

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP  
AKHLAK REMAJA DESA SILAIYA TANJUNG LEUK  
KECAMATAN SAYUR MATINGGI  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

*dalam bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**NURGHANI HARYATI**

**NIM. 2120100283**

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

**2025**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP  
AKHLAK REMAJA DESA SILAIYA TANJUNG LEUK  
KECAMATAN SAYUR MATINGGI  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

*dalam bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**NURGHANI HARYATI**

**NIM. 2120100283**

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

**2025**

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP  
AKHLAK REMAJA DESA SILAIYA TANJUNG LEUK  
KECAMATAN SAYUR MATINGGI  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

*dalam bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**NURGHANI HARYATI**

**NIM. 2120100283**

**Pembimbing I**

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

**Pembimbing II**

Anita Angraini Lubis, M.Hum  
NIP. 19931020 202012 2 011

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

**2025**

## **SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING**

Hal : Skripsi  
a.n Nurghani Haryati

Padangsidimpun, Oktober 2025  
Kepada Yth  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad  
Addary Padangsidimpun

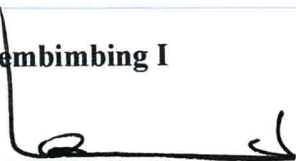
*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n Nurghani Haryati yang berjudul **"Dampak Game Online Terhadap Akhlak remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan"** kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun.

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

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

**Pembimbing I**



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

**Pembimbing II**



**Anita Angraini Lubis, M.Hum**  
**NIP. 19931020 202012 2 011**

## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurghani Haryati

NIM : 2120100283

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : **Dampak Game Online Terhadap Akhlak remaja Desa Silaiya Tanjung**

**Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan**

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 1 tahun 2023.

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, Oktober 2025

Saya yang menyatakan,



Nurghani Haryati  
NIM. 2120100283

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurghani Haryati  
NIM : 2120100283  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: **“Dampak Game Online Terhadap Akhlak remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, 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 surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Oktober 2025  
Saya yang menyatakan,



Nurghani Haryati  
NIM. 2120100283



**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 : Nurghani Haryati  
NIM : 2120100283  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Akhlak Remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk  
Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Ketua

Dr. Abdusima Nasution, M.A.  
NIP. 197409212005011002

Sekretaris

Rahmadani Tanjung, M.Pd.  
NIP. 199106292019032008

Dr. Abdusima Nasution, M.A.  
NIP. 197409212005011002

Anggota

Rahmadani Tanjung, M.Pd.  
NIP. 199106292019032008

Anita Angraini Lubis, M.Hum.  
NIP. 199310202020122011

Dr. Mulnison, M.Ag  
NIP. 197012282005011003

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI  
Tanggal : 12 November 2025  
Pukul : 14.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus/81,25 (A)  
Indeks Prestasi Kumulatif : Cumlaude/ Pujian



**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 Akhlak remaja Desa Silaiya Tanjung  
~~Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.~~

Nama : Nurghani Haryati

NIM : 2120100283

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidempuan, Oktober 2025  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si  
NIP. 197209202000032002

## ABSTRAK

Nama : Nurghani Haryati

NIM : 2120100283

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Dampak *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Desa Silaiya  
Tanjung Leuk, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam gaya hidup remaja, salah satunya melalui maraknya *penggunaan game online*. *Game online*, yang awalnya hanya sebagai hiburan, kini menjadi bagian dari rutinitas harian dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk akhlak remaja. Fenomena ini juga terjadi di Desa Silaiya Tanjung Leuk, di mana sebagian remaja menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, baik di rumah maupun di ruang publik, sehingga berpotensi memengaruhi perilaku, interaksi sosial, dan kedisiplinan dalam menjalankan kewajiban agama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas aktivitas bermain *game online* di kalangan remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk, menganalisis dampaknya terhadap akhlak mereka, serta menemukan solusi yang diterapkan oleh orang tua, tokoh adat, dan tokoh agama dalam mengatasi perubahan tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap remaja, orang tua, tokoh adat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* berdampak pada perubahan akhlak remaja, seperti menurunnya kesopanan terhadap orang tua, melemahnya rasa hormat kepada orang yang lebih tua, berkurangnya keterlibatan dalam kegiatan keagamaan dan sosial, munculnya sikap individualis, serta menurunnya rasa peduli terhadap lingkungan sekitar. Dampak lain yang turut memengaruhi akhlak adalah perubahan emosi, kecenderungan menarik diri, dan gangguan pola tidur. Solusi yang dilakukan antara lain pendekatan komunikatif, pengawasan dan pengaturan waktu bermain, pemberian kegiatan alternatif yang positif, serta pembinaan melalui kegiatan desa dan masjid.

**Kata Kunci:** *Dampak, Game Online, Akhlak Remaja, Pendidikan Agama Islam.*

## **ABSTRACT**

*Name* : Nurghani Haryati

*Reg. Number* : 2120100283

*Study Program* : Islamic Religious Education

*Tittle* : *The Impact of Online Games on the Morals of Teenagers in Silaiya*

*Tanjung Leuk Village, Sayur Matinggi District, South Tapanuli  
Regency*

*The rapid development of digital technology has brought significant changes to the lifestyle of teenagers, one of which is the widespread use of online games. Initially intended merely for entertainment, online games have now become part of teenagers' daily routines and influence various aspects of life, including their morals. This phenomenon is also evident in Silaiya Tanjung Leuk Village, where some teenagers spend a considerable amount of time playing games, both at home and in public spaces, potentially affecting their behavior, social interactions, and discipline in carrying out religious obligations. This study aims to explore the reality of online gaming activities among teenagers in Silaiya Tanjung Leuk Village, analyze their impact on morals, and identify solutions implemented by parents, traditional leaders, and religious figures to address these changes. This research employs a qualitative descriptive method, with data collected through interviews, observations, and documentation involving teenagers, parents, and traditional leaders. The findings reveal that the habit of playing online games has led to changes in teenagers' morals, such as decreased politeness toward parents, weakened respect for elders, reduced participation in religious and social activities, the emergence of individualistic attitudes, and decreased concern for the surrounding environment. Other effects that also influence morals include emotional changes, a tendency to withdraw from social life, and disrupted sleep patterns. The solutions applied include communicative approaches, supervision and regulation of gaming time, providing positive alternative activities, and guidance through village and mosque programs.*

***Keywords: Impact, Online Games, Teenagers' Morals, Islamic Religious Education.***

## ملخص

الاسم : نورغاني هارياتي

رقم الطالب : ٣٨٢٠٠١٠٢١٢

التخصص : التربية الدينية الإسلامية

العنوان : تأثير الألعاب الإلكترونية على أخلاقيات المراهقين في قرية سيلايا

تاجونغ لوك، مقاطعة سايبور ماتينجي، مقاطعة جنوب تابانولي

أحدث التطور السريع للتكنولوجيا الرقمية تغييرات كبيرة في أنماط حياة المراهقين، من بينها الاستخدام الواسع للألعاب الإلكترونية. كانت الألعاب الإلكترونية في البداية مخصصة للترفيه فقط، لكنها أصبحت الآن جزءًا من الروتين اليومي، وتؤثر على جوانب مختلفة من الحياة، بما في ذلك أخلاقيات المراهقين. تتجلى هذه الظاهرة أيضًا في قرية سيلايا، تاجونغ لوك، حيث يقضي بعض المراهقين وقتًا طويلاً في ممارسة الألعاب، سواءً في المنزل أو في الأماكن العامة، مما قد يؤثر على سلوكهم وتفاعلاتهم الاجتماعية وانضباطهم الدين. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد واقع أنشطة الألعاب الإلكترونية بين المراهقين في قرية سيلايا، تاجونغ لوك، وتحليل أثرها على أخلاقهم، وإيجاد حلول يطبقها الآباء والزعماء التقليديون والزعماء الدينيون لمعالجة هذه التغيرات. المنهج المستخدم هو بحث وصفي نوعي، وجمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات وتوثيق المراهقين والآباء والزعماء التقليديين. أظهرت النتائج أن عادة ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على التغيرات الأخلاقية لدى المراهقين، مثل تراجع احترام الوالدين، وتراجع احترام الكبار، وتراجع المشاركة في الأنشطة الدينية والاجتماعية، وظهور سلوكيات فردية، وتراجع الاهتمام بالبيئة المحيطة. من التأثيرات الأخرى التي تؤثر على الأخلاق التغيرات العاطفية، والميل إلى الانطواء، واضطرابات النوم. تشمل الحلول اتباع نهج تواصل، ومراقبة وتنظيم وقت اللعب، وتوفير أنشطة بديلة إيجابية، والتوجيه من خلال أنشطة القرية والمسجد.

الكلمات المفتاحية: التأثير، الألعاب الإلكترونية، أخلاقيات المراهقين، التربية الدينية الإسلامية

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya serta ridha-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkai salam hadiahkan ke Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang menjadi sumber inspirasi bagi umat Islam.

Penulisan skripsi yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Akhlak remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan” adalah untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Selama penulisan skripsi ini Penulis mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini, minimnya waktu yang tersedia dan kurangnya ilmu, namun atas bantuan, pembimbing, dukungan moril/materil dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepuh hati Peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A selaku Pembimbing I dan Ibu Anita Angraini Lubis, M.Hum selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan bimbingan dengan penuh ketekunan dan kesabaran.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag, sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, beserta Bapak Prof. Dr. Erawadi, M.Ag. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar M.A, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya
4. Segenap Bapak/ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah ikhlas memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi yang membangun bagi peneliti dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Terima kasih kepada Ayahanda Mester Harahap yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, materi, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, begitu juga atas kepercayaan yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan dan tidak pernah menekan dan menuntut apapun kepada penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup.
6. Terima kasih kepada Almarhumah Ibunda Rodiati Usman, yang sudah lebih dulu dipanggil oleh yang kuasa pada saat penulis baru menyelesaikan pendidikan tingkat atas. Segala doa, kasih sayang, serta pengorbanan beliau menjadi kekuatan besar bagi penulis untuk melanjutkan pendidikan hingga ke tahap ini. Walaupun pada akhirnya perjalanan ini penulis lalui tanpa ditemani secara langsung oleh beliau, namun semangat, nasihat, dan doa beliau akan selalu hidup dalam diri penulis.
7. Terima kasih kepada keluarga tercinta, khususnya kepada abang Gunawan Mohammad Noor dan Reanold Man Fandeer, serta adik Ali Usman Harahap yang senantiasa menjadi teman dekat, pendengar setia, sekaligus penyemangat dalam perjalanan panjang ini. Dukungan dan perhatian yang diberikan sangat berarti, terutama ketika penulis menghadapi berbagai kesulitan dan tantangan selama proses perkuliahan.
8. Terima kasih kepada kakak ipar, yaitu Rosmaulina Pohan dan Desy Gita Purwanti, yang selalu memberikan dukungan, doa, serta semangat dalam setiap langkah penulis hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

9. Terima kasih kepada seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
10. Terima kasih kepada teman-teman penulis di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
11. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah tulus dan ikhlas memberikan motivasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Selanjutnya, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

Padangsidempuan, September 2025  
Peneliti



Nurghani Haryati  
Nim. 2120100283

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	K	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	S	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	s (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti *vocal* bahasa Indonesia, terdiri dari *vocal* tunggal atau *monoftong* dan *vocal* rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal adalah *vocal* tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fatḥah	A	
و°	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah *vocal* rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.... ي°	fatḥah dan ya	Ai	a dan i
و° .....	fatḥah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat	Nama	Huruf	Nama
اَ .. اِ .. اُ ..	fathah dan alif atau ya	a	A dan garis atas
يَ ..	Kasrah dan ya	I	I dan garis di Bawah
وُ ..	dommah dan wau	u	u dan garis di atas

### C. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhirkatanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

### D. Syaddah (Tasydid)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberitanda *syaddah* itu.

### **E. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu : ﻻ . Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu. Yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

### **F. Hamzah**

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

### **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab

yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

## **H. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

## **I. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid, karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

BERITA ACARA SIDANG MUNAQOSYAH

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK ..... i

KATA PENGANTAR..... iv

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN..... vii

DAFTAR ISI..... xii

DAFTAR TABEL ..... xiv

DAFTAR GAMBAR..... xv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Batasan Masalah..... 11

C. Batasan Istilah ..... 11

D. Rumusan Masalah ..... 15

E. Tujuan Penelitian ..... 15

F. Manfaat Penelitian ..... 16

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 17

A. Tinjauan Teori..... 17

1. *Game Online*..... 17

2. Gejala Kecanduan *Game Online* ..... 20

3. Akhlak ..... 20

4. Remaja..... 21

5. Indikator Akhlak Baik ..... 22

B. Penelitian Relevan..... 25

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	32
B. Jenis Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data .....	36
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	37
H. Sistematika Pembahasan .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	43
B. Deskripsi Data Penelitian .....	53
1. Realitas Remaja Saat Bermain <i>Game Online</i> di Desa Silaiya Tanjung Leuk. ....	53
2. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Remaja Masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk.....	56
3. Solusi dalam Mengatasi Perubahan Akhlak Remaja Setelah Bermain <i>Game Online</i> di Desa Silaiya Tanjung Leuk. ....	75
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	86
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	90
E. Keterbatasan Penelitian .....	93
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 nama-nama kepala Desa Silaiya Tanjung Leuk.....	45
Tabel 4.2 struktur perangkat Desa Silaiya Tanjung Leuk.....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 peta konsep.....	93
-----------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Agama Islam adalah agama Islam yang merupakan ajaran yang bersumber dari Allah SWT yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW sebagai wahyu Allah terakhir untuk umat manusia. Oleh karena itu, agama ini sudah sempurna dan senantiasa sesuai dengan tingkat perkembangan manusia sejak masa diturunkannya empat belas abad yang lalu hingga akhir peradaban manusia, hari kiamat kelak.<sup>1</sup> Nabi Muhammad SAW diutus oleh Allah SWT sebagai contoh sempurna dari akhlak yang mulia bagi umat manusia. Dalam mencapai tujuan pendidikan islam, yang menghasilkan siswa yang berakhlakul karimah, beriman, dan bertakwa kepada Allah SWT, pengembangan akhlak memegang peranan penting. Akhlak menjadi tolak ukur kepribadian orang islam, yang mencerminkan pengikutannya terhadap Al-Qur'an dan As-Sunnah. Dalam ajaran Al-Qur'an dan As-Sunnah, orang yang bertakwa dipandang sebagai individu yang memiliki akhlak mulia.<sup>2</sup>

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi).

Kemajuan teknologi memberikan perubahan gaya hidup seorang remaja dan bahkan teknologi juga telah menjadi gaya hidup itu sendiri. Teknologi

---

<sup>1</sup> Eman Supriatna, "Islam dan Kebudayaan", *Jurnal Soshum Insentif*, Vol.2, No. 2, 2019, hal.283.

<sup>2</sup> Muhammad Faisal, "Pendidikan Agama Islam Sebagai Upaya Membentuk Akhlak Siswa", *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, Vol. 3, No. 3, 2024, hal.154.

memang diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi individu, contohnya kaum remaja, ketika mereka membutuhkan sebuah informasi, mereka cukup mencarinya lewat google search atau alamat website yang lainnya. Apalagi saat ini fasilitas internet dapat ditemukan di *handphone*, seorang remaja dapat mengakses internet kapan saja ketika mereka membutuhkannya.<sup>3</sup> Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang.<sup>4</sup>

*Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan dengan menggunakan sambungan internet melalui komputer maupun dengan *smartphone* saja. *Game online* pada dasarnya berfungsi untuk menghilangkan kelelahan, mengisi waktu luang atau sekedar menyegarkan otak setelah beraktivitas sehari-hari. Sebelum adanya *game online* anak-anak lebih suka bermain permainan tradisional bersama teman sebayanya. Namun seiring berjalannya waktu

---

<sup>3</sup> Ana Puji Astuti dan Anike Nurmalita, "Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja", *Jurnal Analisa Sosiologi*, Vol.3, No.1, 2014, hal.96.

<sup>4</sup> Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak", *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol.7, No. 3, 2021, hal.1113.

permainan tradisional tersebut sudah jarang dimainkan lagi dan digantikan oleh permainan yang berbasis *online*.<sup>5</sup>

Bermain *game* merupakan kebutuhan setiap manusia, karena bisa menghilangkan rasa bosan, stres, dan lain sebagainya. Semua manusia memiliki keinginan yang sama untuk selalu bisa berekspresi dan bermain. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam QS. An'am (6) : 32 sebagai berikut:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهُوَ ۖ وَلِلْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ ۚ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ۝ ٣٢

*Artinya: "Kehidupan dunia hanyalah permainan dan kelengahan, sedangkan negri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?"*

Ayat diatas menjelaskan bahwa, dunia adalah permainan dan senda gurau belaka. Pada dasarnya manusia senang akan permainan, salah satunya yaitu *game online*, akan tetapi pada dasarnya apabila manusia tidak bisa membatasi diri dengan bermain *game online* maka dia akan terjerumus pada hal-hal yang bersifat negatif dan sesungguhnya akhirat lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa.

