peningkatan bermain game online dan b. faktor lingkungan Lingkungan adalah faktor yang membuat remaja tersebut melakukan suatu kenakalan. dalam lingkungan tersebut banyak yang menggunakan game online tetapi kecanduan dengan menghalalkan segala cara demi untuk memainkan game tersebut maka terjadilah mencuri untuk tetap menggunakan game tersebut.

Kata Kunci: Dampak Game Online, Kenakalan Remaja

ABSTRACT

Name : Isrowiah Santi Siregar
Reg. Number : 2020100105
Title : Impact of Online Games on Juvenile Delinquency in Aek Godang Village, Hulu Sihapas District, North Padang Lawas Regency

This research is motivated by the sophistication of current technology resulting in almost all activities related to the internet, including entertainment. Online games are one of the entertainments that are very popular with teenagers to reduce fatigue and reduce free time. Its use certainly has an impact on its users. The formulation of the problem of this research is how the impact of this online game on juvenile delinquency in Aek Godang Village, Hulu Sihapas District, North Padang Lawas Regency, What are the factors of Juvenile Delinquency caused by Online Games in Aek Godang Village, Hulu Sihapas District, North Padang Lawas Regency. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The data collection techniques used in this study were interviews and observations. The informants in this study were teenagers who used online games aged 12-18 years who were in Aek Godang Village, Hulu Sihapas District, North Padang Lawas Regency. The results of this study were classified into two, namely: 1. Positive and negative impacts of online games. a. Positive impacts such as being able to meet new friends, avoid criminal acts, fill free time when tired, reduce stress (if the game is won). b. Negative impacts such as financial impacts such as excessive self-indulgence, negligence, and following lust. Health impacts such as forgetting sleep time, irregular eating patterns, Academic impacts such as declining achievements that have been achieved, Psychological impacts such as socializing with friends in the environment becoming distant, not caring about what happens, and social relationships. With the existence of online games, it can have negative impacts where teenagers forget the time to finish all their work, even forget to eat and drink because they are too busy playing online games. 2. Factors of online games that cause juvenile delinquency, namely a. Family factors can also influence teenagers to become addicted to online games. From several family factors such as economic conditions, family environment, parent-adolescent relationships affect the increase in playing online games and b. environmental factors The environment is a factor that makes teenagers do something naughty. in that environment many use online games but are addicted to justifying any means to play the game, then stealing occurs to keep using the game.

Keywords: Impact of Online Games, Juvenile Delinquency

خلاصة

الاسم : إسرويا سانتني سيريجار
الرقم : ٢٠٢٠١٠٠١٠٥
العنوان : تأثير الألعاب عبر الإنترنت على جنوح الأحداث في قرية آيك جودانج،
منطقة هولو سيهاباس، شمال بادانج لاواس ريجنسي

الدافع وراء هذا البحث هو التطور التكنولوجي الحالي الذي أدى إلى جميع الأنشطة المتعلقة بالإنترنت تقريبًا، بما في ذلك الترفيه. الألعاب عبر الإنترنت هي أحد أشكال الترفيه التي يحبها المراهقون حقًا لتقليل التعب وتقليل وقت الفراغ. من المؤكد أن استخدامه له تأثير على مستخدميها. تتمثل صياغة مشكلة البحث في ما هو تأثير الألعاب عبر الإنترنت على جنوح الأحداث في قرية آيك جودانج، منطقة هولو سيهاباس، شمال بادانج لاواس ريجنسي، ما هي عوامل جنوح الأحداث الناجمة عن الألعاب عبر الإنترنت في قرية آيك جودانج، منطقة هولو سيهاباس، شمال بادانج لاواس ريجنسي. يستخدم هذا البحث المنهج النوعي مع الأساليب الوصفية. تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلات والملاحظة. كان المخبرون في هذا البحث من المراهقين الذين استخدموا الألعاب عبر الإنترنت الذين تتراوح أعمارهم بين ١٢ و ١٨ عامًا في قرية آيك جودانج، منطقة هولو سيهاباس، شمال بادانج لاواس ريجنسي. وقد تم تصنيف نتائج هذا البحث إلى قسمين وهما: ١. الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب عبر الإنترنت. أ. التأثيرات الإيجابية مثل القدرة على التعرف على أصدقاء جدد، وتجنب الأعمال الإجرامية، وملء وقت الفراغ عندما تكون متعبًا، وتقليل التوتر (إذا فزت بالمباراة). ب. - الآثار السلبية كالآثار المالية مثل الإفراط في الانغماس في الذات والإهمال واتباع الشهوة. التأثيرات الصحية مثل نسيان مواعيد النوم، وأنماط الأكل غير المنتظمة، والتأثيرات الأكاديمية مثل انخفاض الإنجازات، والتأثيرات النفسية مثل التوتر الاجتماعي مع الأصدقاء في البيئة، وعدم الاهتمام بما يحدث، والعلاقات الاجتماعية. وجود الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن يكون له تأثير سلبي حيث ينسى المراهقون الوقت الكافي لإكمال جميع أعمالهم، بل وينسون تناول الطعام والشراب بسبب انغماسهم في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت. ٢. عوامل الألعاب عبر الإنترنت التي تسبب انحراف الأحداث هي أ. يمكن أن تؤثر العوامل العائلية أيضًا على المراهقين ليصبحوا مدمنين على الألعاب عبر الإنترنت. هناك العديد من العوامل العائلية مثل الظروف الاقتصادية والبيئة الأسرية والعلاقة بين الوالدين والمراهقين تؤثر على زيادة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت و ب. العوامل البيئية تعتبر البيئة من العوامل التي تجعل المراهقين يرتكبون الانحراف. في هذه البيئة، يستخدم العديد من الأشخاص الألعاب عبر الإنترنت ولكنهم مدمنون على فعل أي شيء للعب اللعبة، لذلك تحدث السرقة لمواصلة استخدام اللعبة.

الكلمات المفتاحية: تأثير الألعاب الإلكترونية، جنوح الأحداث

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan dan kesempatan kepada peneliti dalam Menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa petunjuk dan hidayah untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul: **“Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara”**, disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syahada Padangsidimpuan.

Selama penulisan skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan peneliti. Namun berkat bimbingan dan doa dari orangtua dan arahan dosen pembimbing, serta bantuan dan motivasi semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Maka Peneliti menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M. A., sebagai pembimbing II yang telah bersedia membimbing, mengarahkan dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini, mudah-mudahan Ibu dan Bapak bertambah ilmunya dan panjang umur.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag, selaku Rektor UIN Syahada Padangsidimpuan, Bapak Dr. Erawadi, M. Ag, sebagai wakil Rektor

bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. Anhar, MA, sebagai wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Ikhwanuddin Harahap, M. Ag, sebagai wakil Rektor bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerja Sama.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidempuan, Ibu Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Ps.I., M.A selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Ali Asrun Lubis, S, Ag., M. Pd selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerja Sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A selaku Ketua Jurusan Program Studi PAI UIN Syahada Padangsidempuan, dan juga Bapak/Ibu Dosen, Staf dan Pegawai, serta seluruh Civitas Akademik UIN Syahada Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan dan moral kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
4. Bapak Drs. Samsuddin, S, Ag. sebagai Dosen Penasehat Akademik.
5. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syahada Padangsidempuan yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam hal pengadaan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian ini.
6. Bapak Mester Pohan S.H Selaku Kepala Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara serta remaja yang telah membantu peneliti mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.

7. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta Maluddin Siregar dan Ibunda tercinta Ernawati Harahap sebagai motivator terbaik dalam hidup peneliti serta memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, dukungan moral dan material kepada peneliti. Tetes keringat dan air mata serta doa Ayahanda dan Ibunda tidak terlupakan. Semoga peneliti dapat menjadi anak yang membanggakan kepada kedua orangtua dan berbakti kepada Ayahanda dan Ibunda.
8. Teristimewa kepada kakak saya Masrianita Siregar S.Pd, dan juga adek saya Elyanti Siregar, dan Siddik Martua Siregar yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teristimewa kepada Paman, yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan serta motivasi yang tiada henti dan selalu memberikan semangat dan nasehat kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.
10. Termakasih kepada kakak Aminah Rahayu Gulo, Yuli Harmisa Siregar, Nur Rahma Diani Harahap, Afnita Marni Siregar dan Ripaldi Harahap yang telah memberikan dukungan serta motivasi yang tiada henti dan selalu memberikan semangat dan nasehat kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas skripsi ini
11. Termakasih kepada seluruh teman-teman mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Syahada Padangsidempuan.

Akhir kata semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih atas segala kebaikan orang-orang yang telah mendukung peneliti, semoga amal kebeikan mereka semua diterima disisi-Nya dan senantiasa diberikan kesehatan dan rezeki yang berkah. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari

kesempurnaan, dalam arti sebenarnya. Namun, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan para pembaca.

Padangsidempuan, 21 Juli 2024
Peneliti,

ISROWIAH SANTI SIREGAR
NIM. 2020100105

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING | |
| SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING | |
| SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI | |
| SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | |
| DEWAN PENGUJI SIDANG | |
| HALAMAN PENGESAHAN DEKAN | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Batasan Masalah | 10 |
| C. Batasan Istilah..... | 10 |
| D. Rumusan Masalah..... | 12 |
| E. Tujuan Penelitian | 13 |
| F. Manfaat Penelitian | 13 |
| G. Sistematika Pembahasan..... | 14 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 15 |
| 1. Dampak | 15 |
| a. Pengertian Dampak Positif..... | 15 |
| b. Pengertian Dampak Negatif | 15 |
| 2. Game Online | 16 |
| a. Pengertian dan Sejarah Game Online..... | 16 |
| b. Macam-macam Game Online | 18 |
| c. Dampak Game Online..... | 20 |
| d. Kelebihan dan Kelemahan Game Online | 24 |
| 3. Kenakalan Remaja | 26 |
| a. Pengertian Remaja | 26 |
| b. Pengertian Kenakalan Remaja | 27 |
| c. Penyebab Kenakalan Remaja..... | 28 |
| d. Bentuk-bentuk Kenakalan Remaja..... | 30 |
| e. Akibat-akibat yang Ditimbulkan Kenakalan Remaja..... | 30 |
| B. Penelitian Terdahulu | 31 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Waktu dan Lokasi Penelitian | 37 |
| B. Jenis Penelitian | 37 |
| C. Sumber Data | 38 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 39 |
| E. Teknik Pengecekan Keabsahan Data..... | 41 |

| | |
|--|----|
| F. Teknik Analisis Data | 42 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Temuan Umum | 44 |
| 1. Kondisi Geografis | 44 |
| 2. Keadaan Wilayah | 45 |
| 3. Gambaran Umum Demografis | 45 |
| 4. Keadaan Masyarakat Desa Aek Godang..... | 45 |
| 5. Keadaan Sosial Desa Aek Godang | 48 |
| 6. Struktur Pemerintahan Desa Aek Godang | 48 |
| B. Temuan Khusus | 49 |
| 1. Dampak game online terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara | 49 |
| 2. Faktor Game Online yang mengakibatkan kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara | 59 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian | 62 |
| D. Analisis Hasil Penelitian | 65 |
| E. Keterbatasan Penelitian | 66 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 68 |
| B. Saran | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketika ilmu pengetahuan masih terbatas, Ketika penemuan hasil-hasil teknologi belum berkembang hebat seperti sekarang ini, maka peran utama guru di sekolah adalah penyampaian ilmu pengetahuan sebagai warisan kebudayaan masa lalu yang dianggap berguna sehingga harus dilestarikan. Dalam kondisi demikian guru berperan sebagai sumber belajar (*learning resources*) bagi siswa. Siswa akan belajar apa yang keluar dari mulut guru. Ada pepatah menyebutkan, bagaimanapun pintarnya siswa, maka tidak mungkin mengalahkan pintarnya guru. Kondisi demikian tidak dapat lagi dipertahankan, dalam abad teknologi ini siswa dapat mempelajarinya dari berbagai sumber. Namun peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting ditengah hebatnya kemajuan teknologi.¹

Teknologi informasi di era modern ini berkembang pesat di dalam kehidupan masyarakat, hal itu terlihat pada remaja yang mengakses media sosial untuk kepuasan sendiri. Media sosial dapat mengubah pola perilaku Sebagian besar remaja menjadi perilaku yang menyimpang. Maksud dari perilaku yang menyimpang itu seperti pada saat sebagian besar remaja melihat atau membaca berita tentang kriminalitas di sebuah media, maka sebagian besar remaja akan melakukan hal yang serupa dan hal-hal yang tidak diinginkan lainnya.

Hadirnya media sosial dapat menyebabkan sebagian besar remaja secara tidak langsung merubah pola perilakunya sendiri yang berdampak pada dirinya

¹Zainal Efendi Hasibuan, "Spritualisasi Pembelajaran Dalam Persepektif Islam: Membangun Bangsa Berkarakter Ditengah Krisis Moral Melalui Spritualisasi Pembelajaran Dalam Persepektif Islam", *Jurnal Darul 'Ilmi*, Volume 04, No. 01 Januari 2016, Hlm. 2-3.

sendiri, baik itu dampak positif dan negatif. Sebagian besar remaja mengagumi media sosial seperti, *Instagram, Facebook, Whatsapp, Tik-Tok, dan Youtube*. Studi yang dilakukan oleh UNICEF dengan Kominfo, *The Berkman Center For Internet And Society*, dari Harvard University yang melakukan survey nasional mengenai pengguna dan tingkat laku internet pada remaja, menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta remaja di Indonesia yang mengakses internet secara reguler.²

Menurut survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) tentang jumlah pemakaian internet, dan hasil survei menunjukkan bahwa pemakaian internet di Indonesia terdapat 63 juta orang atau 24% dari jumlah penduduk Indonesia. Dari jumlah pemakaian internet 10% atau 6 jutaan dari mereka adalah pemain *game online* aktif, pemain *game online* aktif adalah sebutan bagi mereka yang hampir setiap hari bermain *game online*. Ada 15 jutaan dari mereka adalah pemain *game online* pasif dikategorikan pasif karena mereka jarang memainkan *game online* namun mereka pernah mengakses *game online* melalui jejaring sosial. *Game online* bukanlah sesuatu hal yang baru di Indonesia. *Game online* sudah ada di Indonesia sejak bulan maret 2001. *Game online* pertama kali diperkenalkan adalah permainan yang masih sangat sederhana, yakni *Nexian Online*, walaupun sebenarnya *game online* beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan RPG (*Role Playing Game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, namun keberadaan *game Nexian Online* merupakan landasan *game* di Indonesia.³

²Rahmandika Syahril Akbar, "Peran Media Sosial dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya", *Skripsi*, (Surabaya: Universitas Airlangga, 2019), hlm. 2-3.