*Game online* sudah menjamur dari waktu ke waktu dan penyebarannya sangat cepat melalui perangkat audio visual berteknologi tinggi. Ragam permainannya pun menjadi tak terbatas dan visualisasi yang disajikan lebih menarik dan menantang. Tujuan utama dari sebuah *game* adalah sebagai sarana hiburan, dimana seseorang yang memainkan merasa senang dan gembira setelah melakukan aktifitas dunia yang melelahkan. Bagi anak-anak, sarana bermain *game* adalah yang terbanyak digunakan untuk mencari kesenangan selain bermain

---

<sup>5</sup> Muhammad Munir, dkk, "Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Di SDN 03 Kembang Kerang Daya", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2024, hal. 13.

dengan teman-temannya. Khususnya *game online* merupakan sesuatu yang lain dari aktifitas bermain *game* sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk memainkannya. *Game online* sampai saat ini menyajikan beragam jenis permainan yang lebih canggih dan dibuat khusus untuk memikat siapa saja yang ingin memainkannya, dan jika telah memainkannya fitur-fitur yang ditawarkan menjadi lebih bagus lagi sehingga pemain menjadi lebih sering untuk memainkannya.<sup>6</sup>

*Game online* menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada satu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tantangan dalam *game* ini yang menjadikan salah satu pemikat untuk seorang pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok yang lain. Ketika seorang mencapai pada tingkatan ini maka orang tersebut mengalami kecanduan.<sup>7</sup>

Mengalami ketergantungan pada hal apapun sangatlah tidak baik, tak terkecuali pada *game online*. Perilaku bermain *game online* secara berlebihan dapat mengancam atau setidaknya merusak relasi/pekerjaan/pendidikan para pelakunya. Sebagian besar motif seseorang bermain *game online* adalah sebuah upaya pelarian diri dari perasaan negatif.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol.1, No.1, 2015, hal.89

<sup>7</sup> Susan Susanti, dkk, "Systematic Literatur Review: Dampak Game Online Terhadap Etika Dan Perilaku Anak", *Dalam Seminar Nasional Pendidikan Fkip Unma*, 2021, hal. 639-640.

<sup>8</sup> Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online", *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 02, No. 01, Juli 2018, hal.162.

Dampak negatif dari *game online* yaitu, semakin sedikitnya waktu belajar, waktu untuk belajar akan berkurang karena terlalu asik bermain *game*, bahkan hingga sampai melupakan tugasnya sebagai pelajar, dan kurangnya sosialisasi dengan orang lain, karena disetiap tempat terfokuskan kepada permainan, sehingga membuat mereka tertutup, dan yang lebih menonjol adalah berubahnya akhlak mereka, karena perilaku yang mereka tangkap selalu dari *game*, sehingga mereka menerapkannya kedalam kehidupan nyata dan menjadi suatu kebiasaan.<sup>9</sup>

*Game online* dapat merubah perilaku seorang anak yang awalnya anak tersebut memiliki akhlak yang baik, karena pengaruh *game online* maka menjadi akhlak yang tercela. Tentu perubahan ini tidak terjadi secara cepat atau instan, tetapi terjadi secara perlahan yaitu awal mulanya anak hanya sekedar melihat teman nya bermain lalu ia mencobanya dan keasikan dalam bermain dan yang awalnya anak masih bisa mendengarkan perintah orang tua tetapi lama kelamaan menjadi melawan perkataan orang tuanya.

Perubahan terhadap tingkah laku dan akhlak anak tersebut harus cepat di sadari dan di pahami oleh orang tua maupun guru. Orang tua harus paham indikasi-indikasi perubahan tersebut, jika anak sudah terindikasi kecanduan dari *game online* dan ada perubahan akhlak pada anak, maka di perlukan langkah cepat dan tepat serta tegas yang dilakukan untuk menyelamatkan anak supaya tidak kecanduan dari *game online*.

Relegiusitas kepada anak remaja sangat perlu pendamping untuk menunjukkan nya, orang tua sangat perlu mendampingi di karenakan remaja

---

<sup>9</sup> Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari, "Game Online Terhadap Perubahan Akhlak", *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol. 3, No.2, 2021, hal.224

masih dalam tahap pengembangan pola pikiran yang supaya nanti nya bisa mempengaruhi penilaian dalam masalah keagamaan. Jika seseorang remaja tidak bisa melakukan penilaian agama dengan baik, maka berdampak kepada ketaatan remaja kepada semua hal yang bersangkutan dengan agama Islam, diantaranya dalam masalah mengerjakan sholat 5 waktu sehari semalam, melaksanakan puasa, membaca Al-qur'an, dan melakukan segala macam keagamaan yang di lakukan oleh para remaja di mesjid.<sup>10</sup>

Orang tua adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan perhatian dan kasih sayang kepada anaknya untuk mengembangkan kelangsungan hidupnya agar menjadi manusia yang baik dan berakhlak mulia di hadapan Allah SWT, oleh karena itu tugas dan tanggung jawab berada di pundak orang tua sebagai pendidik dan pengurus rumah tangga. menjadikan anak-anaknya manusia yang bermoral. Demikianlah Allah telah menjelaskan tugas dan tanggung jawab orang tua kepada anak sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. At-Tahrim (66) : 6 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Abdul Rajab, dkk, *Kepak Sayap Pendidikan Islam*, (Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada, 2022), hal.129-130.

<sup>11</sup> Departemen agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Maktabah Al-fatih Rasyid Media, 2016), hlm. 820.

Dalam tafsirnya, Ibn. Katsir mencantumkan beberapa penafsiran, diantaranya, tafsiran Ali bin Abi Thalhah dari Ibn Abas bahwa maksud firman Allah adalah kerjakanlah ketaatan kepada Allah dan hindarilah berbuat durhaka kepada Allah dengan perbuatan yang menjadikan Allah menyelamatkan kamu dari neraka. Dalam kitab yang sama, Mujahid menafsirkan “Bertakwalah kepada Allah dan berpesanlah kepada keluarga kalian untuk bertakwa kepada Allah.” Selain itu Qatadah berpendapat agar memerintah mereka untuk taat kepada Allah dan mencegah mereka dari maksiat kepada Allah, dan hendaklah engkau memerintahkan agar mereka menjalankan perintah Allah dan memperhatikan mereka untuk menjalankannya, serta membantu mereka dalam menjalankannya. Jika engkau melihat mereka berbuat maksiat kepada Allah, peringatkan dan cegahlah mereka.<sup>12</sup>

Ayat di atas mengajarkan untuk menjaga diri dan keluarga dari siksa api neraka. Tugas dan tanggung jawab orang tua adalah untuk selalu melindungi diri dan keluarganya dari segala hal yang buruk. Kerukunan dan keamanan keluarga adalah tanggung jawab semua anggota keluarga. Orang tua berperan dalam membentuk kepribadian anak remajanya. Jika orang tua lalai dalam membimbing masa mudanya, maka remaja tersebut akan salah dalam menjalani masa mudanya.

Orang tua mempunyai peran penting dan andil besar dalam menanamkan nilai akhlak pada anaknya karena pendidikan seorang anak pertama kali diajarkan oleh kedua orang tuanya khususnya seorang ibu yang mendapat julukan *madrasatul ula*. Seperti bunya hadis berikut ini:

---

<sup>12</sup> Hafid Rustiawan dan Hasbullah, “Konteks Ayat Al-Qur’an Dengan Pendidikan (Analisis Tafsir Al-Qur’an Surah At-Tahrim Ayat 6)”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 10, No.01 Januari-Juni 2023, hal.3-4.

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Artinya: “Setiap anak yang dilahirkan dalam keadaan (membawa) fitrah (rasa keTuhanan dan kecenderungan kepada kebenaran), maka kedua Orang tuanyalah yang membentuk anak itu menjadi Yahudi, Nasrani, atau Majusi.” (HR. al-Bukhârî).

Remaja membutuhkan bimbingan dan bimbingan dari orang-orang disekitarnya terutama dari orang tua agar mereka tumbuh dewasa dan dewasa serta menjadi remaja yang sholeh dan shaleh. Idealnya masa remaja adalah merupakan masa untuk belajar serta menempuh pendidikan yang layak dan melakukan interaksi sosial terhadap teman-temannya tetapi pada saat ini para remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk lebih cenderung menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*. Kemudian remaja seharusnya mencapai hubungan yang lebih mantap dengan teman sebayanya, mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita, menerima keadaan fisik dan menggunakannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya, mencapai jaminan kemandirian ekonomi, memilih dan mempersiapkan karir, mempersiapkan pernikahan dan hidup berkeluarga, mencapai perilaku yang bertanggung jawab, dan mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan bagi warga negara.

Salah satu permainan yang dimainkan oleh remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk ialah *game free fire*. *Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan disemua

kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.<sup>13</sup> Menurut remaja *game free fire* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu game menyediakan mode permainan, karakter hero lebih banyak dari *game* lainnya. Sedangkan kekurangannya yaitu grafik atau tampilan dalam *game* kurang bagus dan perlengkapan senjata kurang lengkap dibandingkan dengan *game* lainnya.<sup>14</sup>

Sebelum melakukan observasi, peneliti memperhatikan beberapa aspek berikut sebagai pedoman peneliti dalam melakukan wawancara terhadap remaja diantaranya: mengamati secara langsung kondisi lokasi penelitian, mengamati subjek penelitian saat sedang melakukan wawancara, Informan dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan *game online* di Desa Silaiya Tanjung Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, mengamati secara langsung perilaku remaja yang sedang bermain *game online*, mengamati dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online*.

Adapun berdasarkan observasi peneliti terdapat beberapa remaja yang memiliki dampak positif, hal ini terlihat pada kemampuan dasar bahasa inggris. Remaja yang bermain *game online* cenderung paham dengan kosakata dasar bahasa inggris. Terdapat juga beberapa remaja yang menyalahgunakan *game online* diantaranya perilaku remaja, remaja yang bermain *game online* cenderung sering berkata kasar, bahkan saat berbicara kepada yang lebih tua pun remaja tidak segan untuk mengeluarkan kata kasar. Selain itu remaja yang bermain *game*

---

<sup>13</sup> Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No.3, 2021, hal.1305

<sup>14</sup> Arief Rahman Hakim, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Ahlak Siswa Kelas V Di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak*, (Lampung: IAIN Metro, 2024), hal. 3.

*online* sering menimbulkan keributan saat sedang bermain bersama teman-temannya.

Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian dan kontrol dari keluarga, masa kecil yang kurang bahagia dan kurang kesempatan untuk bermain *game*, membuat remaja kecanduan bermain *game online* untuk pertama kalinya dan kebanyakan dari mereka lebih suka bermain *game online* daripada belajar. Bermain *game online* bisa menimbulkan ketergantungan atau kecanduan sehingga dapat merugikan psikologis anak dalam jangka waktu yang panjang. Kecanduan dapat didefinisikan sebagai perilaku yang tidak terkendali sehingga seseorang mungkin melewatkan aktivitasnya sehari-hari dan menjadi seseorang yang lupa waktu. Kecanduan *game online* yang dialami oleh remaja, dapat mempengaruhi diri individu dan kesadaran individu itu sendiri karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Risiko paling umum ketika kecanduan seseorang adalah ketidak mampuannya mengatur emosi yang dimilikinya sehingga tidak sesuai dengan perilaku yang seharusnya.<sup>15</sup>

Kebanyakan orang yang kecanduan *game online* adalah remaja baik itu remaja yang sudah bekerja atau belum bekerja, mereka menghabiskan sebagian besar waktu luangnya hanya untuk bermain *game online*, sehingga menyebabkan remaja kecanduan *game online* dan anak-anak juga ikut terpengaruh untuk ikut bermain *game online* tersebut. Mereka telah terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang cukup pesat tetapi tidak dengan penggunaan handphone yang terkendali. Berdasarkan permasalahan dan fenomena di atas peneliti merasa perlu

---

<sup>15</sup> Observasi Peneliti terhadap NNB Desa Silaiya Tanjung Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan Pada tanggal 15 November 2024, Pukul 14.00 WIB.

untuk mengkaji hal ini lebih dalam lagi tentang remaja yang kecanduan bermain *game online*, peneliti tertarik mewujudkannya dalam bentuk skripsi dengan judul: **“Dampak Game Online Terhadap Akhlak Remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”**.

## **B. Batasan Masalah**

Penelitian ini akan membahas dampak *game online* terhadap akhlak remaja Desa Silaiya, khususnya aspek-aspek yang terkait dengan akhlak, disiplin, tanggung jawab, dan interaksi sosial, serta sikap sopan santun. Fokus dampak *game online* ini akan dilihat dari aktivitas bermain *game online* dan sikap sehari-hari remaja saat di rumah maupun lingkungan masyarakat.

## **C. Batasan Istilah**

### **1. Dampak**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Kurnianto (2017) dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Bambang Tri Kurnianto, “Dampak Sosial Ekonomi Masyarakat Akibat Pengembangan Lingkar Wilis di Kabupaten Tulungagung”, *Jurnal Agribisnis Fakultas Pertanian Unita*, Oktober 2017, hal. 7.

Menurut Waralah Rd Cristo dalam Aprilistya (2023) dampak adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.<sup>17</sup>

Dengan demikian yang dimaksud dengan dampak dalam penelitian ini adalah pengaruh positif atau negatif yang mengakibatkan perubahan akhlak anak yang bermain *game online* di Desa Silaiya Tanjung Leuk, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan.

## 2. *Game Online*

Menurut Romadlan & Wahdiyati dalam Alam dkk (2022) *game online* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.<sup>18</sup>

Menurut Trisnani dan Wardani (2018), *game online* adalah *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

---

<sup>17</sup> Alma Aprilistya, "Dampak Media Sosial Terhadap Penurunan Nilai Moral dan Etika Generasi Muda", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2, 2023, hal.151

<sup>18</sup> Luthfi Nur Alam, dkk, "Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4 No. 1, 2022, hal. 521.

harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai dan koneksi dengan internet.<sup>19</sup>

*Game online* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan, yang sedang marak dikalangan remaja dan anak-anak seperti *game free fire*, *PUBG*, *mobile legend*. *Game online* tersebut berjenis peperangan dan pertarungan yang dapat membuat anak tertarik dan kecanduan untuk memainkan *game* tersebut.

### 3. Akhlak

Menurut Ibn Miskawaih (W. 421 H/1030 M) yang dikenal sebagai pakar bidang akhlak terkemuka dan terdahulu, secara singkat mengatakan, bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>20</sup>

Menurut Zaidan dalam Sawaluddin Siregar dkk (2023) akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatannya baik atau buruk, untuk kemudian memilih melakukan atau meninggalkannya.<sup>21</sup>

Akhlak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku atau sikap yang mencerminkan nilai-nilai moral, baik itu sikap positif maupun negatif,

---

<sup>19</sup> Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun: Unipma Press, 2018), hal.4

<sup>20</sup> Muliati Sesady, *Ilmu Akhlak*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2023), hal.2.

<sup>21</sup> Sawaluddin Siregar, dkk, *Akhlak Tasawuf*, (Yogyakarta: Semesta Aksara, 2023), hal.58

yang muncul pada remaja setelah mereka bermain *game online*. Secara khusus, akhlak mengacu pada bagaimana remaja memperlakukan dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya, serta bagaimana mereka menjalankan tanggung jawab dan kewajiban mereka, baik dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

#### 4. Remaja

Menurut Piaget dalam Elizabeth B. Hurlock (2011) Remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak-anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama, kurang-kurangnya dalam masalah hak.<sup>22</sup>

Menurut Dariyo (2004) Remaja adalah masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Secara kronologis yang tergolong remaja ini berkisar antara usia 12/13-21 tahun. Remaja yang dimaksud disini adalah individu yang berada pada masa peralihan antara anak-anak dan dewasa, biasanya berusia antara 12 hingga 18 tahun. Masa remaja sering disebut sebagai masa pencarian jati diri, dimana individu mengalami perkembangan fisik, emosional, dan sosial yang pesat.<sup>23</sup>

Dalam penelitian ini, remaja yang dimaksud adalah penduduk Desa Silaiya Tanjung Leuk yang termasuk dalam rentang usia tersebut, karena

---

<sup>22</sup> Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hal.206.

<sup>23</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Remaja*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2004), hal.13-14.

mereka merupakan kelompok yang paling aktif dalam bermain *game online* dan rentan terhadap pengaruh lingkungan digital.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana realitas remaja saat bermain game online di Desa Silaiya Tanjung Leuk?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap akhlak remaja masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk?
3. Bagaimana solusi dalam mengatasi perubahan akhlak remaja setelah bermain *game online* di Desa Silaiya Tanjung Leuk?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui realitas remaja saat bermain game online di Desa Silaiya Tanjung Leuk.
2. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap akhlak remaja masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk.
3. Untuk mengetahui solusi dalam mengatasi perubahan akhlak remaja setelah bermain *game online* di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini secara Teoritis adalah untuk menambah pengetahuan baik untuk penulis maupun untuk pembaca dan ilmu pengetahuan mengenai dampak *game online* terhadap akhlak remaja masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk, serta membantu menambah pemahaman tentang bagaimana *game online* bisa memengaruhi akhlak dan perilaku remaja, khususnya dari sudut pandang agama, pendidikan, psikologi, dan sosial. Penelitian ini juga menegaskan bahwa nilai-nilai akhlak tetap penting meskipun di era teknologi canggih, sehingga membantu orang tua, guru, dan masyarakat menjaga dan mengarahkan remaja agar tetap berakhlak baik.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian ini secara Praktis adalah untuk memahami dampak dari *game online*, remaja dapat lebih sadar untuk mengatur waktu bermain *game* dan lebih memprioritaskan hal-hal positif dalam kehidupan mereka, penelitian ini juga membantu orang tua memahami dampak *game online* terhadap akhlak anak-anak mereka, sehingga mereka dapat lebih bijaksana dalam mengawasi dan membatasi waktu bermain *game* anak, serta penelitian ini juga membantu guru dan pendidik untuk merancang metode pengajaran yang lebih baik dalam menanamkan nilai akhlak dan etika di tengah pengaruh *game online* yang kuat di kalangan remaja.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Teori

##### 1. *Game Online*

###### a. Pengertian *Game Online*

Menurut Aji dalam Firdaus dkk (2018) *Game Online* adalah suatu bentuk permainan. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.<sup>24</sup>

Menurut Romadlan & Wahdiyati dalam Alam dkk (2022) *game online* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.<sup>25</sup>

Menurut Trisnani dan Wardani (2018), *game online* adalah *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online*

---

<sup>24</sup> Yusnizal Firdaus, dkk, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online", *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol.2, No.2, Juli 2018, hal.172.

<sup>25</sup> Luthfi Nur Alam, dkk, "Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4 No. 1, 2022, hal. 521.

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 menandai koneksi dengan internet.<sup>26</sup>

*Game online* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan, yang sedang marak dikalangan remaja dan anak-anak seperti *game free fire*, *PUBG*, *mobile legend*. *Game online* tersebut berjenis peperangan dan pertarungan yang dapat membuat anak tertarik dan kecanduan untuk memainkan *game* tersebut.

#### b. Tipe-Tipe Game Online

Menurut Masya (2016) tipe-tipe *game online* dari beberapa bentuk yaitu:

##### 1) First Person Shooter (FPS)

*Game* tipe ini memiliki pandangan orang pertama pada *game play* nya, dimana seolah-olah kita sendiri yang berada didalam *game* tersebut, kebanyakan untuk jenis *game* ini mengambil setting perang menggunakan senjata militer (di indonesia *game* jenis ini biasa dikenal dengan sebutan *game tembakan*).

---

<sup>26</sup> Rischia Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun: Unipma Press, 2018), hal.4

## 2) Real-Time Strategy

Pada tipe game ini menekankan kehebatan dalam berstrategi permainan dan biasanya permainan ini tidak hanya memiliki 1 karakter saja tetapi memiliki banyak karakter.

## 3) Croos-Platform Online

Game ini bisa dimainkan secara online melalui hardware yang berbeda misalkan need for speed undercover bisa dimainkan secara online melalui hardware / console game yang memiliki koneksi ke internet sehingga bisa bermain secara online.

## 4) Browser games

Tipe game yang dimainkan pada browser seperti, opra, Firefox dan IE. Syarat untuk browser bisa untuk bermain game adalah browser tersebut sudah mendukung javascript, flash maupun php.

## 5) Massive Multiplayer Online Games

Tipe dari game online ini adalah pemain/player bermain pada dunia yang memiliki skala (>100 pemain), setiap pemain bisa berinteraksi langsung seperti halnya di dunia nyata.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Desy Purnama Putri, dkk, “Adiksi Game Online Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Di Smkn Martapura”, *Open Journal Systems*, Vol.17, No.6 Januari 2023, hal.1215

## 2. Gejala Kecanduan *Game Online*

- a. Pikirannya terus fokus pada *game online*.
- b. Merasa cemas, tidak tenang, dan sedih saat tidak bermain *game online*.
- c. Merasa perlu untuk menambah waktu bermain *game online*.
- d. Gagal mengendalikan keinginan untuk bermain *game online*.
- e. Kehilangan minat untuk melakukan hobi atau kegiatan hiburan yang lain.
- f. Terus bermain *game online*, walaupun sudah menyadari ada masalah dengan kebiasaan tersebut.
- g. Hubungan dengan orang lain atau pekerjaan dan pendidikannya terbengkalai karena *game online*.<sup>28</sup>

## 3. Akhlak

Menurut Ibn Miskawaih (W. 421 H/1030 M) yang dikenal sebagai pakar bidang akhlak terkemuka dan terdahulu, secara singkat mengatakan, bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>29</sup>

Menurut Zaidan dalam Sawaluddin Siregar dkk (2023) akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatannya baik atau buruk, untuk kemudian memilih melakukan atau meninggalkannya.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Devie Rahmawati., dkk, *Kecanduan Game Online*, (Jakarta: Program Humas Universitas Indonesia, 2021), hal.7

<sup>29</sup> Muliati Sesady, *Ilmu Akhlak*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2023), hal.2.

<sup>30</sup> Sawaluddin Siregar, dkk, *Akhlak Tasawuf*, (Yogyakarta: Semesta Aksara, 2023), hal.58

Menurut Hamid dalam Yatimin Abdullah (2007) akhlak adalah ilmu tentang keutamaan yang harus dilakukan dengan cara mengikutinya sehingga jiwanya terisi dengan kebaikan, dan tentang keburukan yang harus di hindarinya sehingga jiwanya kosong (bersih) dari segala bentuk keburukan.<sup>31</sup>

Akhlak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku atau sikap yang mencerminkan nilai-nilai moral, baik itu sikap positif maupun negatif, yang muncul pada remaja setelah mereka bermain *game online*. Secara khusus, akhlak mengacu pada bagaimana remaja memperlakukan dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya, serta bagaimana mereka menjalankan tanggung jawab dan kewajiban mereka, baik dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

#### 4. Remaja

Menurut Piaget dalam Elizabeth B. Hurlock (2011) Remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak-anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama, kurang-kurangnya dalam masalah hak.<sup>32</sup>

Menurut Dariyo (2004) Remaja adalah masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan

---

<sup>31</sup> Muhammad Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Amzah, 2007), hal.3.

<sup>32</sup> Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hal.206.

aspek fisik, psikis, dan psikososial. Secara kronologis yang tergolong remaja ini berkisar antara usia 12/13-21 tahun.<sup>33</sup>

Menurut Dryfoos dan Barkin dalam King (2010) Remaja adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 21 tahun. Dalam menelusuri masa remaja, kita harus tetap mengingat bahwa tidak semua remaja sama.<sup>34</sup>

Menurut Wulandari (2019), Remaja, adalah kelompok penduduk yang berusia 10-19 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan selama masa remaja dibagi dalam tiga tahap, yaitu remaja awal (usia 11-14 tahun), remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan remaja akhir (usia 17-20 tahun).<sup>35</sup>

Adapun remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap anak yang berusia 12-18 tahun dimana mereka terlibat dalam permainan *game online* di Desa Silaiya Tanjung Leuk, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan.

## 5. Indikator Akhlak Baik

Sebagaimana yang telah disebutkan di sebutkan sebelumnya, masalah akhlak dalam ajaran Islam sangat diperhatikan. Ajaran Islam berasal berasal dari wahyu Allah swt, Al-Qur'an, yang ditafsirkan oleh hadis nabi

---

<sup>33</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Remaja*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2004), hal.13-14.

<sup>34</sup> Laura A King, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hal.188

<sup>35</sup> Ade Wulandari, Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatannya, *Jurnal Keperawatan Anak*, Vol. 2, No. 1, Mei 2014, hal.40.

Muhammad SAW.<sup>36</sup> Menurut A-Ghazali: “Menghilangkan semua adat kebiasaan yang tercela yang telah digariskan dalam agama islam dan menjauhkan diri dari perbuatan tercela tersebut, kemudian membiasakan adat kebiasaan yang baik, melakukannya dan mrncintaunya.”<sup>37</sup>

Ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menunjukkan ahklak yang terpuji ,seperti :

- a. *Muraqabah* yaitu keadaan seorang hamba yang selalu mengetahui dan yakin bahwa Allah SWT mengawasi lahir dan batinnya, adalah salah satu indikator atau keterangan yang dapat digunakan untuk menunjukkan bagaimana akhlak baik tersebut dapat diterapkan.
- b. *Amanah* adalah akhlak para Rasul yang paling jelas, Nuh, Hud, Shalih, Luth, dan Syu'aib, sebagai mana Allah menyebut mereka dalam (QS. Asy-Syura (42) : 107) “Sungguh aku ini adalah seorang Rasul yang memegang amanah (yang diutus) kepada kalian!” Ibrahim Al-Khawwas berkata, “*Muraqabah* adalah kemurnian batin dan lahir karena Allah,” Amanah adalah kewajiban yang diberikan pada kita semua dalam bentuk tanggung jawab syariat.
- c. *Tawadhu* yang berartikan rendah hati, Untuk menumbuhkan rasa cinta, kasih sayang, dan kasih sayang diantara umat islam, Nabi Muhammad telah menganjurkan umatnya untuk menjadi tawadhu. Beliau pernah

---

<sup>36</sup> Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf dan karakter mulia*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), cet, XIV, hal. 100.

<sup>37</sup> Biri, M,Fil. I,*Akhlaq*,(Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia,2009), hal. 3.

bersabda “Sesungguhnya Allah mewahyukan kepadaku, hendaklah kalian bertawadhu sehingga seseorang tidak merasa bangga atas orang lain dan tidak berbuat dzalim kepada orang lain.”

- d. Malu adalah salah satu akhlak tertinggi yang setiap orang yang beragama islam harus menghiasi dirinya dengannya. Malu adalah ketika anda merasa tidak enak hati ketika anda ingin melakukan sesuatu yang dapat menyebabkan kesalahan atau yang lainnya. Menurut Zaid bin Thalhah, Rasulullah pernah bersabda; “Sesungguhnya setiap agama memiliki akhlak, dan akhlak islam adalah malu.”<sup>38</sup>

Dengan demikian, indikator akhlak buruk adalah kebalikan dari akhlak yang telah disebutkan di atas, yaitu:

- a. Tidak merasa takut ketika melakukan keburukan karena merasa bahwa Allah tidak melihat apa Allah tidak melihat apa yang dia lakukan.
- b. Tidak amanah.
- c. Sombong.
- d. Tidak malu, dan lain sebagainya.

---

<sup>38</sup> Muhammad Al-mishri, *Manajemen salaf*, (Surakarta; CV Arafah Group, 2007), hal. 174.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian Relevan adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya menemukan inspirasi baru untuk penelitian. Kajian terdahulu membantu penelitian dalam melaksanakan penelitian serta menunjukkan inspirasi bagi peneliti. Pada bagian ini penulisan mengemukakan berbagai hasil. Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian memberikan ringkasan dari penelitian terdahulu tersebut, adapun karya penelitian terdahulu di antaranya:

1. Wahyuni Dalimunthe (2016) “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal”<sup>39</sup> menunjukkan bahwa remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal mengalami berbagai dampak negatif akibat kecanduan game online, khususnya permainan *Higgs Domino* dan *Mobile Legends*. Dampak yang ditimbulkan sangat mengkhawatirkan, seperti perilaku membangkang kepada orang tua, begadang hingga larut malam, lalai dalam beribadah, tidak membantu orang tua, tidak belajar, hingga menurunnya kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya yang tidak bermain *game*. Bahkan beberapa remaja nekat melakukan jual beli *chip Higgs Domino* dan membolos sekolah hanya demi bermain game online, yang sering kali mereka lakukan di warung kopi. Beberapa kasus juga menunjukkan remaja merusak handphone sendiri akibat kekalahan dalam permainan, yang menunjukkan gangguan pada aspek mental dan emosional mereka.

---

<sup>39</sup> Wahyuni Dalimunthe, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2016)

2. Adelia Wirawan (2021) “Dampak Bermain *Game Online* terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)”<sup>40</sup> hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh signifikan terhadap perubahan akhlak anak. Anak-anak yang sering bermain *game online* cenderung menunjukkan perilaku negatif seperti berkata kasar, mudah marah, berbohong, serta mengabaikan teguran dari orang tua. Aktivitas keagamaan seperti shalat dan mengaji juga sering terabaikan karena mereka lebih memprioritaskan bermain *game*. Selain itu, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* daripada belajar, membantu orang tua, atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sebagian anak bahkan sering bermain hingga larut malam, yang berdampak pada pola istirahat dan rutinitas harian mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua, guru, dan masyarakat dalam mengawasi penggunaan teknologi, khususnya *game online*, untuk meminimalkan dampak negatifnya terhadap akhlak dan aktivitas anak-anak. Perbedaan dengan penelitian saya adalah penelitian ini fokus pada anak-anak, sedangkan penelitian saya fokus pada remaja. Selain itu, penelitian ini menyoroti perubahan perilaku seperti berkata kasar dan berbohong, sementara penelitian saya berfokus pada aspek yang lebih kompleks seperti keagamaan, tanggung jawab, kedisiplinan, dan hubungan sosial di kalangan remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk.

---

<sup>40</sup> Adelia Wirawan, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam, 2021)

3. Muhammad Fahmi Dzajuli (2021) "Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok"<sup>41</sup> menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan akhlak siswa. Siswa yang sering bermain *game online* cenderung menunjukkan perubahan dalam perilaku, seperti menunda-nunda kewajiban, menjadi kurang responsif terhadap lingkungan, dan berkurangnya rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas mereka. Penelitian ini juga menemukan adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perubahan akhlak siswa. Artinya, semakin sering siswa bermain *game online*, semakin besar pengaruhnya terhadap perilaku mereka, baik secara langsung maupun tidak langsung. Beberapa dampak tersebut terlihat pada menurunnya partisipasi dalam kegiatan keagamaan, interaksi sosial yang terganggu, dan perubahan cara mereka berkomunikasi. Perbedaan dengan penelitian saya adalah penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah, sementara penelitian saya berfokus pada konteks masyarakat desa. Selain itu, penelitian ini meneliti siswa kelas VIII, sedangkan penelitian saya mencakup remaja usia 12–18 tahun yang tidak terbatas pada lingkungan sekolah. Penelitian saya juga mempertimbangkan aspek sosial budaya lokal.
4. Juhan Fashihullisan (2022) "Dampak Bermain *Game Online* terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di MTs Darul Ma'arif Roka, Kecamatan Belo,

---

<sup>41</sup> Muhammad Fahmi Dzajuli, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di Mts Al-Husna Cimanggis Depok*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2021)

Kabupaten Bima"<sup>42</sup> menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain *game online* mengalami dampak negatif pada akhlaknya. Dampak tersebut mencakup perilaku yang kurang sopan, sering berkata kasar, pembangkangan terhadap guru dan orang tua, serta kecenderungan meninggalkan kewajiban ibadah seperti shalat lima waktu. Selain itu, siswa yang bermain *game online* cenderung mengabaikan lingkungan sekitar, lebih agresif, dan lebih sering berbohong. Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa yang terlalu sering bermain *game online* menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau kegiatan positif lainnya, sehingga memengaruhi hasil akademik dan hubungan sosial mereka. Beberapa siswa juga menunjukkan sifat malas, kurang disiplin, dan kurangnya tanggung jawab terhadap tugas-tugas di sekolah maupun di rumah. Perbedaan dengan penelitian saya adalah Penelitian ini meneliti siswa kelas VII, sedangkan penelitian saya mencakup remaja dengan rentang usia lebih luas. Penelitian ini menyoroti dampak pada kedisiplinan dan interaksi sosial di sekolah, sementara penelitian saya lebih menekankan dampak pada hubungan dengan keluarga, aktivitas keagamaan, dan tanggung jawab.