³Tammy Nur Komala Jabbar, "Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja", *Skripsi*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014), hlm. 1-2.

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih atau produk-produk tersebut memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Di berbagai bidang seperti Pendidikan, Kesehatan, bahkan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*, yaitu *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet. Selain itu *game* ini tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain lokal saja, tetapi bahkan hingga ke luar negeri.

Di Indonesia sendiri permainan *game online* paling banyak digemari oleh berbagai kalangan anak-anak, remaja, maupun yang sudah dewasa. Menurut Komang Budi Aryasa, selaku senior manager Telkom di Jakarta, berdasarkan data statistik, sejak tahun 2010 jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dibandingkan dengan negara-negara lain dengan kenaikan jumlah *gamer* sebanyak 33% setiap tahunnya. Sebanyak 80% pemainnya berusia 15-25 tahun yang berasal dari lima kota besar yaitu, Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya, dan Medan. Hampir seluruh kalangan remaja mengenal *game online*. Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan permainan *game online* pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang di usia remaja, tetap saja yang namanya bermain secara berlebihan sangat tidak bagus untuk mereka. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan

emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif. *Game online* pertama kali hadir pada 1960an. Saat ini komputer yang digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang. Mereka harus berada dalam ruangan yang sama. Lambat laun pada tahun 1970an muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet di mana kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan *game* tersebut lebih banyak dan tidak harus berada pada suatu ruangan yang sama. Sejak itu *game online* yang sangat cepat dan menjamur di beberapa kota, baik itu kota besar maupun kecil. Jika pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah. Kecakapan mereka dalam bermain menyebabkan persaingan mereka lebih kuat. Menurut Romadhon Egi Dwi Cahyo, memainkan *game online* dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka juga berkurang. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan tertarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Bermain *game*

online telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain *game*, dan akhirnya menjadi kecanduan *game*.⁴

Menurut Pendapat Adams dan Rollings, *Game online* merupakan sebuah permainan yang bisa dijangkau sejumlah pemainnya, dan mesin yang dipergunakan tersebut terhubung dari internet. Bermain permainan secara *online* menjadi kegiatan yang ramai didalam tahun-tahun ini, hal tersebut dikarenakan internet yang terus berkembang pesat serta sejumlah masyarakat yang berminat turut serta didalam *game online* dengan menyertakan persaingan dan Kerjasama. *Game online* yang memiliki keunggulan dengan didukung oleh koneksi internet tersebut dapat digunakan para pemain *game online* untuk bisa mengupdate kualitas dari *game* itu sendiri dan bisa menggunakan keunggulan tersebut untuk terhubung dengan pengguna *game online* lainnya.⁵

Game online mampu mengurangi suatu kegiatan yang sifatnya positif yang dapat dilakukan anak-anak di dalam umur perkembangannya. Seseorang yang ketergantungan pada permainan *online* bisa mempengaruhi waktu belajarnya serta

⁴Romadhon Egi Dwi Cahyo, "Dampak kecanduan game online pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran", *skripsi*, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019), hlm. 1-4.

⁵Ilham Mujadid, "Pengaruh *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali", *skripsi*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2023), hlm. 2.

kapabilitas di dalam melakukan adaptasi dalam lingkup sosialnya. Perilaku sosial dapat timbul akibat aspek luar yang berpengaruh terhadap hubungan diantara tiap-tiap orang ataupun suatu golongan. *Game online* juga berdampak pada perilaku sosial yang bersifat negatif, diantara tiap-tiap orang seperti bersikap apatis, merasa cuek atau acuh terhadap sekitar, melakukan aktivitas yang tidak bermanfaat, dan terbiasa berkata kasar dalam kehidupan sehari-hari. Pemakaian waktu secara berlebih di dalam memainkan permainan *online* menjadikan kegiatan turun drastis. Kelainan tersebut membuat prioritas remaja secara nyata berubah. Terlalu sering memainkan game online juga dapat membuat seseorang berkembang menjadi pribadi yang anti sosial atau sikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya.⁶

Game online tidak terbatas pada barang elektronik saja. *Game online* dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut. *Game online* tidak sama seperti *game online* terdahulu, kalau *game* dahulu hanya bisa dimainkan 2 orang saja, tetapi *game* sekarang ini dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan. *Game online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.

⁶ Ilham Mujadid, "Pengaruh *Game Online*...", hlm. 10.

Remaja merupakan masa atau fase yang paling vital dalam perkembangan kehidupan seseorang, masa-masa pertumbuhan, perkembangan, pembentukan kepribadian, hingga masa pencarian jati diri bagi seorang manusia. Seorang remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun ia belum masih cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Pada hakikatnya, mereka sedang mencari pola hidup yang paling sesuai baginya, dan dalam hal ini pun sering dilakukan melalui metode coba-coba untuk mendapatkan kepuasan dalam memenuhi rasa keingintahuan yang begitu besar, sehingga tidak jarang mereka banyak kesalahan.⁷

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* terhadap kecanduan *game online* dari pada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan Kesehatan. Sebagai contoh, seorang remaja asal Taiwan meregang nyawa setelah bermain *game online* selama 40 jam tanpa henti. Di Indonesia sendiri, 10 anak di Banyumas didiagnosis mengalami gangguan mental akibat kecanduan *game online* dan harus mendapat terapi di RSUD Banyumas.⁸

⁷Haekal Fikri, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung", *skripsi*, (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022), hlm. 9.

⁸Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *dalam Jurnal Buletin Psikologi*, Volume 27, No. 2, 2019, hlm. 149.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara, peneliti melihat anak remaja yang melakukan kenakalan yang mendatangkan kerugian bagi remaja dan orang disekitarnya, misalnya melawan kepada orangtua, suka begadang, boros masalah keuangan, sering berkata kasar, berbohong, mencuri dan melakukan hal lain yang dapat merugikan dirinya sendiri dan juga orang lain.⁹ Hal tersebut dipengaruhi oleh *game online* yang saat ini banyak digemari oleh anak remaja. Tidak hanya itu, *game online* juga mempengaruhi penurunan prestasi anak di sekolah karena sebelum mengenal *game online* anak tersebut rajin belajar, namun setelah mengenal dunia *game online*, dia jadi lalai dalam belajar dan lupa perannya sebagai seorang pelajar. Yang dimana *game online* yang sering digunakan oleh anak remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara yaitu *mobile legend (ML)*, *free fire (FF)*.¹⁰

Peneliti juga telah mewawancarai dua orang informan Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara tentang peran *game online* terhadap kenakalan remaja, dan benar kedua informan tersebut juga mengalami perubahan, yang dulunya kedua informan tersebut memiliki perilaku yang baik, sekarang memiliki kenakalan remaja. Peneliti juga menanyakan apakah ada perubahan yang terjadi akibat *game online* ini terhadap remaja baik dari segi tingkah laku dan lain-lain yang berdampak kepada kehidupannya. Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Informan juga

⁹Hasil Wawancara di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang lawas Utara, Rabu 12 November 2023 pukul 15.00.

¹⁰Hasil Observasi di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang lawas Utara, Rabu 15 November 2023 pukul 15.00.

mengakui bahwa perubahan tidak hanya terjadi pada informan tetapi juga terjadi pada remaja lain Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Remaja yang menggunakan game online di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara berjumlah 15 Orang.¹¹

Adapun kenakalan lainnya yang dimiliki remaja adalah tidak pedulinya anak tersebut terhadap perkataan ataupun larangan dari orangtua maupun orang lain dan hanya melakukan apa yang dihendakinya dan juga terpengaruh oleh perkataan temannya sehingga tidak mementingkan apakah yang dilakukannya tersebut memiliki pengaruh baik atau buruk untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Pengaruh dari kecanduan *game online* yang dialami anak remaja dapat merugikan orang lain, misalnya mencuri barang orang lain baik itu HP, uang maupun benda berharga lainnya. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan uang buat membeli kuota internet, karena setiap *game online* pasti memerlukan yang namanya kuota internet. *Game online* tidak hanya memiliki pengaruh buruk terhadap anak remaja tetapi ada juga dampak positif dari penggunaan *game online*. Dampak positif dari penggunaan *game online* yaitu mendapatkan hiburan, hidup menjadi lebih santai, mengurangi beban pikiran, mengasah otak dan juga bisa menghasilkan uang dengan cara mengikuti turnamen atau lomba.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, banyaknya anak remaja yang kecanduan dengan *game online* sehingga berpengaruh terhadap kenakalan

¹¹Ilham Hadamean, Farel Nasution, Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara, wawancara secara langsung, 16 november 2023 pukul 10.00

remaja, maka peneliti mengangkat judul: “**Dampak *Game Online* Terhadap Kenakalan Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara**”.

B. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan keterbatasan waktu penelitian. Peneliti hanya memfokuskan masalah penelitian pada

1. Bagaimana dampak *game online Fire Free dan Mobile Legend* terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.
2. Apa Faktor penyebab kenakalan remaja Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara?

C. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang mempunyai makna yang ganda, untuk menghindari kesalahpahaman terdapat istilah-istilah yang dianggap penting dalam penelitian ini, maka dibuat batasan istilah yaitu sebagai berikut:

1. Dampak

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif) atau benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga

menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum (pusa) system yang mengalami benturan itu.¹²

Menurut peneliti dampak merupakan suatu perubahan yang terjadi akibat suatu aktifitas. Dengan adanya perubahan tersebut dapat mendatangkan suatu pengaruh baik itu yang bersifat negatif maupun positif.

2. *Game Online*

Game online menurut Kim dkk adalah sebuah permainan yang dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.¹³

Menurut peneliti *game online* merupakan suatu permainan yang menyenangkan bagi remaja yang memainkannya. *Game online* ini dapat memberikan tantangan untuk mendorong pemain untuk terus berusaha menyelesaikan *game* sampai tantangan tersebut bisa ia menangkan. selain itu *game* ini tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain lokal saja, tetapi juga hingga ke luar negeri dari *game* ini dapat dimainkan atau di akses oleh siapa saja.

3. *Kenakalan Remaja*

Kenakalan remaja merupakan tingkah laku yang melampaui batas toleransi orang lain atau lingkungan sekitar serta suatu Tindakan yang dapat

¹²KBBI (2014), Kamus Besar Bahasa Indonesia. (online). Di akses dari <http://kbbi.web.id/main>

¹³Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan, Jawa Timur: CV. AE media grafika, 2018, hlm. 5.

melanggar norma-norma dan hukum. Secara social kenakalan remaja ini dapat mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang.¹⁴

Menurut peneliti kenakalan remaja merupakan suatu kumpulan perilaku remaja yang kurang baik yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang-orang disekitarnya dan Kenakalan remaja dalam bentuk apapun mempunyai akibat yang negatif baik bagi masyarakat umum maupun bagi remaja itu sendiri. Kenakalan remaja ini dilakukan oleh orang yang belum dewasa yang dimana perbuatan atau perilakunya merupakan hal-hal yang melanggar hukum atau menyimpang dari norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mereka yang berusia 12-18 tahun yang terdapat di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Alasan peneliti meneliti remaja yang berusia 12-18 tahun karena pada usia tersebut banyak menggemari *game online*. Adapun *game online* yang sering dimainkan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas adalah *mobile legend (ML)*, *free fire (FF)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara?
2. Apa saja faktor penyebab kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara?

¹⁴Putri Eka Ananda, Penanggulangan Kenakalan Remaja, Balikpapan, 2021, hlm.3.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai latar belakang masalah serta rumusan masalah yang tertera di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk

1. Mengetahui dampak *game online* terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.
2. Mengetahui faktor penyebab kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara

F. Manfaat Penelitian

Kegunaan yang penulis harapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Jika dilihat dari teori, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

- a. Sebagai bahan bacaan bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
- b. Sebagai bahan untuk menambah khasanah dan menambah sikap sopan santun terhadap orang yang lebih tua dan juga bisa memanfaatkan waktu untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Remaja

Sebagai bahan untuk membantu remaja mengurangi kecanduan game online agar dapat terhindar dari kenakalan remaja.

- b. Bagi Peneliti

Sebagai syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan gambaran secara umum terkait penelitian yang akan dilakukan. Maka sistematika pembahasan ini dibagi menjadi beberapa pembahasan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, peneliti membahas mengenai latar belakang masalah yang mendasari peneliti melakukan penelitian ini. Selain itu juga terdapat fokus masalah penelitian, batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II, peneliti membahas tentang tinjauan pustaka, yang meliputi landasan teori dan penelitian terdahulu.