---

<sup>42</sup> Juhan Fashihullisan, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di Mts Darul Ma'arif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima*, (Mataram: UIN Mataram, 2022)

5. Irfan Putra Talo (2022) “Pengaruh Game Online terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”<sup>43</sup> menunjukkan bahwa game online memberikan pengaruh negatif terhadap akhlak remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan dilakukan dengan pendekatan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain game online dengan perilaku akhlak remaja. Remaja yang sering bermain game online cenderung menunjukkan perilaku seperti berbicara tidak sopan, malas belajar, bolos sekolah, menyendiri, hingga melawan orang tua. Hal ini diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi yang berarti pengaruh antara game online terhadap akhlak remaja tersebut tergolong signifikan.
  
6. Tri Agus Priono (2022) yang berjudul “Dampak Bermain Game Online dalam Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir”<sup>44</sup> menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak negatif bermain game online terhadap akhlak remaja, antara lain: kurangnya tanggung jawab dalam menggunakan smartphone, pola makan yang tidak teratur,

---

<sup>43</sup> Irfan Putra Talo, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*, (Bengkulu: Universitas Fatmawati Sukarno, 2022)

<sup>44</sup> Tri Agus Priono, *Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir*, (Lampung: IAIN Metro, 2022).

pengabaian terhadap nasihat orang tua, serta perilaku komunikasi yang terkontaminasi oleh kebiasaan saat bermain game. Penelitian ini juga menemukan bahwa mayoritas remaja yang kecanduan game online berasal dari keluarga dengan pola asuh yang kurang tegas. Selain itu, remaja cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil dan menggunakan kata-kata kasar saat bermain game, bahkan saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

7. Rifqi Hendri (2020) “Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)”<sup>45</sup> menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan survei. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat yang berjumlah 32 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memainkan game online jenis *PES 2020* selama kurang dari satu jam per hari. Meskipun terdapat dampak positif seperti membantu menghilangkan stres, namun ditemukan pula dampak negatif seperti ketidakmampuan mengontrol waktu, pengaruh dari teman sebaya yang juga gemar bermain game, serta gangguan dalam proses belajar. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengontrol aktivitas bermain game online agar tidak mengganggu hasil belajar dan perkembangan sosial siswa. Jika penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan game online secara umum di kalangan siswa SMK, termasuk alasan bermain dan dampaknya terhadap

---

<sup>45</sup> Rifqi Hendri, *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus Smk Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah, 2020)

semangat belajar. Sementara itu, penelitian saya lebih mengarah pada dampak negatif game online terhadap perilaku remaja secara menyeluruh, terutama perubahan sikap dan akhlak yang terjadi pada remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk. Dengan kata lain, Rifqi meneliti “penggunaan” dan sisi akademik siswa SMK, sedangkan penelitian saya mengkaji pengaruh langsung terhadap perilaku sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama satu bulan, terhitung dari tanggal 7 Juli – 7 Agustus 2025. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Silaiya Tanjung Leuk, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, alasan peneliti memilih tempat penelitian ini karena ini merupakan tempat peneliti melaksanakan Pra-penelitian juga letak tempat ini sangat strategis sehingga mudah dijangkau dari segala arah. Dengan harapan peneliti dapat lebih mudah melaksanakan penelitian dan mendapatkan data-data yang diperlukan.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini merupakan suatu metode yang menggambarkan gejala-gejala yang ada pada saat penelitian. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami pandangan individu, mencari temuan dan juga menjelaskan prosesnya juga menggali informasi yang mendalam tentang subjek ataupun latar belakang penelitiannya. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah instrumen kunci.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: CV.Alfabeta, 2021), hal. 18.

### C. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan Remaja berusia 12–18 tahun, sesuai dengan kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh *game online*, Remaja yang secara aktif bermain game online dalam kehidupan sehari-hari, serta Remaja yang tinggal dan berinteraksi dalam lingkungan Desa Silaiya Tanjung Leuk, sehingga aspek akhlak mereka dapat dilihat dalam konteks sosial desa tersebut.

### D. Sumber Data

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data utama yang diperoleh langsung dari sumber di lapangan. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah:

- a. Remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk : Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi, untuk mendapatkan Informasi mengenai jenis *game online* yang dimainkan, faktor yang menyebabkan kebiasaan bermain *game online*, pola perilaku, dan perubahan akhlak remaja yang didapat langsung dari para remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.
- b. Orangtua : Wawancara dengan orangtua karena orangtua adalah pihak yang paling dekat dengan remaja dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan informasi mengenai perubahan perilaku anak sebelum dan setelah intensif bermain *game online*, serta orangtua dapat mengetahui bagaimana *game online* memengaruhi hubungan keluarga,

seperti interaksi antara anak dengan anggota keluarga lainnya, tanggung jawab anak di rumah, dan sikap terhadap orang tua.

- c. Tokoh Masyarakat : Wawancara dengan Tokoh masyarakat, seperti kepala desa, ulama, atau pemimpin adat, dapat memberikan pandangan tentang bagaimana *game online* memengaruhi perilaku dan akhlak remaja dalam kehidupan sosial mereka, termasuk interaksi dengan lingkungan sekitar.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari berbagai literatur, dokumen, dan catatan yang relevan dengan penelitian ini. Sumber data sekunder yang akan digunakan meliputi:

- a. Literatur dan Buku Referensi : Buku yang membahas teori-teori tentang perkembangan remaja, pengaruh teknologi, *game online*, serta pembentukan akhlak dan karakter.
- b. Artikel Penelitian dan Jurnal Penelitian : Artikel dan jurnal akademik yang membahas hasil penelitian terkait, seperti pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial, akademik, dan emosional remaja. Penelitian serupa dapat digunakan sebagai bahan pembandingan untuk mengidentifikasi kesamaan atau perbedaan temuan di wilayah lain dengan yang terjadi di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

- c. Dokumen Resmi : Data ini meliputi sejarah Desa Silaiya, Luas Wilayah, data Masyarakat serta Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, seperti data kependudukan, tingkat pendidikan, atau laporan terkait yang tersedia di kantor desa atau instansi pemerintah setempat.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai ialah sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.<sup>47</sup> Adapun yang akan diobservasi di Desa Silaiya Tanjung Leuk adalah remaja yang sering bermain game online, meliputi karakter dan sikap sosial.

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan responden. Dalam wawancara terjadi tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berpedoman pada tujuan penelitian. Informan atau sumber dalam penelitian adalah Remaja yang terlibat langsung dalam bermain *game online*, orangtua informan, serta

---

<sup>47</sup> Cholid Narbuko dan Abu Ahmad, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 70.

tokoh masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk. Pertanyaan yang diajukan pada para objek penelitian dibuat berdasarkan pada kerangka teori.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung dan menambahkan bukti yang diperoleh dari sumber yang lain. Misalnya kebenaran data hasil wawancara, informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, dan gambar yang merupakan laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumen ini untuk mendukung dan menguatkan hasil data dari observasi dan wawancara.

## **F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data**

### 1. Triangulasi Sumber

Untuk memastikan keabsahan data, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai pihak terkait, seperti remaja yang terlibat dalam *game online*, Orangtua, serta Tokoh Masyarakat. Data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber yang berbeda ini akan dibandingkan untuk mencari kesesuaian dan konsistensi informasi terkait Dampak *Game Online* terhadap akhlak Remaja. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan subjektivitas dari satu sumber saja.

## 2. Triangulasi Teknik

Dalam penelitian ini, triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informasi yang diperoleh dari wawancara akan dibandingkan dengan hasil observasi langsung terhadap dampak remaja yang bermain *game online* terhadap karakter dan akhlak. Dengan teknik ini, data yang diperoleh dari berbagai cara pengumpulan akan divalidasi melalui perbandingan dan penguatan dari berbagai teknik.

## G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data kualitatif yang didapatkan dari wawancara dengan remaja, orangtua, dan tokoh akan dicatat dan direkam, sementara data dari observasi tentang kegiatan bermain *game online* akan didokumentasikan dalam bentuk catatan lapangan dan foto.

### 2. Reduksi Data

Setelah data terkumpul, langkah pertama dalam pengolahan adalah reduksi data, yaitu proses penyederhanaan, pemilihan, dan pengorganisasian data mentah agar fokus pada data yang relevan dengan topik penelitian. Data yang tidak relevan atau tidak mendukung fokus penelitian akan disisihkan,

sedangkan data yang penting terkait dampak *game online* terhadap akhlak remaja akan disusun secara sistematis.

### 3. Kategorisasi Data

Setelah reduksi, data yang telah disaring akan dikategorikan sesuai dengan tema-tema atau subtopik yang diangkat dalam penelitian, seperti:

- a. Realitas remaja saat bermain game online di Desa Silaiya Tanjung Leuk.
- b. Dampak *game online* terhadap akhlak remaja masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk.
- c. Solusi dalam mengatasi perubahan akhlak remaja setelah bermain *game online* di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Kategorisasi ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam memahami pola-pola tertentu dan menemukan hubungan antara data.

### 4. Penyajian Data

Data yang sudah direduksi dan dikategorikan akan disajikan dalam bentuk deskriptif naratif. Penyajian data ini memungkinkan peneliti untuk memahami gambaran yang lebih utuh mengenai dampak *game online* terhadap akhlak remaja. Penyajian dilakukan dengan memberikan deskripsi detail hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sesuai dengan kategori yang telah ditentukan.

## 5. Analisis Data Kualitatif

Dalam menganalisis data kualitatif, peneliti akan menggunakan analisis interaktif, yang melibatkan tiga tahap utama:

- a. Reduksi data: Penyaringan data untuk menemukan informasi yang paling penting. Penyajian data: Mencari pola, tema, atau kategori dari data yang sudah dikumpulkan.
- b. Penarikan kesimpulan dan verifikasi: Setelah menemukan pola atau tema, peneliti akan mulai menarik kesimpulan berdasarkan hubungan antara kategori data yang ada.
- c. Proses analisis dilakukan secara terus-menerus sepanjang penelitian, di mana peneliti secara berkala akan meninjau ulang data untuk menemukan makna mendalam terkait dampak game online terhadap akhlak remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk.

## 6. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan temuan yang dihasilkan dari analisis data yang telah dikumpulkan. Kesimpulan ini berusaha menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana *game online* memengaruhi akhlak remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk. Kesimpulan yang diambil akan didasarkan pada pola atau tema yang ditemukan selama proses analisis, seperti perubahan perilaku, tanggung jawab, kedisiplinan, dan interaksi sosial.

Hasil analisis akan didukung oleh data lapangan yang telah diverifikasi melalui teknik triangulasi data dan *member check*, yaitu pengecekan ulang kepada informan untuk memastikan keakuratan temuan. Dengan demikian, kesimpulan yang diambil diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang dampak *game online* terhadap akhlak remaja, serta menjadi dasar bagi orang tua, guru, dan masyarakat dalam mengarahkan remaja agar tetap berakhlak baik meskipun di era digital.

#### 7. Verifikasi Data

Untuk memastikan keakuratan kesimpulan yang diambil, peneliti akan melakukan verifikasi dengan melakukan triangulasi data dan *member check* (pengecekan ulang kepada informan). Proses ini akan memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik sesuai dengan kenyataan di lapangan.

### H. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan termuat menjadi tiga bab yang memiliki kesinambungan pada setiap babnya, sebagaimana lebih rincinya sebagai berikut.

Pada bagian BAB I memuat gambaran umum dari isi penelitian yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, ruang lingkup dan setting penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Pada bagian BAB II memuat landasan teori, yang melingkupi pengertian dampak, bermain, *game online*, akhlak, serta memuat kajian/penelitian relevan.

Pada bagian BAB III memuat pembahasan mencakup pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan untuk memahami dampak *game online* terhadap akhlak remaja disertai dengan deskripsi lokasi dan waktu penelitian. Bab ini juga menjelaskan subjek penelitian yang meliputi Remaja berusia 12–18 tahun, orangtua, dan tokoh adat sebagai sumber informasi utama. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara mendalam, serta dokumentasi dari arsip dan dokumen Desa Silaiya Tanjung Leuk, dengan instrumen penelitian berupa panduan wawancara, lembar observasi, dan catatan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan validitas data, dilakukan triangulasi, member check, dan diskusi sejawat. Bab ini diakhiri dengan prosedur penelitian yang sistematis, mulai dari persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan.

Pada bagian BAB IV menyajikan hasil temuan lapangan berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data akan disajikan secara tematik berdasarkan lima aspek perilaku remaja, yaitu: kedisiplinan, hubungan sosial, kontrol emosi, tanggung jawab, dan akhlak. Pembahasan akan mengaitkan hasil tersebut dengan teori, data observasi, serta penelitian terdahulu.

Pada bagian BAB V merangkum hasil temuan utama terkait dampak *game online* terhadap perilaku remaja di Desa Silaiya. Saran, yang ditujukan kepada

remaja, orang tua, guru, dan masyarakat agar bersama-sama mengarahkan penggunaan game online secara bijak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Pemerintahan Desa Silaiya Tanjung Leuk**

Pada abad ke-18, hiduplah seorang bernama Jasomombun Siregar yang berasal dari Desa Silaiya di Kecamatan Sipirok. Suatu hari, beliau memutuskan pergi meninggalkan kampung halamannya. Dengan berjalan kaki, ia menempuh perjalanan menuju Kecamatan Sayur Matinggi.

Sesampainya di Sayur Matinggi, Jasomombun melihat ada satu daerah yang menurutnya sangat cocok untuk berkebun dan bermukim. Tanahnya subur, airnya mengalir dari sungai kecil, dan suasananya masih sepi. Ia pun pulang ke kampung asalnya di Sipirok untuk menjemput dua adiknya: Baginda Perbatasan Siregar dan Jamanggis Siregar.

Mereka bertiga lalu kembali ke daerah itu dan mulai berkebun, sekaligus mendirikan rumah di dekat aliran sungai kecil. Mereka menamai tempat itu dengan Desa Aek Silaiya. Di sana mereka tinggal bersama istri dan anak-anak, menjalani hidup sederhana di tengah alam yang masih alami.

Beberapa tahun berlalu, tempat itu mulai dikenal orang. Pendatang pun mulai berdatangan, membangun rumah dan ikut

menetap. Seiring makin ramainya penduduk, masyarakat sepakat mengangkat Baginda Perbatasan Siregar sebagai Raja. Sejak saat itu, kepemimpinan Desa Aek Silaiya dijalankan secara turun-temurun oleh keturunan keluarga mereka.

Tidak jauh dari Desa Aek Silaiya, datanglah lagi kelompok masyarakat baru yang membuka lahan dan membangun permukiman sendiri. Daerah baru ini kemudian dinamakan Desa Tanjung Leuk. Sejak saat itu, Desa Silaiya dan Tanjung Leuk tumbuh berdampingan, dan kini dikenal bersama dengan nama Desa Silaiya Tanjung Leuk.<sup>48</sup>

No	Nama-Nama Kepala Desa	Periode
1.	Jabintang Siregar	1978-1988
2.	Yahya Siregar	1988-1993
3.	Mahmud Siregar	1993-1998
4.	Mahyudin Siregar	1998-2003
5.	Amri Siregar	2003-2008
6.	Aminuddin Siregar	2008-2013
7.	Abdul Jalil Hasibuan	2013-2023
8.	Tagor Siregar	2023-sekarang

Tabel 4.1  
Nama-nama Kepala Desa Silaiya Tanjung Leuk

---

<sup>48</sup> Observasi di Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan pada tanggal 20 Juni 2025.

## 2. Letak Geografis

Desa Silaiya Tanjung Leuk merupakan salah satu desa yang berada di wilayah Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Adapun batas-batas Desa Silaiya Tanjung Leuk sebagai berikut:

- a. Sebelah utara berbatas dengan Bukit Barisan kecamatan Sayur Matinggi, kabupaten Tapanuli Selatan.
- b. Sebelah selatan berbatas dengan Desa Bulu Gading kecamatan Sayur Matinggi, kabupaten Tapanuli Selatan.
- c. Sebelah timur berbatas dengan Desa Silaiya kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan.
- d. Sebelah barat berbatas dengan Desa Bange kecamatan Sayur Matinggi, kabupaten Tapanuli Selatan.

Desa Silaiya Tanjung Leuk memiliki topografi dan luas wilayah sebagai berikut:

- a. Luas Wilayah : 1237 Hektar
- b. Ketinggian : 307 mdpl
- c. Curah Hujan : 163,6 mm/bulan
- d. Suhu : 21-32oC
- e. Jenis Tanah : Aluvial

Secara umum Desa Silaiya Tanjung Leuk beriklim Tropis dengan dua musim, yaitu musim hujan dan musim kemarau, dan memiliki luas 1237 Ha dengan perincian sebagai berikut:

- a. Luas sawah : 10 Ha
- b. Ladang / tegalan : 25 Ha
- c. Perkebunan rakyat : 64 Ha
- d. Padang penggembalaan : 2 Ha
- e. Hutan Negara : 1025 Ha
- f. Hutan Rakyat : 95 Ha
- g. Sungai : 4 Ha
- h. Pemukiman/dan lain-lain : 12 Ha

Desa Silaiya Tanjung Leuk merupakan desa yang ditempati oleh 1021 jiwa, Silaiya juga memiliki 2 dusun yaitu Silaiya Tanjung Leuk dan Aek Silaiya.

### 3. Struktur Pemerintahan Desa Silaiya Tanjung Leuk

Berikut struktur perangkat Desa Silaiya Tanjung Leuk kecamatan Sayur Matinggi kabupaten Tapanuli Selatan:

No.	Nama	Jabatan
1.	Tagor Siregar	Kepala Desa
2.	Anri Gunawan	Sekretaris Desa

3.	Salmiah Pulungan	Kaur Keuangan
4.	Rizki Juliana Jambak	Kaur Umum & Perencanaan
5.	Lukman Hakim	Kasi Pemerintahan
6.	Haidar Athari	Kasi Kesejahteraan & Pelayanan
7.	Edi Gunawan Hasibuan	KA.Desu Tanjung Leuk
8.	Hasbi Siregar	KA. Desa Aek Silaiya

Tabel 4.2  
Struktur perangkat Desa Silaiya Tanjung Leuk

Tabel di atas merupakan struktur perangkat di Desa Silaiya Tanjung Leuk kecamatan Sayur Matinggi kabupaten Tapanuli Selatan pada tahun 2025 yang menunjukkan nama-nama dan jabatan perangkat di Desa Silaiya Tanjung Leuk kecamatan Sayur Matinggi kabupaten Tapanuli Selatan.<sup>49</sup>

#### 4. Kondisi Pendidikan di Desa Silaiya Tanjung Leuk

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan data dari beberapa sumber lokal, kondisi pendidikan di Desa Silaiya Tanjung Leuk tergolong masih terbatas. Hal ini terlihat dari satu-satunya lembaga pendidikan formal yang tersedia, yaitu Sekolah Dasar (SD).

---

<sup>49</sup> Dokumen Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Kehadiran sekolah dasar ini menjadi tumpuan utama masyarakat dalam memberikan pendidikan dasar kepada anak-anak mereka. Sekolah ini umumnya terdiri dari kelas I hingga VI, dengan fasilitas yang sederhana dan jumlah guru yang terbatas. Meskipun sarana dan prasarana belum sepenuhnya memadai, keberadaan SD ini telah memberikan kontribusi besar dalam menekan angka buta huruf dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan.

Namun, di luar jenjang sekolah dasar, Desa Silaiya Tanjung Leuk belum memiliki fasilitas pendidikan menengah seperti SMP maupun SMA. Akibatnya, setelah menyelesaikan pendidikan sekolah dasar, anak-anak di desa ini harus melanjutkan sekolah ke desa tetangga atau ke ibukota kecamatan

## **5. Kondisi Ekonomi di Desa Silaiya Tanjung Leuk**

Ekonomi di Desa Silaiya Tanjung Leuk merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mendukung pembangunan desa secara menyeluruh. Desa Silaiya Tanjung Leuk memiliki potensi ekonomi yang besar, didukung oleh kekayaan sumber daya alam dan letaknya yang cukup strategis.

Perekonomian desa ini menunjukkan perkembangan yang positif dengan beberapa sektor unggulan yang menjadi tumpuan utama masyarakat. Berikut ini adalah gambaran umum mengenai kondisi ekonomi di Desa Silaiya Tanjung Leuk:

a. Sektor Perkebunan

Luas wilayah perkebunan di Desa Silaiya Tanjung Leuk mencapai 64 Ha. Sektor perkebunan menjadi salah satu andalan utama dalam perekonomian masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk. Potensi lahan yang subur serta iklim yang mendukung menjadi faktor penting yang mendorong tumbuhnya sektor ini. Banyak warga yang menggantungkan hidupnya dari hasil kebun seperti karet, kelapa sawit, kopi, dan kelapa. Selain itu, tanaman seperti cokelat dan pinang juga mulai dikembangkan oleh sebagian petani.

Selain itu, buah-buahan seperti durian dan duku juga tumbuh subur di desa ini. Pada musim panen, durian dan duku sering dijual ke desa lain atau ke pasar, dan hasil penjualannya membantu memenuhi kebutuhan sehari-hari warga. Aktivitas perkebunan ini tidak hanya berkontribusi terhadap pendapatan rumah tangga, tetapi juga membuka lapangan kerja bagi masyarakat sekitar.

b. Sektor Pertanian

Sektor pertanian juga menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk. Banyak warga yang bekerja sebagai petani, baik sebagai pekerjaan utama maupun tambahan. Tanaman yang biasa ditanam antara lain padi, jagung, ubi, kacang tanah, dan berbagai jenis sayuran.

Keunggulan pertanian di desa ini adalah adanya sumber mata air alami yang melimpah. Air dari mata air ini dimanfaatkan oleh warga untuk mengairi sawah dan ladang, sehingga pertanian tetap berjalan lancar sepanjang tahun walaupun kemarau. Mata air ini menjadi sumber kehidupan bagi banyak warga dan sangat membantu dalam menjaga hasil pertanian. Kondisi tanah yang subur dan cuaca yang mendukung juga membuat tanaman tumbuh dengan baik.

c. Sektor Perdagangan

Perdagangan adalah salah satu sektor yang punya peran penting dalam meningkatkan kesejahteraan dan penghasilan masyarakat di Desa Silaiya Tanjung Leuk. Banyak warga yang memanfaatkan sektor ini sebagai sumber mata pencaharian utama maupun tambahan.

Berikut ini beberapa contoh pekerjaan masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk di bidang perdagangan:

- 1) Pedagang Pasar: Warga yang berjualan langsung di pasar, menjual hasil kebun, makanan, pakaian, atau barang kebutuhan sehari-hari.
- 2) Pedagang Keliling: Warga yang berjualan dengan cara berkeliling ke kampung-kampung, biasanya menjual makanan, jajanan, atau barang kecil.
- 3) Pedagang Grosir: Beberapa warga menjual barang dalam jumlah besar, biasanya untuk dijual lagi oleh pedagang kecil.

- 4) Pedagang Eceran: Warga yang membuka warung atau kios kecil di rumah, menjual barang-barang secara satuan atau sedikit-sedikit sesuai kebutuhan pembeli.

d. Sektor Jasa

Sektor jasa merupakan salah satu mata pencaharian masyarakat di Desa Silaiya Tanjung Leuk. Warga yang bekerja di bidang ini berperan penting dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.

Beberapa contoh pekerjaan di sektor jasa di desa ini adalah guru yang mengajar di sekolah, bidan yang membantu pelayanan kesehatan ibu dan anak, serta tukang bangunan, penjahit, dan jasa ojek antar jemput. Ada juga warga yang membuka jasa servis barang elektronik, dan usaha lainnya yang dibutuhkan masyarakat sehari-hari.

Sektor jasa membantu kelancaran kehidupan warga dan ikut mendorong perputaran ekonomi di desa. Keberadaan orang-orang yang bekerja di bidang jasa sangat dibutuhkan karena memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

## **6. Kondisi Sosial Desa Silaiya Tanjung Leuk**

Masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk hidup rukun dan saling berdampingan. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka masih memegang teguh nilai kekeluargaan dan kebersamaan. Hal ini terlihat ketika ada warga

yang mengalami musibah, masyarakat dengan sukarela datang untuk membantu, baik secara moril maupun materil.

Kegiatan gotong royong menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial masyarakat desa. Kebiasaan ini tampak saat ada acara seperti pesta pernikahan, kematian, ataupun kegiatan keagamaan seperti wirid yasin yang rutin dilaksanakan setiap hari Jumat.

Mayoritas masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk beragama Islam. Untuk menunjang kegiatan keagamaan, desa ini memiliki dua masjid yang digunakan untuk salat berjamaah, pengajian, dan kegiatan keagamaan lainnya.

Beberapa tradisi yang masih dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat antara lain adalah marhaban bayi, wirid yasin, takziah, dan acara masuk rumah baru. Tradisi ini mencerminkan nilai kebersamaan dan kekeluargaan yang tetap kuat di tengah masyarakat.<sup>50</sup>

## **7. Visi dan Misi Desa Silaiya Tanjung Leuk**

Adapun visi Desa Silaiya Tanjung Leuk yaitu Mewujudkan Desa Silaiya Tanjung Leuk yang makmur, religius, dan mandiri berbasis nilai kekeluargaan dan gotong royong dan misi Desa Silaiya Tanjung Leuk yaitu:

- a. Meningkatkan pelayanan pemerintah desa yang cepat, ramah, dan terbuka kepada masyarakat.
- b. Menumbuhkan kesadaran beragama dan memperkuat ibadah warga.

---

<sup>50</sup> Observasi di Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan pada tanggal 20 Juni 2025.

- c. Melestarikan adat istiadat dan tradisi lokal sebagai bagian dari jati diri masyarakat desa.
- d. Mendorong penguatan nilai-nilai keagamaan di semua kalangan.
- e. Menghidupkan budaya musyawarah dan kerja sama dalam pengambilan keputusan desa.
- f. Meningkatkan ekonomi warga melalui pertanian, perdagangan, jasa, dan usaha mandiri.
- g. Melakukan pendataan dan evaluasi jumlah penduduk secara berkala untuk meningkatkan kesejahteraan.
- h. Menanamkan rasa cinta tanah air dan mempererat persatuan antarwarga desa.<sup>51</sup>

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

### **1. Realitas Remaja Saat Bermain *Game Online* di Desa Silaiya Tanjung Leuk.**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan berbagai informan, baik dari kalangan remaja, orang tua, maupun tokoh adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, terungkap bahwa realitas kehidupan remaja saat bermain *game online* menunjukkan bahwa remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk memang benar-benar aktif bermain *game online*, dan hal ini bukan sekadar asumsi, melainkan merupakan fenomena yang secara langsung

---

<sup>51</sup> Dokumen Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

diamati oleh para tokoh adat di desa tersebut. Sebagaimana wawancara dengan kepala desa, Bapak Tagor Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Tagor Siregar menyatakan bahwa:

“Iya, saya sering lihat anak-anak main game di pos ronda, di warung, atau duduk di pinggir jalan, mereka rame-rame main. Tapi bukan ngobrol, malah masing-masing sibuk sama HP. Kadang saya lewat mereka gak sadar, saking fokusnya.”<sup>52</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan tokoh adat Bapak Jasoriguna Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Jasoriguna Siregar menyatakan bahwa:

“Iya, mereka sering kumpul di teras rumah warga atau di warung kopi. Main game, kadang marah-marah, gak peduli dilihat orang.”<sup>53</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan tokoh adat lainnya yaitu Bapak Mangaraja Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Mangaraja Siregar menyatakan bahwa:

“Sering. Mereka duduk ramai di warung kopi, tapi gak ngobrol. Paling cuma teriak "eh bantu woi", "awas", gitu-gitu aja. Sese kali marah saling menyalahkan”<sup>54</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan tokoh adat lainnya yaitu Bapak Pendi Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Pendi Siregar menyatakan bahwa:

“Iya, mereka duduk di pelataran masjid sambil main. Padahal tempat itu untuk ibadah. Saya pernah tegur, mereka malah pindah tempat, bukan berhenti.”<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> Tagor Siregar, Kepala Desa di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 8 Juli 2025 di kantor desa

<sup>53</sup> Jasoriguna, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 9 Juli 2025 di halaman rumah

<sup>54</sup> Mangaraja, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 9 Juli 2025 di halaman rumah.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan tokoh adat Bapak Fajar Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Fajar Siregar menyatakan:

“Iya, tiap sore bahkan sampai tengah malam saya lihat mereka duduk di teras rumah saya bawa HP. Kadang saya tanya, mereka jawab sedang main. Tapi saya juga dengar banyak kata kasar dari mulut mereka saat main.”<sup>55</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, temuan ini memperkuat fakta bahwa aktivitas bermain game online sudah menjadi bagian dari rutinitas harian remaja, dan dilakukan secara terbuka di berbagai tempat sosial desa. Tidak hanya dilakukan di dalam rumah, aktivitas ini bahkan terbawa hingga ke lingkungan, yang menunjukkan tingkat keterikatan remaja terhadap *game online* sudah mencapai tahap yang memengaruhi pola interaksi sosial mereka secara nyata. Dengan demikian, pengamatan tokoh adat secara langsung terhadap perilaku remaja tersebut menjadi bukti bahwa *game online* bukan lagi sekadar tren sesaat atau sebagai hiburan, tetapi telah mengakar dalam keseharian remaja di desa dan berdampak terhadap perubahan budaya pergaulan serta pola kehidupan mereka.

Menguatkan hasil penelitian tersebut, peneliti juga melakukan observasi langsung di lapangan dan menemukan bahwa remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk memang sering terlihat bermain *game online*, baik secara individu maupun berkelompok. Aktivitas ini tidak hanya terjadi di

---

<sup>55</sup> Pendi, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 9 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>56</sup> Fajar, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 10 Juli 2025 di halaman rumah.

dalam rumah, tetapi juga banyak dijumpai di tempat-tempat umum seperti pos ronda, warung, halaman rumah warga, hingga pinggir jalan. Dalam situasi tersebut, meskipun secara fisik mereka berkumpul, namun tidak tampak adanya komunikasi langsung di antara mereka, karena masing-masing sibuk dengan *handphone* dan permainan di genggamannya. Observasi ini sejalan dengan keterangan para tokoh adat dan menjadi bukti nyata bahwa *game online* telah mengambil porsi besar dalam kehidupan sehari-hari remaja, hingga membentuk pola interaksi sosial baru yang lebih individualistik dan minim keterlibatan sosial secara langsung.

## **2. Dampak *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Masyarakat Desa Silaiya Tanjung Leuk.**

Setelah mengetahui realitas perilaku remaja saat bermain *game online* sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, maka pada rumusan masalah kedua ini peneliti memfokuskan kajian pada dampak yang ditimbulkan dari aktivitas bermain *game online* terhadap akhlakremaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa aktivitas bermain *game online* tidak hanya menjadi rutinitas biasa bagi para remaja, tetapi telah membawa pengaruh yang nyata terhadap cara mereka bersikap, berinteraksi, dan menjalankan kehidupan sehari-hari. Dampak bermain *game online* terhadap remaja di Desa Silaiya

Tanjung Leuk mencakup berbagai aspek yang sangat kompleks dan saling berkaitan, terutama dari sisi psikologis, sosial, maupun religius.

a. Aspek Psikologis

Berdasarkan hasil wawancara dengan para remaja dan orang tua, serta didukung oleh observasi langsung peneliti, ditemukan bahwa aspek psikologis merupakan salah satu dampak paling nyata yang dialami oleh remaja akibat kebiasaan bermain *game online*.

1) Perubahan Emosi

Salah satu dampak psikologis yang paling terlihat dari kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan adalah perubahan emosi pada remaja. Sebagaimana wawancara dengan Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ipnul Sapihi menyatakan bahwa:

“Iya, saya jadi sering emosi dan ngomong kasar, pas disuruh orangtua lagi main *game*”<sup>57</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua Ipnul Sapihi, Ibu Dorina Harahap di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Dorina Harahap menyatakan bahwa:

“Ipnul anaknya emang pendiam, tapi sekarang jadi mudah emosi kalau lagi main diganggu. Pernah ngomong kasar karena kesal pas main, bikin kami kaget, karena dia biasanya baik”<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Ipnul Sapihi, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>58</sup> Dorina Harahap, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

M. Sabilillah menyatakan bahwa:

“Iya jadi malas belajar. kadang juga jadi mudah emosi kalau kalah main”<sup>59</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua M. Sabilillah, Ibu Neilen Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Neilen Siregar menyatakan bahwa:

“Iya, sering. Kalau kalah atau jaringan jelek, dia marah. Saya denger kata-kata kasar. Saya tegur, dia langsung diam, keluar kamar main sama adeknya.”<sup>60</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Rizki Lumut menyatakan bahwa:

“Kalau lagi main game tiba-tiba disuruh orangtua kadang saya juga emosi, apalagi kalah.”<sup>61</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua Rizki Lumut, Ibu Nondang Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nondang Siregar menyatakan bahwa:

---

<sup>59</sup> M. Sabilillah, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>60</sup> Neilen Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>61</sup> Rizki Lumut, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

“Saya pernah lihat dia sama temannya main game, marah-marah. Dia juga jadi cepet marah kalau diganggu. Kadang kalau kami suruh, dia gak mau”<sup>62</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

April Mahyudi menyatakan bahwa:

“Pas main game, saya jadi mudah marah, apalagi kalah atau jaringan jelek, saya marah sendiri, tapi saya juga tau itu nggak baik.”<sup>63</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua April Mahyudi, Ibu Mardiana Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Mardiana Siregar menyatakan bahwa:

“Kami kadang dengar dia marah sendiri di kamar ntah kenapa”<sup>64</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Aditya Pa Arpa menyatakan:

“Kadang-kadang saya juga marah kalau kalah main atau sinyal jelek”<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Nondang Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>63</sup> April Mahyudi, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>64</sup> Mardiana Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>65</sup> Aditya Pa Arpa, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua Aditya Pa Arpa, Ibu Nur Saida di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nur Saida menyatakan:

“Saya juga pernah dengar dia marah pas main, mungkin kalah, mukanya kelihatan kesal.”<sup>66</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa remaja dan orangtua di Desa Silaiya Tanjung Leuk, dapat disimpulkan bahwa *game online* memberi pengaruh besar terhadap emosi remaja. Remaja yang dulunya dikenal tenang, sopan, dan jarang marah, kini menjadi lebih mudah emosi, cepat tersinggung, dan sering meluapkan kemarahan saat bermain *game*.