Bab III, peneliti membahas tentang metodologi penelitian yang meliputi, waktu dan lokasi penelitian, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV, peneliti membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi, gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, pengolahan dan analisis data, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian

Bab V, peneliti membahas tentang kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Dampak

Dampak menurut kamus besar Bahasa Indonesia yakni bentuk, pengaruh kuat yang dapat mendatangkan akibat baik maupun buruk atau dapat berarti benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga dapat menyebabkan perubahan yang terjadi di dalam kehidupan. Setiap individu bilamana membuat keputusan yang terjadi sudah dipikirkan secara matang-matang dan biasanya akan membawa dampak yang positif atau negatif. Dari beberapa penjabaran di atas dapat dibagi menjadi dua pengertian:

a. Pengertian Dampak Positif

Pengertian dampak adalah sebuah keyakinan untuk mempengaruhi atau memberikan perubahan supaya dapat mengikuti alur jalannya. Sedangkan positif adalah sesuatu hal yang pasti dan dapat terurai dengan memperhatikan hal-hal yang baik. Di dalam positif terdapat hasil perubahan yang membawa suasana jiwa yang tertuang di dalam melaksanakan kegiatan kegembiraan optimis. Bagi individu yang mempunyai pikiran positif mengetahui bahwa dirinya dapat menangkal pikiran negatif.

b. Pengertian Dampak Negatif

Dampak negatif memiliki arti yang sangat kuat yaitu pengaruh yang membawa aura negatif, dampak yakni suatu keyakinan untuk mempengaruhi seseorang tidak berbuat sesuai tujuan mereka atau menjauhi

hal-hal yang baik. Hasil yang diperoleh dalam dampak negatif tidak selalu mendatangkan suasana jiwa yang teruang dalam kehidupan menjadi nyaman dan tentram.¹⁵

2. *Game online*

a. Pengertian dan Sejarah *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculnya komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

Aplikasi permainan game sudah ada dalam handphone android yang digunakan anak remaja. Aplikasi game yang terdapat di handphone ada yang bersifat offline dan ada yang online. Permainan game secara offline ialah sebuah permainan yang dapat digunakan setiap waktu, sedangkan permainan game secara online adalah satu permainan yang dapat digunakan pada saat handphone terhubung kedalam jaringan. Dalam bermain game anak remaja anak remaja akan lebih tertarik untuk memainkan game secara online karena banyak fitur tambahan yang dapat mereka gunakan saat

¹⁵Anik suryaningsih, "Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", *jurnal Pendidikan sains dan teknologi*, volume 7, No. 1, Mei 2020, hlm. 4-5.

bermain game, seperti banyak level, aksesoris, lebih banyak lawan dalam bermain game.¹⁶

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.¹⁷

Game online adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. *Game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai koneksi dengan internet.

¹⁶Stepanuston Pelawi, Dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja", dalam Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen, Volume 3, No. 1 Desember 2021, hlm. 90

¹⁷Ahmad Tantoni, Dkk, "Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth *Game Online* (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)", dalam Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika, Volume 2, No. 2, November 2019, hlm. 83.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah komputer *game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).¹⁸

Bermain *game online* secara berlebihan hingga mengakibatkan kecanduan tergolong perbuatan tidak berguna. Allah swt berfirman dalam QS Al-Mu'minin ayat: 3

وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ ۝ ٣

Artinya: *Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari perbuatan dan perkataan yang tidak berguna.*¹⁹

b. Macam-macam Game Online

Dalam penelitian ini game Yang dimana *game online* yang sering digunakan oleh anak remaja yaitu *mobile legend (ML)*, *free fire (FF)*.

1) *Mobile Legend (ML)*

Mobile Legend merupakan permainan yang terhubung melalui jaringan internet dan dimainkan secara individu atau kelompok. *Game online mobile legend* berdampak bagi para remaja yang dapat mengubah perilaku remaja pemain *game online mobile legend*.

Dari perubahan perilaku remaja pada zaman dulu dengan zaman modern ini bisa dilihat dari dampak yang ditimbulkan oleh *game online*

¹⁸Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2019), hlm. 5-7.

¹⁹Qs. Maryam [19]: 59.

mobile legend terhadap kenakalan remaja yang merupakan pengaruh dari zaman modern ini yaitu mengakibatkan para remaja menjadi pecandu game online mobile legend. Jika tersebut sudah terjadi maka akan mengganggu kesehariannya seperti prestasi dalam sekolahnya menurun, mudah emosi, menyalahgunakan waktu, meninggalkan ibadah, mengabaikan perintah orangtua, dan menjadi pribadi yang individualis.²⁰

2) *Free Fire (FF)*

Free Fire merupakan permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. *Free fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering dipertandingkan pada kancas nasional maupun internasional.

Orang yang candu dalam bermain *game free fire* tersebut secara psikisnya mengalami banyak perubahan, anak tersebut cenderung mudah marah, menggunakan Bahasa kasar, kurang konsentrasi disaat belajar serta anak akan lupa waktu saat sedang asik bermain *game*. Tidak jauh beda dengan yang candu bermain game mobile legend ini sama-sama akan mendatangkan dampak negatif maupun positif bagi pecandunya.²¹

²⁰Riska Cahaya Snindya Putri,” Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja”, dalam *jurnal penelitian Ilmu Humaniora*, Voumel 1, No. 1, Januari 2021, hlm. 1.

²¹ Ardianti Murjana, dkk, “Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru”, dalam *Journal Socius Education*, Volume 1, No. 1, Januari 2023, hlm. 33-34.

c. Dampak *Game Online*

Game online ini dapat menyebabkan 2 dampak yaitu dampak negatif dan positif.

1) Dampak Negatif *Game Online*

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi yang mengalaminya.

Adapun dampak negatif *game online* adalah

a) Menimbulkan efek ketagihan

Hal ini yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para *gamer* yang intinya adalah pengendalian diri

b) Kurang bersosialisasi langsung

Membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar. Ini adalah efek karena terlalu sering bermain *game* sehingga lupa akan kehidupan nyata.

c) Mempengaruhi pola pikir

Jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis. Menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada *game* adalah efek negatif yang ditimbulkannya.²²

Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* terdapat lima aspek yaitu aspek Kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

²² Windyasari Press, *Game Online Vs Remaja*, Jurnal Pendidikan, Volume 20, No. 11, November 2018, hlm. 4.

- a) Aspek Kesehatan. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Penyebab kecanduan atau durasi bermain game yang tinggi dapat menyebabkan berbagai gangguan pada Kesehatan mental adalah karena Ketika seseorang hanya terpusat pada game online sedikit demi sedikitakan mulai mempengaruhi perkembangannya karena seseorang akan mulai menarik diri dari lingkungan sosialnya sehingga nantinya dalam menghadapi berbagai perubahan yang ada dan tidak mampu untuk mengatasinya maka akan terjadi berbagai macam gangguan pada Kesehatan mental seperti depresi, stress. Remaja lebih rentan mengalami kualitas tidur yang buruk karena terlalu sering akses internet untuk bermain game online sampai melupakan waktu untuk istirahat malam dan akan berdampak pada Kesehatan yaitu kehitaman disekitar mata, kelopak mata bengkak, mengantuk berlebihan di siang hari, lesu, konjungtiva merah, mata perih, tidak konsentrasi pada saat pelajaran dimulai.²³
- b) Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online dapat memperlihatkan Tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini

²³Mohammad Hapiyansyah, "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja", Dalam Jurnal Sains Dan Teknologi, Volume 2, No. 1 Tahun 2023, Hlm.106.

adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

- c) Aspek akademik. Usia remaja berada memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat hasil akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Aspek sosial. Beberapa *gamer* merasa menentukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia nyata, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online*.

d) Aspek keuangan. Aspek keuangan. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkannya. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan kepada orangtuanya serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan game online ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat *game online* adalah remaja usia sekolah.²⁴

2) Dampak positif game online

game online dapat memberikan dampak positif seperti:

a) Memberikan kesenangan dan tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat, tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan mental yang dicari oleh otak.

b) Menghilangkan stress

Para peneliti di Indian University menjelaskan bahwa bermain *game* dapat mengundurkan ketegangan syaraf. Jelas dari pada berantam secara langsung lebih baik berantam lewat *game*, darahnya bohongan, senjata bohongan, semuanya serba bohongan, hal ini yang harus dimanfaatkan.

²⁴Eryzal novrialdy, "Kecanduan Game Online...", hlm. 150-151.

c) Mengisi Waktu Luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat. Beberapa orang menggunakan hal ini untuk mengisi waktu luang.²⁵

d. Kelebihan dan kelemahan *game online*

1) Kelebihan *game online*

Ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kualitas/level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien, dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- b) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- c) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan

²⁵ Windyasaki Press, Game Online Vs Remaja..., hlm. 3.

tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.

- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan Bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- e) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game online* tersebut.
- f) Mengembangkan imajinasi siswa, permainannya bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan.

2) Kelemahan *game online*

Setelah mengetahui kelebihan *game online* tersebut. *Game online* pun memiliki kelemahan yaitu:

- a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan.

- b) Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus permainan *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara
- c) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai.
- e) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri.
- f) Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadang kala nilainya bias mencapai jutaan rupiahnya.²⁶

3. Kenakalan remaja

1) Pengertian Remaja

Masa Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat pula disebut sudah dewasa, tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 11 tahun sampai 21 tahun. Remaja diistilahkan oleh barat sebagai puber, sedangkan orang amerika mengistilalkannya sebagai adolesensi. Kedua istilah tersebut

²⁶Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*, (Jawa Timur: CV. AE. Media Grafika), hlm. 11-13.

menunjuk pada masa transisi dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Negara Indonesia menggunakan istilah *akil baligh*, pubertas, dan remaja untuk menyebut remaja. Penyebutan istilah adolesensi diperuntukkan bagi remaja yang sudah mengalami ketenangan.²⁷ Remaja merupakan periode perkembangan dari kanak-kanak ke dewasa. Remaja dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Remaja awal yaitu usia 10 sampai 13 tahun
- 2) Remaja tengah yaitu usia 14 sampai 18 tahun
- 3) Remaja akhir yaitu usia 15 sampai 20 tahun.

Namun remaja yang diteliti ialah yang berusia 12 sampai 18 tahun.²⁸

2) Pengertian Kenakalan Remaja

Akhir-akhir ini di beberapa media masa sering kita membaca tentang perbuatan kriminalitas yang terjadi di negeri yang kita cintai. Ada anak remaja yang meniduri ibu kandungnya sendiri, perkelahian antar pelajar, tawuran, penyalahgunaan narkoba dan minuman keras dan masih banyak lagi kriminalitas yang terjadi di negeri ini. Kerusakan moral sudah merebak di seluruh lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa serta orang yang sudah lanjut usia. Termasuk yang tidak luput dari kerusakan moral ini adalah remaja. Para ahli Pendidikan sependapat bahwa remaja adalah mereka yang berusia 12-18 tahun. Pada usia tersebut, seseorang sudah melampaui masa kanak-kanak, namun masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Ia berada pada masa transisi dan

²⁷Tri Ermayani, "Pembentukan Karakter Remaja Melalui Keterampilan Hidup", dalam *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun 5, No. 2, Oktober, 2015, hlm. 129.

²⁸Rahmah Hastuti, "Psikologi Remaja", (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2021), hlm. 2.

pencarian jati diri, yang karenanya sering melakukan perbuatan-perbuatan yang dikenal dengan istilah kenakalan remaja.

Kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma hukum pidana yang dilakukan oleh remaja. Perilaku tersebut akan merugikan dirinya sendiri dan orang disekitarnya. Masalah kenakalan remaja mulai mendapat perhatian masyarakat secara khusus sejak terbentuknya peradilan untuk anak-anak nakal.

3) Penyebab Kenakalan Remaja

Ulah para remaja yang masih dalam taraf pencarian jati diri sering sekali mengusik ketenangan orang lain. Kenakalan-kenakalan ringan yang mengganggu ketentraman lingkungan sekitar seperti sering keluar malam dan menghabiskan waktunya hanya untuk hura-hura seperti minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang, berkelahi, berjudi, dan lain-lainnya itu akan merugikan dirinya sendiri, keluarga, dan orang lain yang ada disekitarnya.

Cukup banyak faktor yang melatarbelakangi terjadinya kenakalan remaja. Berbagai faktor yang ada tersebut dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal

a) Krisis identitas

Perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi. Pertama, terbentuknya perasaan akan konsistensi dalam kehidupannya. Kedua, tercapainya

identitas peran. Kenakalan remaja terjadi karena remaja gagal mencapai masa integrasi kedua.

b) kontrol diri yang lemah

Remaja yang tidak bisa mempelajari dan membedakan tingkah laku yang dapat diterima dengan yang tidak dapat diterima akan terseret pada perilaku 'nakal'. Begitupun bagi mereka yang telah mengetahui perbedaan dua tingkah laku tersebut, namun tidak bisa mengembangkan kontrol diri untuk bertingkah laku sesuai dengan pengetahuannya.

2) Faktor eksternal

a) Kurangnya perhatian dari orangtua, serta kurangnya kasih sayang

b) Minimnya pemahaman tentang keagamaan

Terlalu asik memainkan game online, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda shalat hanya untuk bermain game tersebut. Allah swt berfirman dalam QS. Maryam ayat 59

﴿فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غِيًّا﴾

Artinya: kemudian datanglah setelah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan shalat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan.²⁹

c) Pengaruh lingkungan sekitar

d) Tempat Pendidikan³⁰

²⁹ Qs. Al-mu'minun [23]: 3.

³⁰ Dadan Sumara, dkk, kenakalan remaja dan penanganannya, jurnal penelitian & PPM, Vol 4, No. 2, juli 2017, hlm. 347-349.

4) Bentuk-bentuk kenakalan remaja

Kenakalan remaja adalah perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja yang bertentangan dengan norma dan nilai yang berlaku di masyarakat.

Menurut Gunansa bentuk-bentuk kenakalan remaja dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Kenakalan yang bersifat amoral dan asosial yang tidak diatur dalam undang-undang, sehingga sulit digolongkan sebagai pelanggaran hukum. Dimana kenakalan tersebut terdiri dari bermain game online berlebihan
- 2) Kenakalan yang bersifat melanggar hukum dengan penyelesaian sesuai dengan undang-undang dan hukum yang berlaku sama dengan perbuatan hukum bila dilakukan pada orang dewasa.³¹ Adapun kenakalannya adalah pencurian, tawuran, perampokan dll.

5) Akibat-akibat yang ditimbulkan oleh kenakalan remaja

1) Bagi diri remaja itu sendiri

Akibat dari kenakalan yang dilakukan oleh remaja akan berdampak bagi dirinya sendiri dan sangat merugikan baik fisik dan mental, walaupun perbuatan itu dapat memberikan suatu kenikmatan sesaat saja. Dampak bagi fisik yaitu seringnya terserang berbagai penyakit karena gaya hidup yang tidak teratur.

Sedangkan dampak bagi mental yaitu kenakalan remaja tersebut akan mengantarkan kepada mental-mental yang lembek, berfikir tidak

³¹ Putri Eka Ananda, Penanggulangan Kenakalan Remaja, Balikpapan, 2021, hlm.3.

stabil dan kepribadiannya akan terus menyimpang dari segi moral yang pada akhirnya akan menyalahi aturan etika dan estetika. Dan hal itu akan terus berlangsung selama remaja tersebut tidak memiliki orang yang membimbingnya dan mengarahkan.

2) Bagi keluarga

Anak merupakan penerus keluarga yang nantinya dapat menjadi tulang punggung keluarga apabila orangtuanya tidak mampu lagi bekerja. Apabila remaja selaku anak dalam keluarga berkelakuan menyimpang dari ajaran agama, akan berakibat buruk

3) Bagi lingkungan masyarakat

Apabila remaja berbuat kesalahan dalam kehidupan masyarakat, dampaknya akan buruk bagi dirinya dan keluarga. Masyarakat akan menganggap bahwa remaja itu adalah tipe orang yang sering membuat keonaran, mabuk-mabukan ataupun mengganggu ketentraman masyarakat. Mereka dianggap anggota masyarakat yang memiliki moral rusak, dan pandangan masyarakat tentang sikap remaja tersebut akan jelek. Untuk merubah semuanya menjadi normal Kembali membutuhkan waktu yang lama dan hati yang penuh keikhlasan.³²

B. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Kajian terdahulu membantu peneliti dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan

³²Dadan Sumara, dkk, Kenakalan Remaja Dan Penanganannya..., hlm. 346-349.

orsinalitas dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan peneliti yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasi (skripsi, tesis, dan sebagainya). Adapun karya tulis skripsi yang terkait dengan topik penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Karya Faiq Khoridatul Izza (2019) dengan judul penelitian “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”.

Permasalahan yang ditulis dalam karya tulis tersebut adalah tentang *game online* yang berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Pendekatan yang digunakan yaitu deskriptif-kualitatif, Adapun prosedur pengumpulan datanya adalah melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitiannya adalah *game online* yang berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari dengan cara fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang pada ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (*ritualistic*) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam ajaran agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Banyak perilaku keagamaan remaja desa modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah

terpengaruh dengan game online tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orangtua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orangtua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena game tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah *game online*, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan *handphone*.³³

Adapun letak persamaan karya tulis tersebut dengan karya tulis peneliti adalah sama-sama meneliti tentang dampak game online. Selain itu juga terdapat persamaan pada pendekatan dan pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pembahasan dalam karya tulis itu membahas tentang perilaku keagamaan remaja sedangkan dalam karya tulis peneliti membahas tentang kenakalan remaja dan perbedaannya pada lokasi penelitian dimana lokasi karya tulis tersebut berada di desa Modopuro Mojosari sedangkan lokasi penelitian ini di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.

2. Karya Haekal Fikri (2022) dengan judul penelitian “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung”.

Permasalahan yang diteliti dalam karya tulis tersebut adalah bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku sosial remaja di lingkungan aik ampat bawak gunung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

³³ Faiq Khoridatul Izza, *dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa modopuro mojosari*, skripsi Universitas islam negeri sunan ampel Surabaya, 2019.

dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dan teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif serta dampak positif, Adapun dampak negatif dari game yaitu berbohong dalam arti misalkan meminta uang kepada orangtua untuk menabung tetapi untuk membeli kuota internet lambat dan bisa terbawa suasana yang kurang baik atau bermain sesama teman tidak jago dan berkata kotor bisa keluar antar sesama teman, membantah orangtua, dalam arti tidak mau mendengarkan apa yang dibilang orangtua terus mau berkeinginan untuk bermain *game online*, dan melalaikan waktu beribadah terutama pada ibadah sholat. Adapun dampak *game online* yaitu memiliki banyak teman meskipun tidak pernah saling sapa dalam dunia nyata akan tetapi mereka bisa menjalin pertemanan walaupun hanya lewat dunia nyata.

Adapun upaya yang dilakukan orangtua dalam mengatasi dampak *game online* terdapat perilaku interaksi sosial remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung, antara lain yakni memberikan nasihat dan memberikan Batasan waktu anak untuk bermain *gadget*. Memberikan nasihat disini maksudnya agar anak tidak kecanduan bermain *game online* karna banyak sekali dampak-dampak yang sudah terjadi dari *game online* tersebut misalkan dalam melalaikan ibadah sholat dan malas dalam belajar dan lain-lain. Dari inilah dampak positif dan negatif game online terdapat perilaku intraksi sosial

pada remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung beserta dengan upaya yang dilahirkan orangtua dalam mengatasinya.³⁴

Adapun letak persamaan karya tulis tersebut dengan karya tulis peneliti adalah sama-sama meneliti tentang dampak *game online*. Selain itu juga terdapat persamaan pada pendekatan dan pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pembahasan dalam karya tulis itu membahas tentang perilaku sosial remaja sedangkan dalam karya tulis peneliti membahas tentang kenakalan remaja dan perbedaannya pada lokasi penelitian dimana lokasi karya tulis tersebut berada di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung. Sedangkan lokasi penelitian ini di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.

3. Karya Yuli Pebrianti (2021) dengan judul penelitian “Dampak *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

Permasalahan yang diteliti dalam karya tulis tersebut adalah bagaimana dampak *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dan teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur meliputi membantu bersosialisasi, kerja sama, simpati sedangkan dampak negatif

³⁴Haekal Fikri, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung”, *skripsi*, (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022).

bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur adalah adiksi/kecanduan, berbicara kasar dan kotor, pembangkang, berselisih atau bertengkar, mengganggu orang lain.³⁵

Adapun letak persamaan karya tulis tersebut dengan karya tulis peneliti adalah sama-sama meneliti tentang dampak *game online*. Selain itu juga terdapat persamaan pada pendekatan dan pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pembahasan dalam karya tulis itu membahas tentang perilaku sosial remaja sedangkan dalam karya tulis peneliti membahas tentang kenakalan remaja dan perbedaannya pada lokasi penelitian dimana lokasi karya tulis tersebut berada di SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan. Sedangkan lokasi penelitian ini di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.

³⁵Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn 1 Bahaur Kabupaten Seruyan", *Skripsi*, (Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan kurang lebih 6 bulan November- April 2024. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu Dampak game online di Desa Aek Godang, dan subjeknya adalah remaja yang berusia 12-18 tahun di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.

Pemilihan lokasi penelitian di Desa Aek Godang juga memberikan kesempatan untuk menganalisis bagaimana hal-hal yang menyebabkan kecanduan bermain *Game Online* di Desa Aek Godang tersebut dapat mempengaruhi kenakalan remaja. Selain itu melibatkan pedesaan dan penelitian ini juga dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana tantangan dan peluang yang dihadapi remaja dalam mempergunakan *Game Online*. Dengan demikian, Desa Aek Godang menjadi lokasi penelitian yang relevan dan strategis untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Tylor mendefenisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata atau ucapan dari orang-orang serta perilaku yang bisa diamati. Dalam penelitian ini akan mendapatkan data dari pandangan mengenai

dampak game online terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Sehingga penelitian ini peneliti bisa menggambarkan, menjelaskan dan juga menganalisis secara luas dan teliti.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas. Jadi bisa bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan.³⁶

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data yang dapat diperoleh. Salah satu pertimbangan dalam memilih masalah penelitian adalah ketersediaan sumber data. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang didapatkan dari objek penelitian atau sumber utama. Data Primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari remaja yang berusia 12-18 tahun di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Dalam penelitian ini remaja yang dijadikan informan atau sumber data sebanyak 15 orang. Penentuannya dengan menggunakan teknik purposive sampling. Dimana Teknik ini digunakan untuk

³⁶Ahmat Nizar Rangkuti, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm 19.

mendapatkan sampel yang mewakili tujuan penelitian yang dilakukan serta memenuhi kriteria dalam memberikan informasi. Adapun yang menjadi informan yaitu pemain *game online fire free dan mobile legend* di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara dan kepala Desa Aek Godang.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari orang ketiga. Data ini digunakan untuk menguatkan dan mendukung data primer. Data sekunder dalam penelitian ini berupa data yang berasal dari buku-buku, dokumen, jurnal, dan Pustaka lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.³⁷

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari tempat lokasi dan sebagai tambahan diperoleh peneliti yaitu bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, tesis maupun internet yang terkait dengan *game online fire free dan mobile legend*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

³⁷Muktazar, prosedur penelitian Pendidikan, (Yogyakarta: Absolute Media, 2020), hlm. 63.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.³⁸

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan mengamati fenomena yang terjadi di Desa Aek Godang mengenai dampak *game online* terhadap kenakalan remaja.

2. Wawancara

Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara perwawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Wawancara harus difokuskan pada kandungan isi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini yang akan diwawancarai untuk mendapatkan data yang diperlukan penelitian adalah remaja yang berusia 12-18 tahun, Kepala Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. Adapun remaja yang sudah diwawancarai ada dua orang informan yaitu ilham hadamean dan farel nasution.

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 203.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi untuk proses penelitian.

E. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Untuk memperoleh data yang akurat, maka peneliti melakukan pengecekan data yang dinamakan keabsahan data. Dalam penelitian kualitatif data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi dilapangan. Untuk memperoleh keabsahan data perlu diteliti kreadibilitasnya dengan menggunakan Teknik sebagai berikut:

1. Perpanjangan waktu penelitian

Instrumen pada penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan itu tidak hanya dilakukan dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan perpanjangan waktu. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan. Perpanjangan waktu penelitian dapat menguji ketidakbenaran data baik yang berasal dari diri peneliti maupun responden.

2. Ketekunan pengamatan

Dengan ketekunan pengamatan akan menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu

memusatkan perhatian pada hal tersebut. Peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara terus menerus terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaah secara rinci sampai seluruh faktor yang diamati dapat dipahami. Misalnya peneliti akan memusatkan perhatiannya dalam meneliti dampak *game online* terhadap kenakalan remaja.

3. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi peneliti seperti video atau rekaman lainnya. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dengan kritik yang telah terkumpul. Bahan-bahan yang tercatat atau terekam dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.

4. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu pendekatan analisis data yang mengambil data dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.³⁹

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis domain. Analisis ini digunakan untuk mendapatkan gambaran yang bersifat umum dan relative menyeluru terhadap focus penelitian. Miles dan hubbermen mengemukakan pendapat bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan

³⁹Ahmad Nizar Rangkuti, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan, hlm. 159-161.

secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai datanya sudah jenuh.

Analisis data ini menggunakan Langkah-langkah model miles and Huberman berikut penjelasannya:

1. Analisis sebelum di lapangan, dilakukan pada penelitian serta data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian atau rumusan masalah
2. Analisis selama di lapangan akan dilakukan mulai sejak peneliti melakukan observasi, wawancara, mengumpulkan hingga menganalisis dokumen-dokumen selama periode yang ditetapkan peneliti. Pelaksanaan dalam analisis data kualitatif ini dilakukan secara interaktif dan terus menerus hingga selesai.⁴⁰

⁴⁰ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D, Hlm. 337

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Kondisi Geografis

Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara terletak di sebelah utara Desa Simarloting. Secara geografis Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas, dilihat dari beberapa aspek tinjauan meliputi:

a. Iklim:

- 1) Curah hujan : 100-300 mm³
- 2) Jumlah bulan hujan : 4 bulan
- 3) Suhu rata-rata harian : 26-27°C
- 4) Tinggi tempat : 311 m/dpl.
- 5) Bentang wilayah : Datar

b. Orbitasi:

- 1) Jarak ke kecamatan : Tepat di kecamatan
- 2) Lama tempuh ke kecamatan : 5 menit
- 3) kendaraan umum ke kecamatan : Ada
- 4) jarak ke ibu kota kabupaten : 40 km
- 5) lama tempuh ke kabupaten : 1 jam
- 6) kendaraan umum ke kabupaten : ada
- 7) jarak ke Provinsi : 375 km
- 8) lama tempuh ke provinsi : 8 jam

c. Batas Desa

- 1) Sebelah utara : Desa Simarloting
- 2) Sebelah barat : Desa Morang
- 3) Sebelah selatan : Desa Janji manahan
- 4) Sebelah timur : Desa Aek Nauli

2. Keadaan Wilayah

Secara administrative wilayah Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara merupakan daerah dataran. Luas wilayah Desa Aek Godang 1580,65 Ha terdiri dari pemukiman 44,31 Ha.

3. Gambaran Umum Demografis

Gambaran umum demografis Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara pada umumnya bertempat tinggal menetap dan merupakan masyarakat dari berbagai etnis Batak Angkola, Mandailing, Batak Toba, Jawa yang mayoritas bermata pencarian di bidang pertanian dan perkebunan.