Perubahan emosi ini biasanya muncul saat mereka mengalami kekalahan, terganggu saat sedang fokus bermain, atau saat jaringan internet bermasalah. Dalam situasi seperti ini, banyak dari mereka yang meluapkan kekesalan dengan cara membentak, marah-marah, bahkan mengucapkan kata-kata kasar, baik kepada diri sendiri, teman bermain, maupun orangtua.

Kondisi ini menunjukkan bahwa emosi remaja menjadi tidak stabil dan sulit dikendalikan. Mereka menjadi lebih sensitif dan cepat marah terhadap hal-hal kecil yang sebelumnya tidak

---

<sup>66</sup> Nur Saida, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

terlalu mengganggu. Bahkan, ketika ditegur karena sikapnya yang kasar atau marah-marah, mereka cenderung menghindar, masuk kamar, atau diam tanpa menjelaskan apa-apa.

Hal ini membuktikan bahwa bermain *game online* secara berlebihan bisa memengaruhi perasaan dan sikap remaja sehari-hari. Mereka lebih mudah tersulut emosinya, sulit mengendalikan diri, dan kadang tidak sadar bahwa sikap mereka berubah menjadi kasar atau menyakiti perasaan orang lain, terutama orangtua.

Temuan mengenai perubahan emosi ini tidak hanya didapat dari hasil wawancara, tetapi juga diperkuat oleh hasil observasi langsung peneliti terhadap beberapa remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama beberapa waktu, peneliti melihat secara langsung bagaimana remaja menunjukkan perubahan sikap dan emosi saat sedang bermain *game online*.

Dalam observasi tersebut, peneliti menemukan bahwa remaja yang sedang asyik bermain *game* cenderung menunjukkan ekspresi wajah yang tegang, nada bicara yang meninggi, bahkan dalam beberapa situasi melontarkan kata-kata kasar atau umpatan ketika mengalami kekalahan atau saat permainan terganggu. Beberapa di antaranya tampak

menyendiri, murung, atau bahkan tidak merespons orang di sekitarnya ketika sedang fokus bermain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa salah satu dampak yang paling menonjol dari aktivitas bermain game online secara berlebihan adalah meningkatnya emosi negatif pada remaja, seperti mudah marah, tersinggung, dan berkata kasar. Mereka menjadi cepat bereaksi secara emosional, terutama ketika kalah dalam permainan, terganggu saat bermain, atau saat jaringan internet bermasalah. Perubahan sikap ini mengindikasikan lemahnya kemampuan dalam mengelola emosi dan rendahnya kesabaran dalam menghadapi situasi yang tidak sesuai harapan.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, perilaku mudah emosi dan suka marah bertentangan dengan nilai-nilai dasar yang diajarkan dalam Islam. Islam mengajarkan pentingnya pengendalian diri (*mujahadah an-nafs*), yaitu kemampuan seseorang untuk melawan hawa nafsu, termasuk amarah. Dalam Islam, marah yang tidak terkendali dipandang sebagai salah satu bentuk kelemahan jiwa yang dapat merusak hubungan antarmanusia dan mendatangkan dosa jika tidak dikelola dengan baik.

## 2) Kecenderungan Menarik Diri (Isolasi Sosial)

Dampak psikologis lainnya yang ditemukan adalah kecenderungan remaja untuk menarik diri dari lingkungan sosial. Sebagaimana wawancara dengan Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Aditya Pa Arpa menyatakan bahwa:

“Saya jadi lebih sering di kamar. Kalau dulu pulang sekolah saya main bola atau bicara sama kawan di luar, sekarang lebih milih main game di kamar.”<sup>67</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua Aditya Pa Arpa, Ibu Nur Saida di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nur Saida menyatakan bahwa:

“Aditya dulu termasuk anak yang suka bicara, suka main ke luar rumah, sering bantu saya juga di rumah. Tapi setelah sering main game di hp, saya lihat dia berubah. Dia jadi lebih suka sendiri di kamar, jarang keluar rumah main sama temennya. Jarang juga ngobrol sama kami”<sup>68</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Rizki Lumut Nasution menyatakan bahwa:

“Setelah saya sering main game, emang berubah. Saya jadi lebih banyak diem di kamar, jarang main ke luar rumah.”<sup>69</sup>

---

<sup>67</sup> Aditya Pa Arpa, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>68</sup> Nur Saida, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>69</sup> Rizki Lumut, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua Rizki Lumut, Ibu Nondang Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nondang Siregar menyatakan bahwa:

“Rizki anaknya suka bantu ayahnya ke kebun, tapi sekarang jarang. Kalau sudah main game di kamar, dia bisa lupa waktu, makan aja lupa kalo ga disuruh.”<sup>70</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ali Damhuri Nasution menyatakan bahwa:

“Saya lebih sering main game dikamar, jadi pendiam dan jarang ngobrol sama orang di rumah.”<sup>71</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua Ali Damhuri, Ibu Rosada Pohan di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Rosada Pohan menyatakan bahwa:

“Ali biasanya suka rajin bantu saya di dapur dan jualan. Tapi sekarang, sejak punya HP sendiri dan main game, dia jarang bantu kecuali disuruh, dia lebih sering di kamar”<sup>72</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Romatua Siregar menyatakan bahwa:

---

<sup>70</sup> Nondang Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>71</sup> Ali Damhuri, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>72</sup> Rosada Pohan, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

“Iya ada. Saya jadi lebih sering di rumah dan jarang keluar main ke lapangan.”<sup>73</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua Romatua Siregar, Ibu Mawaddah di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Mawaddah menyatakan bahwa:

“Romatua anaknya suka ribut di rumah. Suka bantu ke sawah, kadang juga suka bercanda sama adeknya. Tapi sekarang, karna sering main game itu, dia jadi cuek, lebih sering di kamar main game.”<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa remaja dan orang tua di Desa Silaiya Tanjung Leuk, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* telah membawa dampak nyata terhadap perilaku sosial remaja, khususnya dalam bentuk kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sekitar. Remaja yang sebelumnya aktif, mudah bergaul, dan terlibat dalam berbagai aktivitas sosial maupun membantu orang tua, kini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu sendiri di kamar sambil bermain *game*, serta mengurangi interaksi langsung dengan anggota keluarga maupun teman sebaya.

Kondisi ini diperkuat dengan hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti, di mana terlihat bahwa remaja lebih sering menyendiri atau berkumpul sambil tetap fokus pada

---

<sup>73</sup> Romatua Siregar, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>74</sup> Mawaddah, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

layar ponsel masing-masing, tanpa adanya komunikasi sosial yang aktif. Hal ini menandakan terjadinya pergeseran pola interaksi dari yang bersifat langsung menjadi lebih tertutup dan individualistik.

Jika dibiarkan tanpa pengawasan, kecenderungan ini dapat berdampak jangka panjang pada perkembangan psikologis dan sosial remaja, seperti menurunnya keterampilan komunikasi, berkurangnya kepedulian terhadap lingkungan, serta melemahnya nilai-nilai kebersamaan di dalam keluarga maupun masyarakat. Oleh karena itu, dampak psikologis berupa kecenderungan menarik diri ini menjadi salah satu gejala penting yang harus diwaspadai dalam kaitannya dengan intensitas bermain *game online* di kalangan remaja desa.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam (PAI), sikap seperti ini bertentangan dengan ajaran Islam. Islam menekankan pentingnya hidup bermasyarakat, membina hubungan baik dengan sesama, dan menjalin ukhuwah islamiyah (persaudaraan). Islam mengajarkan siswa untuk menjadi pribadi yang aktif dalam kebaikan, peduli terhadap lingkungan, dan hadir di tengah masyarakat dengan membawa manfaat.

## b. Aspek Religius

### 1) Menurunnya kedisiplinan dalam beribadah

Berdasarkan hasil wawancara dengan para remaja orang tua, dan tokoh adat, serta didukung oleh observasi langsung peneliti, ditemukan bahwa aspek religius merupakan salah satu dampak yang dialami oleh remaja akibat kebiasaan bermain *game online*. Namun selain itu, aspek religius, khususnya kedisiplinan dalam ibadah, juga mengalami penurunan yang signifikan. Sebagaimana wawancara dengan Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Aditya Pa Arpa menyatakan bahwa:

“Saya sering nunda shalat kalo lagi seru main *game*”<sup>75</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Irwansyah Siregar menyatakan bahwa:

“Kalo ibadah, saya usahakan tetap shalat lima waktu, tapi kadang kalo lagi main, nyelesain game dulu baru shalat”<sup>76</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

M. Jahrahan menyatakan bahwa:

“Kadang susah bagi waktu. Kalau udah main, lupa sama yang lain. Shalat sering telat bahkan kadang gak shalat juga”<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup> Aditya Pa Arpa, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman

<sup>76</sup> Irwansyah Siregar, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ipnul Sapihi menyatakan bahwa:

“Ibadah telat kadang kalau lagi main *game*”<sup>78</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

M. Sabilillah menyatakan bahwa:

“Saya biasanya main game pulang sekolah, shalat telat kalo lagi main *game*”<sup>79</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

April Mahyudi menyatakan bahwa:

“Kalo udah pegang HP, suka lupa waktu. Saya pernah shalatnya telat karena lagi seru main.”<sup>80</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Rizki Lumut menyatakan bahwa:

“Tapi jujur kadang udah keburu capek. Shalat lima waktu jarang si, paling maghrib yang tepat waktu.”<sup>81</sup>

---

<sup>77</sup> M. Jahrahan, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>78</sup> Ipnul Sapihi, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>79</sup> M. Sabilillah, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>80</sup> April Mahyudi, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>81</sup> Rizki Lumut, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Akmal Muntazar menyatakan bahwa:

“Saya susah bagi waktu. Kalo shalat, saya tetap shalat, walaupun telat.”<sup>82</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Romatua Siregar menyatakan bahwa:

“Shalat tetap saya kerjain. Nggak pernah tinggal, cuma waktunya aja kadang telat”<sup>83</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Jasoriguna Siregar menyatakan bahwa:

“Dulu kalo maghrib, anak-anak rame ke masjid, ikut shalat berjamaah. Habis itu biasanya mereka ngaji. Tapi sekarang udah beda. Banyak yang gak ke masjid lagi. Habis azan maghrib bukannya ambil wudhu, malah udah ngumpul main game. Kadang di depan rumah, kadang duduk di warung bawa HP masing-masing. Jadi waktu yang dulu buat ibadah dan belajar ngaji, sekarang habis buat main.”<sup>84</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung di lapangan, ditemukan bahwa aspek religius remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk mengalami penurunan, khususnya dalam

---

<sup>82</sup> Ahmad Muntazar, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>83</sup> Romatua Siregar, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>84</sup> Jasoriguna Siregar, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 17 Juli 2025 di halaman.

hal kedisiplinan menjalankan ibadah shalat. Kebiasaan bermain *game online* membuat sebagian besar remaja menjadi lalai terhadap kewajiban agama. Waktu shalat sering ditunda bahkan terlewat, terutama pada shalat Maghrib dan Isya, karena mereka terlalu asyik bermain *game* baik secara daring maupun luring.

Observasi peneliti juga menunjukkan bahwa waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk beribadah dan kegiatan keagamaan di masjid, kini banyak dihabiskan untuk berkumpul sambil bermain *game* di depan rumah, warung, atau tempat umum lainnya. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran minat dan prioritas dari aktivitas religius ke aktivitas hiburan digital.

Dari sudut pandang Pendidikan Agama Islam, kondisi ini menunjukkan lemahnya nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari remaja. Padahal, PAI memiliki peran penting dalam menanamkan kebiasaan baik seperti salat tepat waktu, mencintai masjid, dan menjaga akhlak mulia. Penurunan kedisiplinan ibadah ini menjadi indikator bahwa pengaruh eksternal seperti *game online* mampu melemahkan implementasi nilai-nilai PAI jika tidak diimbangi dengan pengawasan, pembinaan, dan pembiasaan secara konsisten baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif terhadap aspek religius remaja,

khususnya dalam hal kedisiplinan beribadah. Hal ini perlu menjadi perhatian serius bagi para pendidik dan orang tua agar nilai-nilai PAI tidak hanya diajarkan secara teoritis, tetapi juga ditanamkan dalam praktik hidup remaja sehari-hari.

## 2) Menurunnya partisipasi dalam kegiatan keagamaan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti di lapangan, ditemukan bahwa kebiasaan bermain game online tidak hanya berdampak pada pelaksanaan ibadah wajib seperti shalat, tetapi juga berdampak pada minat dan partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan non-formal, Sebagaimana wawancara dengan Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

M. Jahrahan menyatakan bahwa:

“Sekarang jarangsi ikut wirid malam jumat atau kegiatan desa lainnya. Kadang lupa atau capek abis main *game*.”<sup>85</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ipnul Sapihi menyatakan bahwa:

“Saya jarang ikut kegiatan di desa, karena bantuin orangtua jaga warung, kadang udah capek istirahat dan main *game* di rumah”<sup>86</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

---

<sup>85</sup> M. Jahrahan, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>86</sup> Ipnul Sapihi, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

M. Sabilillah menyatakan bahwa:

“Saya jarang ikut kegiatan desa, pengajian malam jumat aja, itu juga kalo di suruh orangtua”<sup>87</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

April Mahyudi menyatakan bahwa:

“Saya ikut kalo ada wirid malam Jumat, tapi nggak setiap minggu. Kalau ada pengajian yang waktunya bentrok sama turnamen atau main bareng, kadang saya pilih main. Tapi kalau bisa diatur, saya usahain ikut dua-duanya.”<sup>88</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Akmal Muntazar menyatakan bahwa:

“Kadang-kadang saya ikut. Tapi kalau udah main game, saya sering lupa waktu gak jadi ikut.”<sup>89</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ali Damhuri menyatakan bahwa:

“Jarang, karena udah capek sekolah, bantuin ibu jualan, saya istirahat sambil main *game*”<sup>90</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti di lapangan, ditemukan bahwa kebiasaan bermain *game online*

---

<sup>87</sup> M. Sabilillah, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>88</sup> April Mahyudi, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>89</sup> Akmal Muntazar, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

<sup>90</sup> Ali Damhuri, Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman.

telah membawa dampak terhadap aspek religius atau keagamaan remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk. Dampak ini tidak hanya memengaruhi pelaksanaan ibadah wajib seperti salat lima waktu, tetapi juga secara nyata mengurangi minat dan partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan non-formal di tingkat desa, seperti wirid malam Jumat.

Peneliti menemukan bahwa sebagian besar remaja cenderung lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game* di rumah daripada menghadiri kegiatan keagamaan yang diadakan masyarakat. Kegiatan seperti pengajian, atau wirid yang dulunya menjadi bagian dari rutinitas sosial-religius remaja kini mulai ditinggalkan, baik karena kelelahan setelah aktivitas harian, keterikatan dengan *game*, maupun karena jadwal kegiatan yang bentrok dengan waktu bermain. Bahkan, beberapa remaja menyatakan bahwa mereka hanya akan hadir jika diminta atau disuruh oleh orang tua, dan tidak lagi memiliki kesadaran pribadi untuk ikut serta secara rutin.

Observasi langsung peneliti juga mendukung temuan ini, di mana dalam beberapa kegiatan malam keagamaan di desa, kehadiran remaja tampak minim atau bersifat tidak konsisten. Peneliti juga mengamati bahwa meskipun secara fisik berada di lokasi kegiatan, beberapa remaja tetap sibuk dengan ponsel mereka dan tidak fokus mengikuti acara. Hal ini menandakan

adanya pergeseran prioritas dan menurunnya nilai keterlibatan spiritual dalam kehidupan remaja.