Dalam pelaksanaan pembangunan jumlah penduduk adalah sebaagai penentu arah kebijakan kegiatan desa, mengingat bahwa potensi penduduk memiliki peran ganda sebagai subjek maupun objek kegiatan. Skruktur penduduk Desa Aek Godang secara umum sebagai berikut:

4. Keadaan masyarakat Desa Aek Godang

a. Jumlah Penduduk

- 1) Jumlah jiwa : 1.205 jiwa
- 2) Jumlah penduduk laki-laki : 455 jiwa

- 3) Jumlah penduduk perempuan : 750 jiwa
 4) Jumlah kepala keluarga : 350 kartu keluarga (KK)

b. Umur

Jumlah penduduk Desa Aek Godang berdasarkan kelompok usia/umur adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah penduduk berdasarkan kelompok usia/umur

| No | Usia | |
|--------|-----------------|-------|
| 1 | 0 – 9 tahun | 105 |
| 2 | 10 – 19 tahun | 300 |
| 3 | 20 – 39 tahun | 550 |
| 4 | 40 – 64 tahun | 200 |
| 5 | 65 tahun keatas | 50 |
| Jumlah | | 1.205 |

Adapun data Remaja yang memiliki usia 12-18 tahun di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data nama remaja yang memiliki usia 12-18 tahun

| | Nama | Usia | Game Online |
|----|-----------------------------|------|---------------|
| 1 | Rifki Iskandar Harahap | 13 | Free fire |
| 2 | Wahyu Risky Martua Sinaga | 18 | Mobile legend |
| 3 | Extora Panggabean | 16 | Free fire |
| 4 | Ahmad Fauzi Nasution | 12 | Mobile legend |
| 5 | Iskandar Muda | 18 | Free fire |
| 6 | Andika Winata | 15 | Free fire |
| 7 | Alfin Alpariji Muda Siregar | 15 | Free fire |
| 8 | Farel Nasution | 13 | Free fire |
| 9 | Husnul Gulingan | 16 | Mobile legend |
| 10 | Fani Nasution | 14 | Free fire |
| 11 | Radinsyah Kurnia Siregar | 14 | Mobile legend |
| 12 | Abdul Hanip | 17 | Free fire |
| 13 | Khoirul Zein | 17 | Mobile legend |
| 14 | Ahmad Fadzri | 12 | Free fire |
| 15 | Rasoki Pandapotan | 14 | Free fire |

c. Pendidikan

Tingkat Pendidikan masyarakat dari tahun ke tahun terus berkembang ke jenjang lebih tinggi, komposisi tingkat Pendidikan di tahun 2024 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Pendidikan terakhir di Desa Aek Godang

| No | Pendidikan terakhir | Jumlah |
|--------|-----------------------|--------|
| 1 | Belum/ tidak sekolah | 105 |
| 2 | Belum tammat sd | 100 |
| 3 | Tamat SD | 150 |
| 4 | Tamat SLTP | 200 |
| 5 | Tamat SLTA | 350 |
| 6 | Tamat Diploma/sarjana | 300 |
| Jumlah | | 1.205 |

d. Mata pencaharian

Mata pencaharian Desa Aek Godang dihitung dari jumlah penduduk produktif/usia kerja sebagai berikut:

Tabel 4.4
Mata pencaharian di Desa Aek Godang

| No | Jenis mata pencaharian | Jumlah |
|--------|------------------------|--------|
| 1 | Belum/tidak bekerja | 550 |
| 2 | PNS/POLRI/TNI | 63 |
| 3 | Tenaga Kesehatan | 47 |
| 4 | Tenaga Kependidikan | 64 |
| 5 | Karyawan | 41 |
| 6 | Pelajar/mahasiswa | 215 |
| 7 | Petani/pekebun | 225 |
| Jumlah | | 1.205 |

5. Keadaan sosial agama Desa Aek Godang

Agama merupakan kebutuhan penting bagi setiap diri individu masyarakat. Agama yang ada di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara semua masyarakat 100% beragama islam dan tidak ada sama sekali yang beragama Kristen, hindu, dan sebagainya. Adapun sarana peribadatan yang ada di Desa Aek Godang, yaitu:

Tabel 4.5
Sarana peribadatan di Desa Aek Godang

| No | Fasilitas ibadah | Jumlah |
|--------|------------------|--------|
| 1 | Masjid | 1 |
| 2 | Mushollah | - |
| Jumlah | | 1 |

6. Skruktur Pemerintahan Desa

Berikut ini susunan organisasi pemerintahan Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara:

Tabel 4.6
Skruktur Pemerintahan Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara

| No | Nama | Jabatan |
|----|-------------------------|-----------------|
| 1 | Mester Pohan S.H | Kepala Desa |
| 2 | Bina Bakti Siagian | Sekretaris Desa |
| 3 | Parulian Pohan | Bendahara |
| 4 | Hasna Siregar | Kasi Pelayanan |
| 5 | Sahrul Efendi Matondang | Ketua BPD |
| 6 | Pangihutan Siregar | Anggota BPD |
| 7 | Borkat Matogu Siagian | Anggota BPD |
| 8 | Aminul Siregar | Anggota BPD |
| 9 | Mulia Alamsyah | Anggota BPD |
| 10 | Nurita Pohan | Anggota BPD |
| 11 | Gorga Sari Harahap | Anggota BPD |
| 12 | Jumaddin Harahap | Anggota BPD |
| 13 | Pardamean Nasution | Anggota BPD |

B. Temuan Khusus

1. Dampak game Online Terhadap Kenakalan Remaja di Desa Aek Godang

a. Dampak negatif game online

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan ada beberapa dampak dari game online terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.⁴¹

Sejak zaman dahulu game atau permainan sudah ada dan bermacam-macam jenisnya. Hukum bermain game sendiri baik itu permainan berkelompok, satu lawan satu, game di handphone, game yang di komputer atau game online. Dari konteks islam, teknologi media sosial dan nilai-nilai kemanusiaan harus baik atau tidak menyimpang. Meski saat itu teknologi berjalan sangat cepat dan efisien hal itu tetap menjadi nomor dua dari nilai-nilai ibadah, moral, amal, kasih sayang dan sebagainya. Maka dari itu diharapkan dapat memilih atau membuat teknologi media sosial dengan tepat dan sesuai dengan yang baik.

Ada beberapa penyebab yang membuat kecanduan game online seperti kurangnya Pendidikan agama. Seseorang yang memiliki Pemahaman agama yang kurang dapat menjadikan permasalahan, misalnya mengerti hanya setengah agama dan hanya mengetahui dalam agama islam itu hanya berkaitan dengan sholat, puasa, dan hal-hal yang bersifat umum. Namun tidak mengakui adanya hukum-hukum lain selain dari pada itu. Kemudian bertindak dengan keinginan. Setiap manusia memiliki keinginan dan

⁴¹ Hasil Observasi di Desa Aek Godang, 30 Maret- 07 April 2024

keindahan yang sifatnya tercela. Individu atau manusia yang melakukan sesuatu sesuai keinginannya dapat merendahkan martabat menjadi khalifah di bumi dengan bertindak rakus, kecanduan dan sebagainya

Adapun dampak dari game online yang menyebabkan kenakalan remaja di Desa Aek Godang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Dampak Keuangan

Dalam islam ada tiga perilaku yang mendasari perkembangan kecanduan, yaitu memanjakan diri secara berlebihan, kelalaian, dan mengikuti hawa nafsu. Allah SWT berfirman dalam Surah Az-Zaumar: 15 yang artinya “ sesungguhnya orang-orang yang merugi adalah orang-orang yang merugikan diri sendiri dan keluarganya pada hari kiamat”. Dalam kalimat merugikan diri dihari kiamat tentunya sebelum hari itu terjadi, individu melakukan sesuatu yang dapat merugikan dirinya sendiri. Kecanduan game online bisa juga dikatakan merugikan diri sendiri, karena dapat melalaikan aktifitas yang lain hanya untuk bermain game.

Khoirul Zein mengatakan bermain game online membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan game online fire free dan mobile legend.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Khoirul Zein beliau mengatakan bahwa:

Dampak game online ini ialah dimana keuangan sangatlah berpengaruh terhadap bermain game online. Dimana saya akan menghalalkan segala cara agar tetap dapat bermain game online yaitu dengan cara meminta uang kepada orangtua saya jika paket sudah habis terkadang saya berbohong dengan mengatakan kalau itu saya belikan untuk jajan tetapi jika tidak dikasih maka saya

akan melakukan cara dengan bekerja untuk membeli paket. Terkadang juga datang pada saya untuk mengambil uang atau mencuri uang orangtua saya.⁴²

Sebagaimana hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Khoirul Zein bahwa dampak game online dapat mengakibatkan dampak keuangan dimana dapat melakukan segala hal cara untuk tetap memainkan game online tersebut.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Rifki Iskandar Harahap beliau mengatakan bahwa:

Dampak game online ini ialah dampak keuangan dimana dikarenakan menggunakan game online saya harus meminta uang untuk membeli voucher kepada orangtua saya untuk tetap bisa menggunakan game online itu. Sering kali orangtua saya marah kepada saya gara-gara terlalu sering minta uang untuk membeli voucher dan juga terlalu sering menggunakan game online ini membuat paket cepat habis yang dimana waktunya habis pakatnya seminggu tetapi dengan terus menggunakannya membuat paket habis sebelum seminggu.⁴³

Hampir sama dengan pernyataan Rifki Iskandar Harahap, Rasoki Pandapotan beliau mengatakan bahwa:

Dampak game online ini ialah dampak keuangan dimana semenjak saya menggunakan game online saya mulai boros dalam hal pembelian paket yang dimana saya harus meminta kepada orangtua saya untuk tetap bisa menggunakan game online tersebut.⁴⁴

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas, perkembangan zaman yang

⁴²Khoirul Zein, remaja pengguna game online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Senin, 01 April 2024, Pukul 17.10)

⁴³Rifki Iskandar Harahap, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Rabu, 03 April 2024, Pukul 10.20)

⁴⁴Rasoki Pandapotan, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Minggu, 05 Mei April 2024, Pukul 10.20)

membuat manusia menggunakan game online yang memberikan dampak baik itu negatif maupun positif bagi remaja salah satunya dari dampak negatif yaitu dampak keuangan dimana dengan terus menggunakan game online ini membuat keuangan semakin habis karena game online itu digunakan secara online. Maka dari itu, untuk tetap menggunakannya perlu menggunakan paket jika uang kita tidak ada bagaimana kita membeli paket untuk tetap menggunakannya.⁴⁵

2) Dampak Kesehatan

Game online dilihat dari sudut pandang lain dalam islam seperti kecantikan, kelezatan, kemerdekaan, dan keindahan. Hal-hal tersebut sangat disenangi manusia dan islam menghalalkannya dengan Batasan-batasan tertentu. Manusia harus mengetahui apakah itu benar atau salah dan dapat mendatangkan mudharat bagi diri individu. Seperti halnya dalam Surah Al-Baqarah: 42 yang artinya “dan janganlah kamu campur adukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya. Dari arti ayat tersebut dijelaskan bahwa janganlah mencampur adukkan antara yang benar dan yang salah termasuk bermain game. Selain itu juga dapat dilihat apakah bermain game online mendatangkan mudharat untuk pribadi individu maupun Kesehatan individu.

Sebagaimana hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Husnul Gulingan Siregar beliau mengatakan bahwa:

⁴⁵Hasil Observasi di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara, Rabu 15 November 2023 pukul 15.00.

Dampak game online akan berpengaruh terhadap Kesehatan. dimana saya lebih mementingkan dan mengedepankan interaksi dengan orang melalui dunia maya, dengan menghabiskan waktu bermain game online dapat mengakibatkan kinerja otak saya terganggu sehingga dapat mempengaruhi Kesehatan saya. Dan game online ini juga dapat menyebabkan gangguan pada Kesehatan mental seperti kurang tidur dapat mengakibatkan sakit, kurang fokus terkadang sangking asyiknya bermain game online ini membuat saya tidak fokus dan tidak mendengarkan apa yang orang bicarakan, adanya kekerasan ini diakibatkan jika ada yang mengganggu saya maka akan membuat saya marah/ membentak siapapun orang itu.⁴⁶

Sebagaimana hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Ilham Hadamean beliau mengatakan bahwa:

Dampak game online akan berpengaruh terhadap Kesehatan. dimana menurut saya terlalu sering menggunakan game online ini dapat membuat Kesehatan kita tidak baik dapat menyebabkan penyakit seperti halnya sakit mata karena menggunakan game online terlalu sering dan fokus pada game tersebut memuat mata merah ataupun mudah emosi.⁴⁷

Dampak game online dapat mengakibatkan dampak Kesehatan apalagi Ketika kita lupa waktu maka pola makan pun tidak teratur akan menyebabkan Kesehatan saya tidak baik dan juga semenjak memainkan game online ini juga membuat mata perih dan merah dikarenakan terlalu lama memainkan game ini dan juga membuat saya begadang sampai gamenya selesai dan membuat saya susah bangun pagi.

3) Dampak Akademik

Seseorang yang kecanduan game online akan terus menuruti hawa nafsunya untuk menyenangkan diri karena sudah terlanjur candu pada

⁴⁶ Husnul Gulingan Siregar, Pengguna Game Online, *Wawancara*, (Desa Aek Godang, Senin, 15 April 2024, Pukul 15.15)

⁴⁷ Ilham Hadamean, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Rabu, 17 April 2024, Pukul 14.45)

game online. Kecanduan game online bisa dikatakan berlebih-lebihan dalam bermain game. Kecanduan adalah termasuk hal yang tidak baik dan Allah SWT telah memperingatkan kepada manusia dalam Surah Al-Kahfi: 28 yang artinya “janganlah engkau mengikuti orang yang hatinya telah kami lalaikan dari menngingat kami, serta mengikuti keinginannya dan keadaannya sudah melampaui batas”. Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa tidak boleh manusia itu terlalu mengikuti keinginannya hingga melewati batas dan memperingatkan kepada manusia agar tidak sampai menjadi seperti itu.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ilham Hadamean beliau mengatakan:

Dampak game online dapat menyebabkan dampak menurunnya akademik/ prestasi yang telah dicapai. Dimana dengan kecanduan game online membuat motivasi belajar saya menurun, juga kurang disiplinnya terhadap waktu yang dimana sebelum mengenal game online biasanya saya tidur jam 9.00 tetapi semenjak menggunakan game online terdapat perubahan yang mengakibatkan saya lama tidur karena saya harus menyiapkan terlebih dahulu game online saya oleh karena itu, dapat membuat saya lama bangun sehingga terkadang terlambat ke sekolah. Apalagi Ketika waktu libur sekolah atau malam minggu saya menggunakan game online tersebut sampai larut malam.⁴⁸

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Wahyu Risky Martua Sinaga beliau mengatakan:

Dampak game online dapat menyebabkan menurunnya minat belajar saya dan juga nilai yang saya peroleh akibat sering menggunakan game online membuat nilai saya buruk. Biasanya saya belajar dan membaca buku pelajaran tetapi semenjak menggunakan game online saya hanya terfokus untuk memainkan

⁴⁸Ilham Hadamean, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Rabu, 17 April 2024, Pukul 14.45)

game online itu dan berkurangnya minat untuk terus belajar tetapi berkembangnya pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi seperti penggunaan game ini dengan terus memunculkan skor atau level yang tinggi.⁴⁹

Dampak game online dapat mengakibatkan dampak akademik dimana semenjak menggunakan game online saya tidak lagi belajar dan membaca buku apalagi Ketika mau ujian biasanya saya belajar agar nilai saya bagus tetapi semenjak menggunakan game online nilai saya menjadi rendah.

4) Dampak Psikologis

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Radinsyah Kurnia Siregar beliau mengatakan:

Dampak game online dapat mengakibatkan dampak psikologis dimana sore dan malam adalah waktu saya berkumpul dengan teman-teman untuk mabar game online. Dimana kecanduan game online ini dapat menyebabkan saya tidak mengingat waktu, tidak patuh kepada orangtua, tidak mau tau dengan apapun, amarah saya tidak terkendalkan/ tidak terkontrol dan susah bersosialisasi.⁵⁰

Sama halnya dengan pernyataan Radinsyah Kurnia Siregar dengan hasil wawancara dengan Andika Winata beliau mengatakan:

Dampak game online ini dapat mengakibatkan dampak psikologis dimana saya lebih mementingkan untuk berkumpul dengan teman-teman diwaktu malam dengan menggunakan game online ini secara main bareng (mabar). Dan juga menyebabkan saya lupa waktu untuk pulang kerumah.⁵¹

⁴⁹Wahyu Risky Martua Sinaga, Pengguna Game Online, *Wawancara*, (Desa Aek Godang, Rabu, 17 April 2024, Pukul 17. 10)

⁵⁰Radinsyah Kurnia Siregar, Pengguna Game Online, *Wawancara*, (Desa Aek Godang, Kamis, 18 April 2024, Pukul 13. 50)

⁵¹Andika Winata, Pengguna Game Online, *Wawancara*, (Desa Aek Godang, Senin, 22 April 2024, Pukul 15.20)

Dampak game online dapat mengakibatkan dampak psikologi dimana bersosialisasi dengan teman yang ada di lingkungan kita menjadi renggang sebab kita hanya mementingkan teman yang ada di game online tersebut sehingga siapa menyapa tidak lagi digunakan di dalam kehidupan. Dan apapun yang terjadi membuat kita tidak peduli dan acuh terhadap yang terjadi tersebut. Disinilah terlihat kurang sosialisasi antara kita dengan lingkungan kita.

5) Dampak Hubungan Sosial

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Fani Nasution beliau mengatakan:

Dampak game online dapat mengakibatkan berkurangnya hubungan sosial. Semenjak menggunakan game online membuat saya mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari. Dimana membuat yang jauh semakin dekat dan yang dekat semakin jauh. Semenjak saya menggunakan game online ini membuat saya terfokus pada game itu saja tidak seperti sebelum saya tidak mengenal game online dimana saya dengan teman-teman biasanya di malam minggu atau malam libur bermain petak umpet dll. Dimana permainan seperti petak umpet ini membuat hubungan sosial dan silaturahmi terjaga.⁵²

Dampak game online adalah game online bisa membuat para pemainnya lupa waktu, tidak patuh kepada orangtua, cuek dengan keberadaan sekitar, amarah yang tidak terkendali dan susah bersosialisasi. Ketika mengalami kecanduan, maka akan sangat susah untuk terlepas dari game tersebut.

⁵² Fani Nasution, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Kamis, 02 Mei April 2024, Pukul 16.00)

Sama halnya dengan pernyataan Fani Nasution dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Farel Nasution beliau mengatakan:

Dampak game online ini memuat saya lupa waktu dikarenakan keasyikan bermain game itu menjadikan saya untuk memainkan game itu. Dan juga Ketika saya sudah bermain dengan lawan ada kefokusannya untuk lanjut memainkan game online tersebut sehingga saya lupa waktu baik itu pola maka yang tidak teratur, sholat yang jarang dilaksanakan dll. Amarah saya juga tidak terkendalikan apalagi Ketika saya bermain game online ada orang yang mengganggu saya akan membuat emosi saya tidak terkendali tidak melihat siapakah itu baik orangtua.⁵³

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Extora Panggabean beliau mengatakan:

Dampak game online ini dapat membuat hubungan sosial saya dengan orang yang ada di sekitar lingkungan saya tidak baik semenjak menggunakan game ini saya tidak mementingkan dengan orang lain tetapi dengan teman yang sama dengan saya menggunakan game online ini kami selalu dating ketempat perkumpulan kami untuk main bareng (Mabar).⁵⁴

Dampak game online dapat membuat hubungan sosial remaja dengan orang lain yang ada di sekitar lingkungannya tidak baik tetapi dengan orang yang jauh dapat membuat hubungan yang baik. Bahkan hubungannya dengan keluarganya tidak baik dikarenakan apa yang dikatakan orangtuanya tidak didengar karna keasyikan bermain game online.

⁵³Farel Nasution, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Sabtu, 04 Mei April 2024, Pukul 14.00

⁵⁴Extora Panggabean, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Minggu, 06 Mei April 2024, Pukul 14.00

6) Dampak positif game online

Game boleh dimainkan asalkan tidak ada sesuatu yang membuat itu dilarang. Game termasuk jenis hiburan, islam tidak melarang hiburan atau sesuatu yang membuat individu merasa senang karena hiburan juga memiliki dampak yang positif. Walaupun dalam islam diajarkan untuk taat kepada allah tapi kesenangan juga perlu untuk merefresh pikiran, mengembalikan semangat dan lain-lain. Namun juga harus mengetahui Batasan-batasan dan tidak melenceng pada syariat islam.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Rasoki Pandapotan beliau mengatakan:

Semenjak saya menggunakan game online ini saya bisa berinteraksi dengan orang yang jauh sehingga bisa mendapatkan teman baru dan mengisi waktu luang dikala sedang penat, mengurangi stress (kalau pertandingannya menang).⁵⁵

Sama halnya dengan pernyataan Rasoki Pandapotan dengan hasil wawancara dengan Ahmad Fauzi Nasution beliau mengatakan:

Semenjak saya menggunakan game online ini dapat mengurangi waktu kosong saya sebelum adanya game online ini saya dapat membuat saya merasa bosan atas waktu yang kosong tersebut dan setelah menggunakan game ini saya bisa berinteraksi dengan orang yang jauh melalui main bareng atau yang disebut Mabar.⁵⁶

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Abdul Hanip beliau mengatakan:

Semenjak saya menggunakan game online meningkatkan kemampuan berbahasa saya yang dimana saya menggunakan bahasa batak dalam kehidupan sehari-hari dengan memainkan

⁵⁵Rasoki Pandapotan, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, minggu, 05 Mei April 2024, Pukul 10.20)

⁵⁶Ahmad Fauzi Nasution, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Sabtu, 11 Mei April 2024, Pukul 12.00)

game online ini yang menggunakan Bahasa Indonesia melatih kemampuan berbahasa yang fasih. Dan kemudian melatih kefokusannya/ ketangkasan dalam menggunakan game tersebut dapat membuat kita menang dalam bermain game online tersebut.⁵⁷

Selain dampak negatif ada juga dampak positif dari game online yaitu dampak game online ini dapat membuat remaja dapat membuat remaja dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia dengan fasih. Dan juga dapat melatih kefokusannya/ketangkasan dalam menggunakan game online sehingga memenangkan pertandingannya. Kemudian juga remaja yang memiliki waktu kosong dapat memainkan game onlinenya sehingga tidak stress.

2. Faktor game online yang mengakibatkan kenakalan remaja

Kenakalan remaja adalah perbuatan orang yang belum dewasa yang dengan sengaja melanggar hukum dan yang diketahui oleh dirinya sendiri. Kenakalan remaja ini dilakukan oleh remaja itu sendiri atau dilakukan Bersama kelompok remaja. Kenakalan remaja ini biasanya berlaku di masyarakat. Kenakalan ini seperti suka mengganggu, suka tidak menurut, dan suka tidak berbuat baik.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan bapak Mester Pohan S.H selaku Kepala Desa Aek Godang beliau mengatakan:

Kenakalan remaja disebabkan adanya Teknologi. Dimana Teknologi ini mengakibatkan hampir semua aktifitas remaja di Desa Aek Godang terabaikan. Kenakalan remaja yang diakibatkan karna penyalahgunaan game online. Dimana pada saat ini remaja sudah banyak yang kecanduan game online dan membuat remaja tersebut menjadi nakal. Contoh kenakalan remaja yang ada di Aek Godang yaitu Mencuri,

⁵⁷Abdul Hanip, Pengguna Game Online, wawancara, (Desa Aek Godang, Rabu, 15 Mei April 2024, Pukul 12.00)

apalagi akibat adanya game online ini membuat remaja mencuri untuk keperluan dari game tersebut agar tetap menggunakan game online seperti voucher. Memang game online ini adalah salah satu hiburan yang disukai remaja untuk mengurangi stress, apalagi orangtuanya bekerja membuat remaja melakukan aktivitas lain itulah bermain game online ini. Remaja yang merasa sepi juga bisa berkomunikasi dengan orang lain dalam game online itu untuk menghilangkan rasa sepi, berinteraksi dengan teman, dan sebagainya. Adapun faktor penyebab kenakalan remaja yaitu kurangnya kegiatan dengan begitu remaja bermain game online untuk mengisi waktunya yang kosong, faktor lingkungan dimana remaja yang di sekitar sudah menggunakan game online itu maka dari itu membuat remaja tersebut menjadi terikut, kemudian Pola Asuh dimana Sebagian orangtua yang memiliki pekerjaan kurangnya pola asuh yang membuat anak tersebut merasa tidak diperdulikan. Oleh karena itu perlu dibuat kegiatan untuk remaja atau yang disebut Naposo Nauli Bulung (NNB).⁵⁸

Faktor game online yang menyebabkan kenakalan remaja yaitu

a. Faktor keluarga

individu atau remaja bermain game hingga kecanduan tentunya ada penyebabnya, ada yang memfasilitasi sehingga dapat bermain game online. Mengenai pengaruh dari keluarga juga dapat mempengaruhi remaja dapat menjadi kecanduan game online. Dari beberapa faktor keluarga seperti kondisi ekonomi, lingkungan keluarga, hubungan orangtua dan remaja mempengaruhi peningkatan bermain game online. Selain itu pola asuh kepada remaja juga mempengaruhi kecanduan game online pada remaja. Pola asuh permisif yakni cenderung memberikan apapun kepada remaja agar remaja Bahagia lebih besar resiko remaja untuk kecanduan game online, karena mereka cenderung mengizinkan remaja mereka untuk

⁵⁸ Mester Pohan, Kepala Desa Aek Godang, *Wawancara*, Desa Aek Godang, (Sabtu, 30 Maret 2024, Pukul 16.00)

bermain game online. Pola asuh yang permisif jika digunakan oleh orangtua, kebanyakan tidak dapat mengontrol perilaku remaja tersebut.

keluarga merupakan orang yang paling dekat kepada remaja tersebut. Dimana jika remaja tersebut merasa tidak dipedulikan oleh keluarganya maka ia akan datang kepada temannya. Dimana pada saat ini, remaja yang berkumpul di satu tempat menggunakan game online untuk mengisi waktunya ataupun menghilangkan stress.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Alfin Alpariji Muda Siregar beliau mengatakan:

Penyebab saya kecanduan game online tersebut disebabkan karena orangtua saya tidak mempedulikan apa yang saya lakukan karena orangtua saya sibuk bekerja makanya tidak sempat untuk mengawasi saya. Dengan menggunakan game online menjadikan saya bisa berinteraksi dengan orang lain ataupun teman baru yang ada di dalam game tersebut.⁵⁹

Dampak kecanduan ini dapat disebabkan faktor keluarga dimana orang tua sibuk kerja sehingga lupa mengurus ataupun memperhatikan remaja tersebut. Dengan adanya game online ini dapat membuat remaja tersebut tidak stress dan juga remaja tersebut mendapatkan teman yang dapat menghiburnya.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan adalah faktor yang membuat remaja tersebut melakukan suatu kenakalan. Dimana dalam lingkungan tersebut banyak yang menggunakan game online tetapi kecanduan dengan menghalalkan segala

⁵⁹Abdul Hanip, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Rabu, 15 Mei April 2024, Pukul 12.00)

cara demi untuk memainkan game tersebut maka terjadilah mencuri untuk tetap menggunakan game tersebut. Dimana juga, dalam lingkungan tersebut sudah banyak menggunakan game online otomatis remaja yang lainnya akan menggunakan game online untuk tidak ketinggalan zaman.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Iskandar Muda beliau mengatakan:

Adapun penyebab mengapa saya kecanduan game online karena di dalam lingkungan saya rata-rata sudah memiliki handphone yang digunakan untuk bermain game online. Maka dari itu, untuk tidak ketinggalan kemajuan teknologi dengan penasaran maka dari itu saya menggunakan game online. Di lingkungan kami biasanya ada tempat kami untuk berkumpul dan menggunakan game online secara berlawanan ataupun dengan main bareng (Mabar).⁶⁰

Disebabkan perkembangan zaman yang membuat manusia harus mampu menggunakan teknologi yang semakin canggih untuk keperluan sehari-hari Dampak game online ini dapat disebabkan oleh faktor lingkungan dimana disekitar lingkungan kita sekarang sudah menggunakan gadget atau handphone sebagai hiburan atau permainan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah data di deskripsikan dalam bentuk ukuran dan uraian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya menganalisa data yang pada akhirnya memberikan gambaran terhadap apa yang diharapkan dalam penelitian tersebut, agar lebih terarahnya proses penganalisaan ini maka penulis susun berdasarkan rumusan masalah dari penyajian data

⁶⁰Iskandar Muda, Pengguna Game Online, *wawancara*, (Desa Aek Godang, Sabtu, 18 Mei April 2024, Pukul 12.00)

sebelumnya. Adapun analisis data yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja di Desa Aek Godang

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap Remaja Dan Kepala Desa di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara bahwa peneliti dapat menganalisis ada beberapa dampak game online terhadap kenakalan remaja diantaranya adalah

Pertama, Dampak Keuangan bermain game online membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan game online fire free dan mobile legend, dimana keuangan sangatlah berpengaruh terhadap bermain game online. Kedua, Dampak Kesehatan game online akan berpengaruh terhadap Kesehatan. Dimana lebih mementingkan dan mengedepankan interaksi dengan orang melalui dunia maya, dengan menghabiskan waktu bermain game online dapat mengakibatkan kinerja otak terganggu sehingga dapat mempengaruhi Kesehatan. Ketiga, Dampak Akademik game online dapat menyebabkan dampak menurunnya akademik/ prestasi yang telah dicapai. Dimana dengan kecanduan game online membuat motivasi belajar menurun, juga kurang kedisiplinan. Keempat, Dampak Psikologis kecanduan game online ini dapat menyebabkan tidak mengingat waktu, tidak patuh kepada orangtua, tidak mau tau dengan apapun, amarah tidak terkendalikan/ tidak terkontrol dan susah bersosialisasi. Kelima, Dampak Hubungan Sosial game online dapat mengakibatkan berkurangnya hubungan sosial. Semenjak

menggunakan game online membuat kita mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari.