Dalam perspektif pendidikan agama Islam, hal ini menunjukkan bahwa perilaku keagamaan remaja mulai terpengaruh oleh kecanduan *game*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Islam mengajarkan pentingnya menjaga waktu shalat, memperbanyak majelis ilmu, dan aktif dalam lingkungan yang menguatkan keimanan. Ketika remaja mulai mengabaikan aktivitas tersebut karena terikat dengan dunia virtual, maka nilai-nilai pendidikan agama menjadi kurang membekas dalam kehidupan mereka. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi orang tua, guru, dan tokoh agama dalam membina akhlak dan membentuk karakter religius di tengah pengaruh kuat media digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game online* bukan hanya berdampak secara psikologis dan sosial, tetapi juga memiliki kontribusi besar terhadap menurunnya kualitas keberagamaan remaja, terutama dalam hal partisipasi dan kesadaran terhadap pendidikan keagamaan di luar sekolah. Penanganan dampak ini memerlukan sinergi antara keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat desa agar remaja dapat diarahkan kembali kepada kegiatan yang memperkuat iman,

akhlak, dan tanggung jawab spiritualnya sebagai generasi muslim.

### **3. Solusi dalam Mengatasi Perubahan Akhlak Remaja Setelah Bermain *Game Online* di Desa Silaiya Tanjung Leuk.**

Setelah mengidentifikasi berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh kebiasaan bermain *game online*, khususnya dalam hal perubahan akhlak remaja, penting untuk merumuskan langkah-langkah strategis dalam mengatasinya. Perubahan akhlak yang dimaksud mencakup menurunnya kepedulian sosial, lemahnya kontrol emosi, berkurangnya minat terhadap kegiatan keagamaan, hingga melemahnya hubungan dengan keluarga dan masyarakat. Fenomena ini tentu tidak dapat dibiarkan berlarut-larut, karena akan memengaruhi pembentukan karakter generasi muda di masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak, mulai dari tokoh adat, tokoh agama, orang tua, hingga remaja itu sendiri, ditemukan beberapa solusi yang dianggap relevan dan dapat diterapkan secara bertahap di lingkungan Desa Silaiya Tanjung Leuk. Solusi-solusi ini tidak hanya bersifat korektif terhadap perilaku remaja yang sudah terpengaruh *game online*, tetapi juga bersifat preventif agar dampaknya tidak semakin meluas.

#### **a. Pendekatan Komunikatif (Berbicara secara baik-baik)**

Salah satu solusi yang dapat dilakukan orang tua dalam menghadapi perubahan akhlak remaja akibat kecanduan *game online* adalah dengan menggunakan pendekatan komunikatif. Pendekatan ini

dilakukan dengan cara mengajak anak berdialog secara baik-baik, tanpa menggunakan nada tinggi atau emosi. Orang tua membuka ruang komunikasi yang nyaman agar anak merasa dihargai dan didengar, sehingga lebih terbuka terhadap nasihat atau arahan.

Pendekatan ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional, agar anak tidak merasa dikontrol secara keras, melainkan didampingi dengan kasih sayang. Ketika anak merasa dimengerti, mereka cenderung lebih mudah diarahkan dan tidak memberontak saat diberikan batasan atau aturan.

Dengan pendekatan komunikatif, pengaruh negatif *game online* terhadap akhlak remaja dapat dikurangi secara perlahan melalui kesadaran dan kerelaan dari dalam diri anak itu sendiri. Sebagaimana wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nur Saida menyatakan bahwa:

“Saya gak melarang karena takut dia makin marah. Biasanya saya ajak dia ngobrol, tanya dia main apa, dan sama siapa. Kalau saya sudah ajak ngobrol, saya lebih mudah di bilangin.”<sup>91</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Abdul Wahid Siregar menyatakan:

“Kami kasih tau kalau main boleh, asal jangan sampai lupa makan, shalat, dan sekolah.”<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup> Nur Saida, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>92</sup> Abdul Wahid Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua emaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Mayanti Siregar menyatakan:

“Anak saya anak yang nurut, jadi saya cuma kasih tahu baik-baik. saya bilang, HP itu hanya hiburan, bukan kewajiban, jadi gak perlu main hp lama-lama”<sup>93</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Dorina Harahap menyatakan bahwa:

“Kami juga sering ngobrol, gak marah-marah. Kalau dilarang, takutnya dia main diam-diam.”<sup>94</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua emaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nondang Siregar menyatakan bahwa:

“Kadang kalau saya lihat dia lama mainnya, saya suruh ambil barang atau bantu ke kebun. Lama-lama dia sadar juga kalo gak boleh lama lama main gamenya.”<sup>95</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Zubaidah menyatakan bahwa:

“Kami ajak ngobrol tentang dampak main game yang terlalu lama, saya kasih contoh dari cerita orang lain. Supaya dia sadar”<sup>96</sup>

---

<sup>93</sup> Mayanti Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>94</sup> Dorina Harahap, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>95</sup> Nondang Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>96</sup> Zubaidah, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Mawaddah Nasution menyatakan bahwa:

“Saya gak marahin dia sih. Biasanya saya kasih contoh aja, kayak “Tuh liat abangmu, pinter ngatur waktu, gak terlalu sering main.” Kadang juga saya ajak dia ngobrol sambil nyuruh bantu-bantu di rumah, biar dia gak betah terus-terusan di kamar.”<sup>97</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Kepala Desa, Bapak Tagor Siregar di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Tagor Siregar menyatakan bahwa:

“Kadang saya datangi mereka pas lagi main game, saya ajak ngobrol, tanya-tanya soal game yang mereka mainkan. Setelah itu saya kasih nasihat pelan-pelan. Kalau langsung di marahin, nanti mereka jadi marah. Saya juga bilang ke orangtuanya batasi jam main HP di rumah.”<sup>98</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Jasoriguna Siregar menyatakan bahwa:

“Saya pernah ngumpulin beberapa anak, saya ajak bicara tentang masa depan. Saya kasih contoh orang sukses tuh bukan karena game, tapi karena rajin belajar dan kerja keras. Saya juga nyuruh mereka jadi panitia kalo ada acara di desa ini agar mereka aktif”<sup>99</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Tokoh Adat lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

---

<sup>97</sup> Mawaddah Nasution, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>98</sup> Tagor Siregar, Kepala Desa di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>99</sup> Jasoriguna Siregar, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Bapak Fajar Siregar menyatakan bahwa:

“Gak langsung saya marahin, tapi ajak mereka ngobrol, kasih contoh.”<sup>100</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung di Desa Silaiya Tanjung Leuk, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang digunakan oleh orang tua, kepala desa, dan tokoh adat dalam menghadapi remaja yang kecanduan game online cenderung bersifat persuasif, komunikatif, dan penuh keteladanan. Mayoritas dari mereka tidak langsung melarang atau memarahi secara keras, karena khawatir hal tersebut akan membuat anak semakin tertutup atau menjauh.

Orang tua lebih memilih mengajak anak berdialog secara santai, memberikan pengertian secara perlahan, menyisipkan nasihat melalui contoh nyata, serta berupaya membangun kedekatan emosional. Beberapa juga menggunakan strategi tidak langsung, seperti mengalihkan perhatian anak melalui aktivitas rumah tangga atau kegiatan produktif lainnya.

Kepala desa dan tokoh adat pun mengambil peran penting dengan menggunakan pendekatan kultural dan sosial. Mereka memfasilitasi dialog santai dengan para remaja, memberikan motivasi tentang masa depan, dan bahkan melibatkan remaja dalam kegiatan desa agar mereka merasa dihargai dan terarah. Strategi ini menunjukkan bahwa masyarakat secara keseluruhan berupaya

---

<sup>100</sup> Fajar Siregar, Kepala Desa di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

menciptakan suasana pembinaan yang tidak menghakimi, tetapi mendorong kesadaran dari dalam diri remaja.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, strategi ini sejalan dengan nilai-nilai ta'dib (pendidikan dengan adab) dan uswah hasanah (keteladanan yang baik). Pendidikan Agama Islam mengajarkan bahwa proses pendidikan harus dilakukan dengan hikmah, kelembutan, dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi psikologis peserta didik. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan masyarakat di Desa Silaiya Tanjung Leuk dapat dikatakan telah mendukung tujuan, yaitu membentuk pribadi yang religius, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia, meskipun tantangan seperti kecanduan game online semakin nyata di kalangan remaja.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peran keluarga dan tokoh masyarakat sangat penting dalam mengendalikan dampak negatif *game online*, dan pendekatan yang penuh kasih, disertai komunikasi yang intensif, merupakan strategi efektif dalam membina remaja agar tetap berada pada jalur yang positif secara moral dan spiritual.

#### b. Memberi Kegiatan Alternatif

Salah satu solusi yang dilakukan oleh orang tua di Desa Silaiya Tanjung Leuk untuk mengurangi dampak negatif *game online* terhadap akhlak remaja adalah dengan memberikan kegiatan alternatif

yang positif. Orang tua menyadari bahwa melarang anak bermain *game* secara total bukanlah cara yang efektif, karena justru bisa menimbulkan jarak emosional antara orang tua dan anak. Oleh karena itu, beberapa orang tua berinisiatif mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Sebagaimana wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nur Saida menyatakan bahwa:

“Kadang kami juga ajak dia jalan-jalan sore ke tolang beli makanan, supaya gak terus-terusan di rumah pegang HP.”<sup>101</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Abdul Wahid Siregar menyatakan bahwa:

“Kalau hari minggu, kami ajak dia ikut ke kebun supaya dia punya kegiatan lain selain main HP. Dikit-dikit dia mulai ngerti batas waktu main game”<sup>102</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Mayanti Siregar menyatakan bahwa:

“Kami juga suruh dia ikut kegiatan masjid dan gotong royong biar gak main HP aja.. Kalau sudah sibuk sama kegiatan, dia jadi lupa sama game. Sekarang pun saya selalu ingatkan dia untuk ikut temannya wirid.”<sup>103</sup>

---

<sup>101</sup> Nur Saida, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>102</sup> Abdul Wahid Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>103</sup> Mayanti Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Dorina Harahap menyatakan bahwa:

“Karena dia juga bantu orangtua di warung, kami gak terlalu larang. Tapi kami ajak dia atur waktu. Misalnya pagi bantu di warung, siang boleh main sebentar, malam harus belajar atau istirahat.”<sup>104</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Neilen Siregar menyatakan bahwa:

“Selain itu kami ajak dia sering-sering bantu di dapur dan beresin rumah supaya gak main HP terus”<sup>105</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Nondang Siregar menyatakan bahwa:

“Kadang kalau dia kebanyakan main, kami suruh ambil barang atau bantu ke kebun. Lama-lama dia sadar juga gak boleh lama lama main gamenya.”<sup>106</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Zubaidah menyatakan bahwa:

“Kami sering suruh dia bantuin beresin rumah. Atau saya suruh dia ikut bantu neneknya ke sawah.”<sup>107</sup>

---

<sup>104</sup> Dorina Harahap, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>105</sup> Neilen Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>106</sup> Nondang Siregar, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>107</sup> Zubaidah, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Rosada Pohan menyatakan bahwa:

“Saya juga suruh dia bantu ibunya jualan dulu. Saya bilang, kalau udah bantu baru boleh main. Kalau gak nurut, ya udah, HP-nya gak dikasih.”<sup>108</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua remaja lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Ibu Mawaddah Nasution menyatakan bahwa:

“Kadang juga saya ajak dia ngobrol sambil nyuruh bantu-bantu di rumah, biar dia gak betah terus-terusan di kamar. Kalau dia udah mulai main lama, saya bilang, “Eh, HP-nya simpan dulu, bantu ibu”<sup>109</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Jasoriguna Siregar menyatakan bahwa:

“Kami tiap minggu adakan gotong royong bersih lingkungan, kalau ada acara mereka di desa mereka yang jadi panitia. Biar mereka ada kegiatan.”<sup>110</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Tokoh Adat lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Mangaraja menyatakan bahwa:

“Bikin acara wirid tiap malam jumat dan gotong royong di hari minggu supaya anak-anak ada kegiatan.”<sup>111</sup>

---

<sup>108</sup> Rosada Pohan, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>109</sup> Mawaddah Nasution, Orangtua Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>110</sup> Jasoriguna Siregar, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Pendi menyatakan bahwa:

“Kami coba deketin anak-anak lewat kegiatan kampung yang udah biasa, kayak gotong royong tiap hari Minggu sama wirid malam Jumat. Kami ajak mereka ikut, pelan-pelan aja saya suruh, gak dipaksa. Soalnya kalau udah biasa kumpul rame-rame gitu, mereka jadi lebih semangat, dan gak terus-terusan main game aja.”<sup>112</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Tokoh Adat lainnya di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Bapak Pendi menyatakan bahwa:

“Kami sekarang lebih sering adain gotong royong bareng tiap hari Minggu, biar anak-anak muda bisa ikut bantu bersihin kampung, motong rumput, sama bersihin mesjid. Selain itu, tiap malam Jumat kami juga rutin adain wirid di masjid, dan anak-anak diajak untuk ikut. Biar mereka gak cuma duduk di rumah main game, tapi juga terbiasa ikut kegiatan, kumpul sama orang kampung.”<sup>113</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dan tokoh adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, dapat disimpulkan bahwa salah satu solusi yang dianggap efektif dalam mengatasi perubahan akhlak remaja akibat *game online* adalah dengan memberikan kegiatan alternatif yang positif. Kegiatan ini mencakup aktivitas membantu pekerjaan rumah tangga, ikut serta dalam usaha orang tua, menghadiri

---

<sup>111</sup> Mangaraja, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>112</sup> Pendi, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

<sup>113</sup> Fajar, Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, wawancara, 12 Juli 2025 di halaman rumah.

kegiatan masjid seperti wirid malam Jumat, berpartisipasi dalam gotong royong membersihkan lingkungan, dan mengikuti acara-acara desa yang bersifat sosial kemasyarakatan. Upaya ini bertujuan tidak hanya untuk mengalihkan perhatian remaja dari kebiasaan bermain game secara berlebihan, tetapi juga untuk menanamkan kembali nilai-nilai tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Untuk memperkuat hasil penelitian, peneliti juga melakukan observasi langsung di lapangan. Dari pengamatan tersebut, terlihat bahwa remaja yang aktif mengikuti kegiatan desa dan keagamaan cenderung lebih terkontrol dalam penggunaan gawai, memiliki interaksi sosial yang lebih baik, serta menunjukkan sikap yang lebih sopan dan peduli terhadap orang di sekitarnya. Sebaliknya, remaja yang jarang terlibat dalam kegiatan tersebut cenderung lebih sering menyendiri dan sulit diatur waktunya. Observasi ini membuktikan bahwa pemberian kegiatan alternatif dapat menjadi langkah strategis untuk mengurangi dampak negatif game online.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam (PAI), solusi ini sangat relevan dengan tujuan pembinaan akhlak mulia yang diajarkan dalam Islam. Aktivitas seperti membantu orang tua merupakan bentuk pengamalan *birrul walidain* (berbakti kepada orang tua), keterlibatan dalam kegiatan masjid dan wirid mencerminkan penerapan ukhuwah Islamiyah dan semangat *amar ma'ruf nahi munkar*, sementara gotong

royong adalah wujud nyata dari ajaran Islam tentang kerja sama dalam kebaikan (*ta'awun 'alal birri wattaqwa*). Dengan membiasakan remaja mengikuti kegiatan yang bernilai ibadah dan sosial, diharapkan mereka mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kewajiban agama serta interaksi sosial yang sehat, sehingga akhlak islami dapat terbentuk kembali secara konsisten dalam kehidupan mereka sehari-hari.

### C. Pengolahan dan Analisis Data

Rahmawati menjelaskan bahwa gejala kecanduan *game online* dapat dilihat dari tujuh indikator, yaitu: pikiran selalu fokus pada *game*, merasa cemas dan sedih saat tidak bermain, kebutuhan untuk menambah durasi bermain, gagal mengendalikan dorongan bermain, kehilangan minat terhadap kegiatan lain, terus bermain meskipun ada masalah, dan terganggunya hubungan sosial maupun pendidikan.<sup>114</sup> Jika dibandingkan dengan temuan penelitian di Desa Silaiya Tanjung Leuk, dapat dilihat bahwa hampir seluruh gejala yang disebutkan Rahmawati muncul pada remaja di desa ini.