2. Faktor-Faktor penyebab kenakalan remaja

Faktor-faktor penyebab kenakalan remaja di Desa Aek Godang antara lain:

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku seorang anak. Baik buruknya perilaku anak tersebut itu tergantung kepada orang tuanya yang bertanggung jawab mendidiknya. Kesadaran orang tua jauh lebih utama dari seorang guru. Seorang guru hanya sebatas memberi pelajaran bersifat umum bahkan mendidik hanya hitungan jam saja beda dengan orang tua yang memiliki waktu lebih banyak bersama anaknya dan bisa mengontrol anak bahkan orang tua bisa mengawasi apa yang telah dilakukan oleh seorang anak.

b. Faktor Lingkungan

Sebagai anggota masyarakat atau faktor lingkungan membuat remaja mendapat pengaruh yang menyebabkan mereka lupa pada kewajiban mereka pada anak. Kemajuan teknologi yang disalah gunakan oleh orang tua seperti tayangan televisi dan internet. Kemudian kondisi lingkungan masyarakat yang kurang kondusif bagi remaja sehingga dapat membuat remaja melakukan kenakalan remaja.

D. Analilis Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa peneliti dapat menganalisis kondisi dampak game online terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang. Bentuk dampak game online terhadap kenakalan remaja diklasifikasikan menjadi dua yaitu:

1. Dampak Positif seperti dapat mengenal teman baru, terhindar dari Tindakan kriminal, mengisi waktu luang dikala sedang penat, mengurangi stress (kalau pertandingannya menang). Dari hasil penelitian Windyasari Press dengan judul “Game Online Vs Remaja” memiliki kesamaan dalam dampak negatif game online. Pertama dampak keuangan, dimana uang sangat penting untuk tetap dapat menggunakan game online. Kedua, Kesehatan dimana Kesehatan ini game online sangatlah berpengaruh terhadap Kesehatan remaja tersebut apabila sudah kecanduan. Ketiga, Akademik dimana game online ini dapat membuat prestasi ataupun motivasi belajar remaja menurun. Keempat, psikologi dimana dengan memainkan game online dapat membuat anak menjadi tidak mementingkan sesuatu, lupa makan dan minum, lama tidur dll. Kelima, hubungan sosial dimana game online ini dapat membuat hubungan remaja dengan lingkungannya menjadi tidak baik justru membuat hubungannya dengan orang yang berada di dalam game itu semakin dekat, itulah yang disebut yang dekat semakin jauh dan yang jauh semakin dekat.
2. Dampak Negatif seperti dampak keuangan, Kesehatan, psikologis, akademik dan hubungan sosial. Dengan adanya game online dapat mengakibatkan dampak negatif yang dimana remaja lupa waktu untuk menyelesaikan segala

pekerjaannya, bahkan lupa untuk makan dan minum karena terlalu asyik bermain game online.

Dari hasil penelitian Dadan Sumara, dkk, dengan judul “Kenakalan Remaja Dan Penanganannya” memiliki perbedaan dalam faktor penyebab kenakalan remaja yaitu Faktor internal seperti Krisis identitas Perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi. Pertama, terbentuknya perasaan akan konsistensi dalam kehidupannya. Kedua, tercapainya identitas peran. Kenakalan remaja terjadi karena remaja gagal mencapai masa integrasi kedua. kontrol diri yang lemah Remaja yang tidak bisa mempelajari dan membedakan tingkah laku yang dapat diterima dengan yang tidak dapat diterima akan terseret pada perilaku ‘nakal’. Begitupun bagi mereka yang telah mengetahui perbedaan dua tingkah laku tersebut, namun tidak bisa mengembangkan kontrol diri untuk bertingkah laku sesuai dengan pengetahuannya. Faktor eksternal Kurangnya perhatian dari orangtua, serta kurangnya kasih sayang dan Minimnya pemahaman tentang keagamaan dan Terlalu asik memainkan game online, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda shalat hanya

Bahwa dalam penelitian ini terdapat dua faktor penyebab kenakalan remaja yaitu Faktor Keluarga dan Faktor Lingkungan.

E. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini telah disusun dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah dan hasil penelitian ini sepenuhnya bersumber dari data yang diperoleh

peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap responden.

Adapun keterbatasan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Keterbatasan pemilih dalam menganalisis data yang diperoleh.
3. Keterbatasan dalam melihat secara mendalam tentang jawaban-jawaban yang diperoleh dari responden.

Meskipun demikian, peneliti masih menemukan hambatan dalam penelitian ini. Namun, dengan usaha, kerja keras dan dengan bantuan semua pihak yang mendukung, akhirnya peneliti dapat meminimalkan hambatan ataupun kesulitan yang dihadapi sehingga dapat terselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data, mengenai dampak game online terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara, maka dapat disimpulkan bahwa dampak game online sebagai berikut:

1. Dampak game Online yaitu

a. Dampak Positif seperti dapat mengenal teman baru, terhindar dari tindakan kriminal, mengisi waktu luang dikala sedang penat, mengurangi stress (kalau pertandingannya menang).

b. Dampak Negatif

1) Dampak keuangan bermain game online membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan game online fire free dan mobile legend.

2) Dampak kesehatan game online berpengaruh terhadap Kesehatan, karena lebih mementingkan dan mengedepankan interaksi dengan orang melalui dunia maya, dengan menghabiskan waktu bermain game online dapat mengakibatkan kinerja otak terganggu, sehingga dapat mempengaruhi Kesehatan.

3) Dampak akademik game online menyebabkan dampak menurunnya akademik/ prestasi yang telah dicapai. Dimana dengan kecanduan game online membuat motivasi belajar menurun, juga kurang kedisiplinan.

- 4) Dampak psikologis kecanduan game online ini menyebabkan tidak mengingat waktu, tidak patuh kepada orangtua, tidak mau tau dengan apapun, amarah tidak terkendalikan/ tidak terkontrol dan susah bersosialisasi.
- 5) Dampak hubungan sosial game online mengakibatkan berkurangnya hubungan sosial. Semenjak menggunakan game online membuat kita mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari.

2. Faktor Penyebab Kenakalan Remaja yaitu

a. Faktor Keluarga

Pengaruh dari keluarga dapat menjadi kecanduan game online, seperti kondisi ekonomi, lingkungan keluarga, hubungan orangtua dan remaja mempengaruhi peningkatan bermain game online.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah faktor yang membuat remaja tersebut melakukan suatu kenakalan, Dalam lingkungan tersebut banyak yang menggunakan game online, tetapi kecanduan dengan menghalalkan segala cara demi untuk memainkan game tersebut maka terjadilah mencuri untuk tetap menggunakan game tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Seharusnya game online itu tidak ada pada saat ini untuk mencegah kenakalan remaja
2. Seharusnya orangtua mencegah remaja tersebut agar tidak kecanduan bermain game online seperti membolehkan bermain gadget atau game online saat waktu libur saja.
3. Seharusnya remaja butuh pengawasan baik dari keluarga maupun oranglain agar tidak melakukan kenakalan remaja.
4. Seharusnya pemerintah menyediakan fasilitas ataupun kegiatan yang membuat remaja tidak menggunakan game online seperti menyediakan taman bermain dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Syahriar Rahmandika, (2019), Peran Media Sosial Dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja Di Sma Muhammadiyah 3 Surabaya, *Skripsi*, Surabaya: Universitas Airlangga
- Cahyo, Romadhon Egi Dwi (2019), “Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”, *Skripsi*, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Haekal, Fikri, (2022) “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung”, *Skripsi*, Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram.
- Hapiyansyah, Mohammad, (2023), “Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja”, Dalam Jurnal Sains Dan Teknologi, Volume 2, No. 1 Tahun.
- Harahap, Efendi Zainal, (2016), “Spritualisasi Pembelajaran Dalam Persepektif Islam: Membangun Bangsa Berkarakter Ditengah Krisis Moral Melalui Spritualisasi Pembelajaran Dalam Persepektif Islam”, Dalam Jurnal Darul ‘Ilmi, Volume 04, No. 01 Januari.
- Hastuti, Rahmah, (2021), “Psikologi Remaja”, Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Izza, Faiq Khoridatul, (2019), “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*”, Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Jabbar, Tammy Nur Komala, (2014), “Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja”, *Skripsi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kustiawan, Andri Arif, Andy Widhiya Bayu Utomo, (2019), *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika,
- Mujadid, Ilham, (2023), “Pengaruh *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali”, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muktazar, (2020), *Procedur Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Absolute Media
- Murjana, Ardianti, Dkk, (2023) “Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa Uptd Sd Negeri 31 Barru”, *Journal Socius Education*, Vol. 1, No. 1, Januari

- Novrialdy, Eryza, (2019), “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya”, *Jurnal Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2, 148-158, Padang, Prodi S2 Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
- Pebrianti, Yuli, (2021), “Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn 1 Bahaur Kabupaten Seruyan”, *Skripsi*, Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya.
- Stepanuston Pelawi, Dkk, (2021), “Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja”, Dalam *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, Volume 3, No. 1 Desember.
- Putri, Riska Cahaya Snindya, (2021)” Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja”, *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, Vol. 1, No. 1 Januari Tahun.
- Rangkuti, Ahmat Nizar, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Ptk Dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media.
- Satori, Djam’an, Aan Komariah, (2020), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta,
- Sumara, Dadan, Dkk, (2017), Kenakalan Remaja Dan Penanganannya, *Jurnal Penelitian & Ppm*, Vol 4, No. 2, Juli.
- Suryaningsih, Anik, (2020), “Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, Volume 7 No. 1 Mei.
- Tantoni, Ahmad, Dkk, (2019), “Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)”, *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, Vol. 2, No. 2, Nopember.
- Tri, Ermayani, (2015), “Pembentukan Karakter Remaja Melalui Keterampilan Hidup”, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun 5, No. 2, Oktober.

Qs. Al-Mu’minun (23): 3

Qs. Maryam (19): 59

Lampiran I

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam rangka pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian berjudul “Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara”, maka peneliti membuat pedoman observasi sebagai berikut:

1. Mengobservasi lokasi penelitian
2. Mengobservasi jenis game online yang sering digunakan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.
3. Mengobservasi kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.
4. Mengobservasi dampak game online terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara
5. Mengobservasi penyebab kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan Kepala Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas

1. Bagaimana kenakalan remaja di Desa Aek Godang?
2. Apa saja kenakalan yang dilakukan remaja Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara?

B. Wawancara dengan remaja di desa aek godang kecamatan hulu sihapas kabupaten padang lawas utara?

1. Menurut saudara apakah game online bisa menjadikan saudara senang saat memainkan game online tersebut?
2. Menurut saudara apa saja dampak negatif keuangan dari penggunaan game online?
3. Menurut saudara apa saja dampak negatif kesehatan dari penggunaan game online?
4. Menurut saudara apa saja dampak negatif akademik dari penggunaan game online?
5. Menurut saudara apa saja dampak negatif psikologis dari penggunaan game online?
6. Menurut saudara apa saja dampak negatif hubungan sosial dari penggunaan game online?
7. Menurut saudara apa saja dampak positif dari penggunaan game online?
8. Menurut saudara apa saja faktor penyebab kenakalan remaja?

Lampiran III

HASIL OBSERVASI

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KENAKALAN REMAJA

DI DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU SIHAPAS

KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA

| No | Item Observasi | Hasil Observasi |
|----|--|--|
| 1 | Mengobservasi lokasi penelitian | Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara pada umumnya bertempat tinggal menetap dan merupakan masyarakat dari berbagai etnis Batak Angkola, Mandailing, Batak Toba, Jawa yang mayoritas bermata pencarian di bidang pertanian dan perkebunan. |
| 2 | Mengobservasi jenis game online yang sering digunakan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. | Game online yang sering digunakan yaitu free fire dan mobile legend. |
| 3 | Mengobservasi kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara | Kenakalan ini seperti suka mengganggu, suka tidak menurut, dan suka tidak berbuat baik. Kenakalan remaja disebabkan adanya Teknologi. Dimana Teknologi ini mengakibatkan hampir semua aktifitas remaja di Desa Aek Godang terabaikan. Kenakalan remaja yang diakibatkan karna penyalahgunaan game online. Dimana pada saat ini remaja sudah banyak yang kecanduan game online dan membuat remaja tersebut menjadi nakal. |
| 4 | Mengobservasi dampak game online terhadap kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara | Dampak game online terhadap kenakalan remaja yaitu dampak positif dan negatif. Dampak Positif seperti dapat mengenal teman baru, terhindar dari tindakan kriminal, mengisi waktu luang dikala sedang penat, mengurangi stress (kalau pertandingannya menang). Dan dampak negatif seperti dampak keuangan, kesehatan, akademik, psikologi, dan hubungan sosial. |
| 5 | Mengobservasi penyebab kenakalan remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara | penyebab kenakalan remaja yaitu faktor keluarga dan faktor lingkungan. |

Lampiran IV

HASIL WAWANCARA DENGAN KEPALA DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU SIHAPAS KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|--|
| 1 | Bagaimana kenakalan remaja di Desa Aek Godang? | Kenakalan remaja adalah perbuatan orang yang belum dewasa yang dengan sengaja melanggar hukum dan yang diketahui oleh dirinya sendiri. Kenakalan remaja ini dilakukan oleh remaja itu sendiri atau dilakukan Bersama kelompok remaja. Kenakalan remaja ini biasanya berlaku di masyarakat. Kenakalan ini seperti suka mengganggu, suka tidak menurut, dan suka tidak berbuat baik. |
| 2 | Apa saja kenakalan yang dilakukan remaja Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara? | Kenakalan remaja disebabkan adanya Teknologi. Dimana Teknologi ini mengakibatkan hampir semua aktifitas remaja di Desa Aek Godang terabaikan. Kenakalan remaja yang diakibatkan karna penyalahgunaan game online. Dimana pada saat ini remaja sudah banyak yang kecanduan game online dan membuat remaja tersebut menjadi nakal. Contoh kenakalan remaja yang ada di Aek Godang yaitu Mencuri, apalagi akibat adanya game online ini membuat remaja mencuri untuk keperluan dari game tersebut agar tetap menggunakan game online seperti voucher. Memang game online ini adalah salah satu hiburan yang disukai remaja untuk mengurangi stress, apalagi orangtuanya bekerja membuat remaja melakukan aktivitas lain itulah bermain game online ini. Remaja yang merasa sepi juga bisa berkomunikasi dengan orang lain dalam game online itu untuk menghilangkan rasa sepi, berinteraksi dengan teman, dan sebagainya. Oleh karena itu perlu dibuat kegiatan untuk remaja atau yang disebut Naposo Nauli Bulung (NNB). |

Lampiran V**HASIL WAWANCARA DENGAN REMAJA DI DESA AEK GODANG
KECAMATAN HULU SIHAPAS KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**

| No | Narasumber | Pertanyaan | Jawaban |
|-----------|------------------------------|---|--|
| 1 | Rifki Iskandar Harahap | apakah game online menyebabkan dampak keuangan bagi saudara? | Dampak game online ini ialah dampak keuangan dimana dikarenakan menggunakan game online saya harus meminta uang untuk membeli voucher kepada orangtua saya untuk tetap bisa menggunakan game online itu. Sering kali orangtua saya marah kepada saya gara-gara terlalu sering minta uang untuk membeli voucher dan juga terlalu sering menggunakan game online ini membuat paket cepat habis yang dimana waktunya habis pakatnya seminggu tetapi dengan terus menggunakannya membuat paket habis sebelum seminggu. |
| 2 | Wahyu Risky Martua Sinaga | Apakah game online dapat menurunkan minat belajar saudara? | Dampak game online dapat menyebabkan menurunnya minat belajar saya dan juga nilai yang saya peroleh akibat sering menggunakan game online membuat nilai saya buruk. Biasanya saya belajar dan membaca buku pelajaran tetapi semenjak menggunakan game online saya hanya terfokus untuk memainkan game online itu dan berkurangnya minat untuk terus belajar tetapi berkembangnya pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi seperti penggunaan game ini dengan terus memunculkan skor atau level yang tinggi. |
| 3 | Extora Panggabean | Bagaimana hubungan sosial saudara dengan orang lain setelah menggunakan | Dampak game online ini dapat membuat hubungan sosial saya dengan orang yang ada di sekitar lingkungan saya tidak baik semenjak menggunakan game ini saya tidak mementingkan dengan |

| | | | |
|---|----------------------|---|--|
| | | game online? | orang lain tetapi dengan teman yang sama dengan saya menggunakan game online ini kami selalu dating ketempat perkumpulan kami untuk main bareng (Mabar). |
| 4 | Ahmad Fauzi Nasution | Menurut saudara apakah game online dapat mengisi waktu yang kosong saudara? | Semenjak saya menggunakan game online ini dapat mengurangi waktu kosong saya sebelum adanya game online ini saya dapat membuat saya merasa bosan atas waktu yang kosong tersebut dan setelah menggunakan game ini saya bisa berinteraksi dengan orang yang jauh melalui main bareng atau yang disebut Mabar. |
| 5 | Iskandar Muda | Apa penyebab kecanduan game online menurut saudara? | Adapun penyebab mengapa saya kecanduan game online karena di dalam lingkungan saya rata-rata sudah memiliki handphone yang digunakan untuk bermain game online. Maka dari itu, untuk tidak ketinggalan kemajuan teknologi dengan penasaran maka dari itu saya menggunakan game online. Di lingkungan kami biasanya ada tempat kami untuk berkumpul dan menggunakan game online secara berlawanan ataupun dengan main bareng (Mabar). |
| 6 | Andika Winata | Apakah game online dapat mengakibatkan dampak psikologis bagi saudara? | Dampak game online ini dapat mengakibatkan dampak psikologis dimana saya lebih mementingkan untuk berkumpul dengan teman-teman diwaktu malam dengan menggunakan game online ini secara main bareng (mabar). Dan juga menyebabkan saya lupa waktu untuk pulang kerumah. |
| 7 | Ilham Hadamean | Apakah game online dapat berpengaruh terhadap Kesehatan | Dampak game online akan berpengaruh terhadap Kesehatan. dimana menurut saya terlalu sering menggunakan game online ini dapat membuat Kesehatan kita |

| | | | |
|---|-----------------|---|---|
| | | saudara? | tidak baik dapat menyebabkan penyakit seperti halnya sakit mata karena menggunakan game online terlalu sering dan fokus pada game tersebut memuat mata merah ataupun mudah emosi. |
| 8 | Farel Nasution | Menurut saudara apakah dampak game online dapat membuat anda emosi? | Dampak game online ini memuat saya lupa waktu dikarenakan keasyikan bermain game itu menjadikan saya untuk memainkan game itu. Dan juga Ketika saya sudah bermain dengan lawan ada kefokuskan untuk lanjut memainkan game online tersebut sehingga saya lupa waktu baik itu pola maka yang tidak teratur, sholat yang jarang dilaksanakan dll. Amarah saya juga tidak terkendalikan apalagi Ketika saya bermain game online ada orang yang mengganggu saya akan membuat emosi saya tidak terkendali tidak melihat siapakah itu baik orangtua. |
| 9 | Husnul Gulingan | Bagaimana dampak Kesehatan bagi saudara dari game online? | Dampak game online akan berpengaruh terhadap Kesehatan. dimana saya lebih mementingkan dan mengedepankan interaksi dengan orang melalui dunia maya, dengan menghabiskan waktu bermain game online dapat mengakibatkan kinerja otak saya terganggu sehingga dapat mempengaruhi Kesehatan saya. Dan game online ini juga dapat menyebabkan gangguan pada Kesehatan mental seperti kurang tidur dapat mengakibatkan sakit, kurang fokus terkadang sangking asyiknya bermain game online ini membuat saya tidak fokus dan tidak mendengarkan apa yang orang bicarakan, adanya kekerasan ini diakibatkan jika ada yang mengganggu saya maka akan membuat saya marah/ membentak |

| | | | |
|----|--------------------------|--|---|
| | | | siapapun orang itu. |
| 10 | Fani Nasution | Menurut saudara apakah dampak game game dapat mengakibatkan hubungan sosial semakin berkurang? | Dampak game online dapat mengakibatkan berkurangnya hubungan sosial. Semenjak menggunakan game online membuat saya mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari. Dimana membuat yang jauh semakin dekat dan yang dekat semakin jauh. Semenjak saya menggunakan game online ini membuat saya terfokus pada game itu saja tidak seperti sebelum saya tidak mengenal game online dimana saya dengan teman-teman biasanya dimalam minggu atau malam libur bermain petak umpet dll. Dimana permainan seperti petak umpet ini membuat hubungan sosial dan silaturahmi terjaga. |
| 11 | Radinsyah Kurnia Siregar | Menurut saudara apakah ada akibat dampak psikologis dari game online? | Dampak game online dapat mengakibatkan dampak psikologis dimana sore dan malam adalah waktu saya berkumpul dengan teman-teman untuk mabar game online. Dimana kecanduan game online ini dapat menyebabkan saya tidak mengingat waktu, tidak patuh kepada orangtua, tidak mau tau dengan apapun, amarah saya tidak terkendalikan/ tidak terkontrol dan susah bersosialisasi. |
| 12 | Abdul Hanip | Apakah setelah menggunakan game online dapat melatih kemampuan berbahasa saudara? | Semenjak saya menggunakan game online meningkatkan kemampuan berbahasa saya yang dimana saya menggunakan bahasa batak dalam kehidupan sehari-hari dengan memainkan game online ini yang menggunakan Bahasa Indonesia melatih kemampuan berbahasa yang fasih. Dan kemudian melatih kefokuskan/ ketangkasan dalam menggunakan game tersebut dapat membuat kita menang dalam |

| | | | |
|----|--------------------------------|---|--|
| | | | bermain game online tersebut. |
| 13 | Khoirul Zein | Bagaimana dampak keuangan dari game online bagi saudara? | Dampak game online ini ialah dimana keuangan sangatlah berpengaruh terhadap bermain game online. Dimana saya akan menghalalkan segala cara agar tetap dapat bermain game online yaitu dengan cara meminta uang kepada orangtua saya jika paket sudah habis terkadang saya berbohong dengan mengatakan kalau itu saya belikan untuk jajan tetapi jika tidak dikasih maka saya akan melakukan cara dengan bekerja untuk membeli paket. Terkadang juga datang pada saya untuk mengambil uang atau mencuri uang orangtua saya. |
| 14 | Alfin Alpariji Muda Siregar | Apakah orangtua menjadi penyebab saudara kecanduan game online? | Penyebab saya kecanduan game online tersebut disebabkan karena orangtua saya tidak mempedulikan apa yang saya lakukan karena orangtua saya sibuk bekerja makanya tidak sempat untuk mengawasi saya. Dengan menggunakan game online menjadikan saya bisa berinteraksi dengan orang lain ataupun teman baru yang ada di dalam game tersebut. |
| 15 | Rasoki Pandapotan | Apakah setelah menggunakan game online saudara semakin boros? | Dampak game online ini ialah dampak keuangan dimana semenjak saya menggunakan game online saya mulai boros dalam hal pembelian paket yang dimana saya harus meminta kepada orangtua saya untuk tetap bisa menggunakan game online tersebut. |

DOKUMENTASI





WAWANCARA



Wawancara dengan bapak Mester Pohan S.H selaku Kepala desa Aek Godang



Wawancara dengan Fani Nasution



Wawancara dengan Farel Nasution



Wawancara dengan Husnul Gulingan



Wawancara dengan Ahmad Fauzi Nasution



Wawancara dengan Radinsyah Kurnia Siregar



Wawancara dengan Rasoki Pandapotan



Wawancara dengan Ilham Hadamean



Wawancara dengan Khoirul Zein

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

1. Nama : Isrowiah Santi Siregar
2. Nim : 2020100105
3. Tempat/ Tanggal Lahir : Aek Godang, 23 September 2002
4. No. Hp : 0822-7382-2834
5. Email : Isrowiahsanti@gmail.com
6. Jenis Kelamin : Perempuan
7. Agama : Islam
8. Kewarganegaraan : Indonesia
9. Status : Belum Kawin
10. Jumlah bersaudara : 4 Bersaudara
11. Alamat : Aek Godang Kecamatan Hulu
Sihapas
Kabupaten Padang Lawas Utara

B. Identitas Orang Tua

1. Nama Ayah : Maluddin Siregar
2. Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
3. Nama Ibu : Ernawati Harahap
4. Pekerjaan Ibu : Petani/ Pekebun
5. Alamat : Aek Godang Kecamatan Hulu
Sihapas
Kabupaten Padang Lawas Utara

C. Riwayat Pendidikan

1. Tahun 2014, Tamat Sekolah Dasar Negeri 101910 Aek Godang
2. Tahun 2017, Tamat Pondok Pesantren Mangaraja Panusunan Akhir Hasibuan
3. Tahun 2020, Tamat Man Padang Lawas Utara
4. Tahun 2020, Masuk Institusi Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam
5. Tahun 2024, lulus Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B 5921 /Un.28/E.1/PP. 00.9/10/2023

23 Oktober 2023

Lamp :-

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Erawadi, M.Ag.

(Pembimbing I)

2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

| | |
|---------------|---|
| Nama | : Isrowiah Santi Siregar |
| NIM | : 20 201 00105 |
| Program Studi | : Pendidikan Agama Islam |
| Judul Skripsi | : Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara |

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti Syafriada Siregar, S.Psi., M.A.
NIP.19801224 2 00604 2 001

Ketua Program Studi PAI

Dr. Abdusima Nasution, M.A.
NIP 19740921 200501 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 1079 /Un.28/E.1/TL.00.9/03/2024

26 Maret 2024

Lampiran :-

Hal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala Desa Aek Godang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

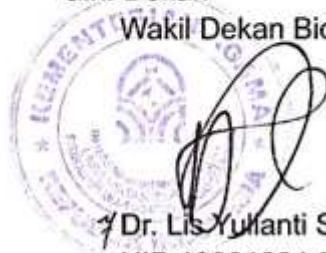
Nama : Isrowiah Santi Siregar
NIM : 2020100105
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Aek Godang

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Dampak *Game Online* Terhadap Kenakalan Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas. Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulanti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA
KECAMATAN HULU SIHAPAS
DESA AEK GODANG

Nomor : 52/001/KD/2024
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Penelitian

Kepada Yth.

Ketua UIN Syahada Padangsidempuan

Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara, menerangkan bahwa :

Nama : Isrowiah Santi Siregar
NIM : 2020100105
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas
Kabupaten Padang Lawas Utara

Adalah benar-benar telah melakukan penelitian di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara dengan judul : **Dampak Game Online Terhadap Kenakalan Remaja di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara.** Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Aek Godang, 19 Mei 2024

Kepala Desa Aek Godang



MESTER POHAN S.H