#### 1. Pikiran selalu fokus pada *game online*

Berdasarkan wawancara, remaja di Desa Silaiya cenderung memusatkan perhatian pada *game* dibandingkan aktivitas lain. Seorang informan mengatakan: “Kalau dulu sepulang sekolah saya main bola atau ngobrol sama teman di warung, sekarang lebih milih langsung main *game*”

---

<sup>114</sup> Devie Rahmawati., dkk, *Kecanduan Game Online*, (Jakarta: Pabrik Boekoe, 2021), hal.7

Pernyataan ini memperlihatkan bahwa pikiran remaja terus menerus tertuju pada *game*, sehingga aktivitas lain seperti belajar, membantu orang tua, bahkan ibadah sering ditunda. Hal ini sesuai dengan penjelasan Rahmawati bahwa fokus pikiran pada *game* merupakan tanda awal kecanduan.

## 2. Merasa cemas, tidak tenang, dan sedih saat tidak bermain

Gejala kedua juga terlihat jelas. Misalnya, salah satu remaja menyampaikan: “kadang jadi senang dan semangat kalau menang, tapi juga jadi ga tenang dan gampang marah kalau kalah. Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan emosional pada *game*, di mana ketiadaan akses bermain menimbulkan rasa cemas. Teori Rahmawati menegaskan bahwa rasa tidak nyaman ini merupakan salah satu ciri yang membedakan antara bermain biasa dengan kecanduan.

## 3. Merasa perlu menambah waktu bermain

Hampir semua subjek penelitian mengalami peningkatan durasi bermain dari waktu ke waktu. Misalnya, salah satu informan yang awalnya bermain hanya 2–3 jam sehari, kini bisa bermain hingga 6–8 jam. Seorang remaja bahkan mengaku: “Kalau lagi seru, bisa main sampai larut malam, lupa waktu.” Gejala ini sesuai dengan teori Rahmawati yang menyatakan bahwa kecanduan ditandai dengan adanya dorongan untuk terus menambah waktu bermain agar merasa puas.

#### 4. Gagal mengendalikan keinginan bermain

Gejala ini tampak jelas dari pengakuan salah satu informan menyampaikan: “Pernah di larang main, Tapi saya diam aja, terus jagain adik saya, biar gak dimarahin. tunggu orang rumah nggak marah lagi baru main lagi.” Hal ini menunjukkan adanya kegagalan dalam mengontrol diri meskipun sudah ada kesadaran tentang dampak negatif. Sesuai dengan Rahmawati, gejala ini mengindikasikan lemahnya *self-control* akibat dominasi *game* dalam kehidupan remaja.

#### 5. Kehilangan minat terhadap kegiatan lain

Temuan di lapangan juga menunjukkan bahwa beberapa remaja jarang ikut kegiatan ibadah. Seorang tokoh masyarakat mengatakan: “Saya lihat makin banyak anak muda yang lupa waktu gara-gara game. Dulu kalau waktu maghrib, anak-anak rame ke masjid, ikut shalat berjamaah. Habis itu biasanya mereka ngaji. Tapi sekarang udah beda. Banyak yang gak ke masjid lagi. Habis azan maghrib bukannya ambil wudhu, malah udah ngumpul main game. Kadang di depan rumah, kadang duduk di warung bawa HP masing-masing. Jadi waktu yang dulu buat ibadah dan belajar ngaji, sekarang habis buat main.” Hilangnya minat terhadap kegiatan sosial dan keagamaan ini memperkuat teori Rahmawati bahwa kecanduan game membuat seseorang tidak lagi tertarik pada hobi atau aktivitas positif lain.

6. Terus bermain meskipun tahu ada masalah

Banyak remaja tetap melanjutkan kebiasaan bermain meski sudah mendapat teguran dari orang tua. Misalnya, salah satu informan berkata: “Iya, saya jadi sering tidur malam karena main game sampai larut malam. Besoknya ngantuk terus di sekolah dan jadi gampang emosi”. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mereka menyadari adanya konsekuensi buruk, dorongan untuk bermain lebih kuat daripada kesadaran untuk berhenti. Teori Rahmawati menyebut fenomena ini sebagai bentuk maladaptif dari kecanduan.

7. Hubungan sosial dan pendidikan terganggu

Dampak paling jelas adalah menurunnya kualitas hubungan sosial dan pendidikan. Ada anak yang jarang berbicara dengan orang tua ketika sibuk bermain, bahkan mudah marah jika diganggu. Seorang orang tua menceritakan: “Sekarang agak jarang ikut wirid malam jumat atau kegiatan desa lainnya. Kadang lupa atau capek setelah main *game*” Selain itu, ada juga remaja yang pulang terlambat sekolah karena singgah untuk bermain game bersama teman. Fenomena ini memperkuat gejala terakhir dalam teori Rahmawati, yakni terbengkalainya hubungan sosial dan kewajiban pendidikan akibat dominasi *game online*.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Menurut Sianturi, kecanduan *game online* terbagi atas tiga tingkatan, yaitu ringan, sedang, dan berat. Pada tingkatan ringan, ciri-cirinya adalah mulai sering bermain *game online* dengan pola hidup yang tidak teratur serta muncul rasa malas dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Pada tingkatan sedang, seseorang akan menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap *game*, mengalami kesulitan berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Sedangkan pada tingkatan berat, kecanduan ditandai dengan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam *game*, semakin berkurangnya interaksi sosial di masyarakat, dan bahkan adanya pengeluaran uang khusus untuk menunjang permainan.<sup>115</sup>

Sementara itu, Manita, menjelaskan bahwa tingkatan kecanduan dapat diukur dari lamanya durasi bermain, yaitu: kurang dari 3 jam per hari dikategorikan ringan, 3–7 jam per hari dikategorikan sedang, dan lebih dari 7 jam per hari dikategorikan berat.<sup>116</sup>

Berdasarkan hasil observasi terhadap sepuluh subjek penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk bervariasi, namun mayoritas berada pada kategori sedang. Dari sepuluh subjek, enam orang di antaranya, yaitu subjek APA, IS (12 tahun), MS, RLN, AMH (15 tahun dengan durasi 5 jam), serta RS, menunjukkan gejala kecanduan tingkat sedang. Hal ini ditandai dengan adanya penurunan

---

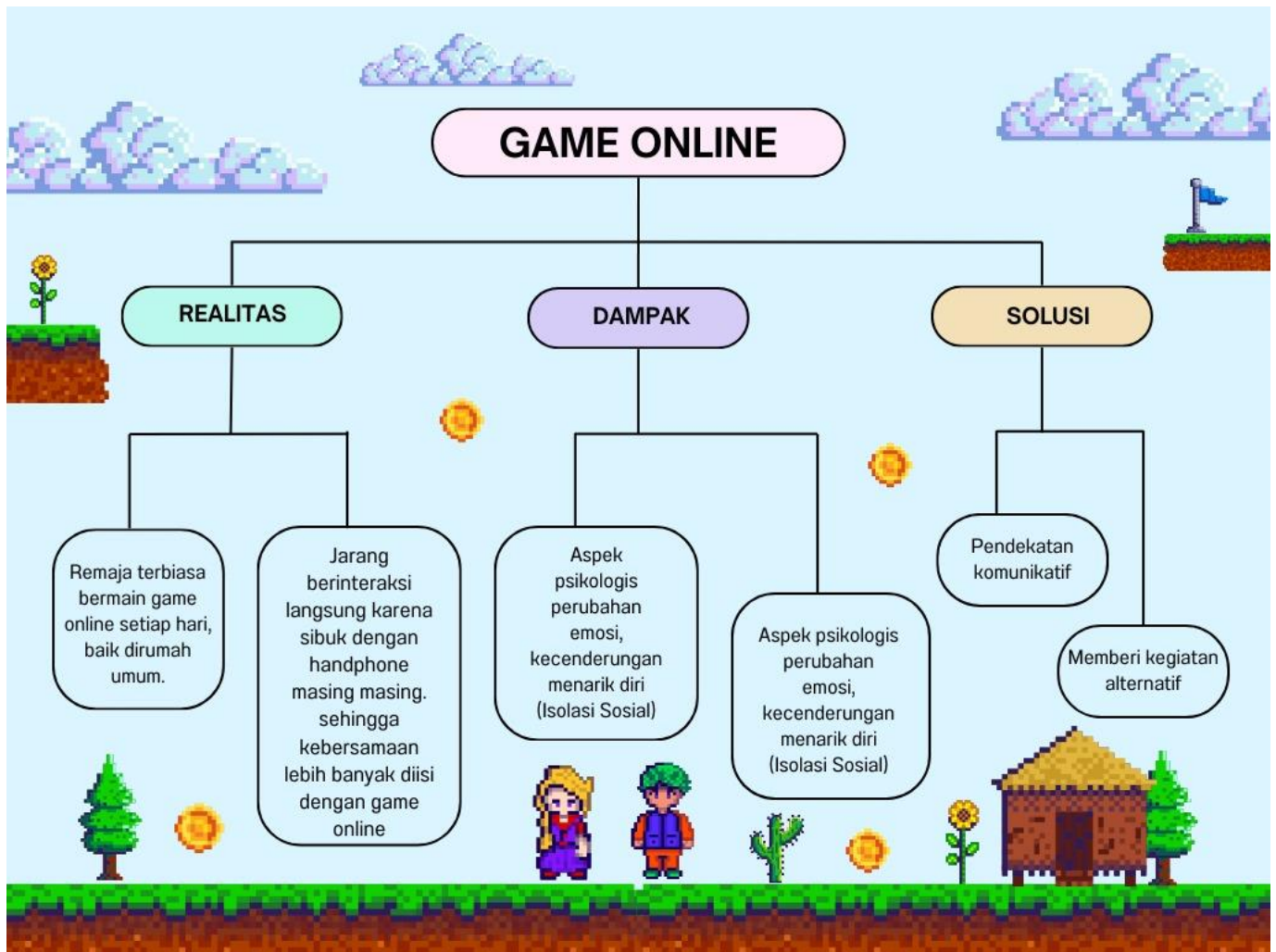
<sup>115</sup> Iik Iqbal, dkk, “Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X Ma Plus Al Mujammil Garut”, *Jurnal FOKUS*, Vol. 4, No. 1, Januari 2021, hal. 60

<sup>116</sup> Rosyad Nurdin Baihaqi Dan Partini, “Kecanduan Bermain Game Online Pada Mahasiswa”, *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2025, hal. 8.

kedisiplinan, lemahnya kontrol emosi, serta keterbatasan dalam mengatur waktu antara bermain dengan kewajiban lain, meskipun sebagian dari mereka masih menunjukkan sikap tanggung jawab dan interaksi sosial yang cukup baik.

Sementara itu, empat orang lainnya, yaitu subjek IS (18 tahun), MJS, AMN, dan AMH (15 tahun) dengan durasi 8 jam, telah masuk dalam kategori berat. Mereka memperlihatkan dominasi *game* dalam hampir seluruh aspek kehidupannya, mulai dari kedisiplinan belajar dan ibadah yang rendah, emosi yang tidak terkontrol, hubungan sosial yang menurun drastis, hingga sikap kurang bertanggung jawab terhadap tugas sekolah maupun pekerjaan rumah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja Desa Silaiya Tanjung Leuk mengalami kecanduan *game online* pada tingkat sedang, sementara sebagian lainnya sudah berada pada kategori berat. Kondisi ini menunjukkan bahwa fenomena *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku, disiplin, dan interaksi sosial remaja di desa tersebut.



Gambar 4.1 Peta Konsep

## E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang mungkin memengaruhi hasil penelitian, antara lain:

### 1. Lingkup lokasi penelitian yang sempit

Penelitian ini hanya dilakukan di Desa Silaiya Tanjung Leuk, Kecamatan Sayur Matinggi. Hasil penelitian lebih menggambarkan kondisi lokal di desa tersebut dan belum tentu sama dengan kondisi remaja di daerah lain, khususnya di perkotaan yang pola hidupnya berbeda.

### 2. Keterbukaan informan dalam wawancara

Salah satu kendala utama adalah keterbukaan informan ketika menjawab pertanyaan wawancara. Topik mengenai *game online* dianggap sensitif oleh sebagian orang tua, karena mereka merasa takut jika jawaban mereka seolah menyalahkan anak atau memperlihatkan kelemahan dalam mendidik. Ada juga remaja yang malu-malu atau menjawab singkat, sehingga peneliti harus membangun suasana akrab lebih dulu. Karena keterbatasan waktu, tidak semua informan bisa diwawancarai dalam kondisi yang benar-benar santai. Hal ini membuat sebagian data terasa kurang mendalam, meskipun masih bisa dianalisis.

### 3. Hambatan sosial di lapangan

Peneliti juga menghadapi tantangan sosial, misalnya adanya anggapan dari sebagian masyarakat bahwa penelitian ini dapat mencemarkan nama

baik desa atau keluarga tertentu. Beberapa tetangga bahkan pernah menyampaikan keberatan secara langsung, sehingga peneliti harus menjelaskan berulang kali bahwa penelitian ini murni untuk kepentingan akademik, bukan untuk menjatuhkan pihak manapun. Situasi ini sedikit banyak memengaruhi kelancaran proses wawancara.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap remaja, orang tua, kepala desa, serta tokoh adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Realitas remaja saat bermain *game online* menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* telah menjadi bagian dari rutinitas harian sebagian besar remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk. Kebiasaan ini tidak hanya dilakukan di rumah, tetapi juga di ruang-ruang publik seperti pos ronda, warung, teras rumah warga, dan pinggir jalan.
2. Dampak bermain *game online* terhadap perilaku remaja meliputi perubahan emosi, kecenderungan menarik diri (isolasi sosial), berkurangnya partisipasi dalam kegiatan masyarakat, melemahnya komunikasi langsung dengan keluarga, serta menurunnya kepedulian terhadap lingkungan, penurunan kedisiplinan dalam menjalankan ibadah wajib, serta berkurangnya minat mengikuti kegiatan keagamaan seperti wirid malam Jumat, pengajian, dan kegiatan masjid lainnya.
3. Solusi mengatasi perubahan akhlak remaja meliputi pendekatan komunikatif, pengawasan dan pengaturan waktu bermain, pemberian kegiatan alternatif yang positif, serta pembinaan melalui kegiatan desa dan masjid.

## B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Untuk Remaja

Remaja diharapkan mampu mengatur penggunaan *game online* secara bijak agar tidak memengaruhi akhlak dan perilaku sehari-hari. Bermain *game online* boleh dilakukan sebagai hiburan, namun tidak boleh membuat lalai terhadap kewajiban agama, sopan santun terhadap orang tua, dan tanggung jawab sosial. Remaja perlu menjaga kesopanan dalam berbicara, menghargai orang yang lebih tua, serta tetap aktif dalam kegiatan positif di lingkungan, seperti membantu orang tua, bergotong royong, dan mengikuti kegiatan masjid. Dengan menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan kewajiban agama maupun sosial, akhlak mulia yang menjadi jati diri remaja muslim akan tetap terpelihara.

### 2. Untuk Orang Tua

Orang tua diharapkan terus membangun komunikasi yang baik dengan anak, menetapkan aturan yang jelas mengenai penggunaan gawai, dan memberikan contoh positif dalam penggunaan teknologi. Orang tua juga dapat melibatkan anak dalam berbagai aktivitas rumah tangga dan sosial, sehingga anak memiliki alternatif kegiatan yang bermanfaat selain bermain *game*.

### 3. Untuk Tokoh Adat

Tokoh adat dan tokoh agama diharapkan terus menghidupkan kegiatan sosial dan keagamaan di desa yang mampu menarik minat remaja. Kegiatan seperti gotong royong, wirid malam Jumat, dan pengajian rutin dapat dijadikan sarana pembinaan akhlak sekaligus mempererat hubungan sosial antarwarga.

### 4. Untuk Pemerintah Desa

Pemerintah desa dapat menyediakan fasilitas dan kegiatan positif bagi remaja, seperti taman baca, lapangan olahraga, atau pelatihan keterampilan. Dengan adanya fasilitas dan program yang menarik, remaja memiliki pilihan kegiatan lain yang dapat mengurangi intensitas bermain game online.

### 5. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, baik dari segi wilayah maupun jumlah responden, serta mempertimbangkan faktor lain seperti pengaruh media sosial atau lingkungan sekolah terhadap perilaku remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y. (2007). *Studi Akhlak dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Amzah.
- Achadah, A., & Sari, E. L. (2021). Game Online Terhadap Perubahan Akhlak. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*.
- Alam, L. N., & dkk. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*.
- Aprilistya, A. (2023). Dampak Media Sosial Terhadap Penurunan Nilai Moral dan Etika Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Astuti, A. P., & Nurmawati, A. (2014). Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*.
- Baihaqi, R. N., & Partini. (2025). Baihaqi. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Dalimunthe, W. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal*. Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan.
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Departemen Agama RI. (2016). *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Maktabah Al-Fatih Rasyid Media.
- Dzajuli, M. F. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di Mts Al-Husna Cimanggis Depok*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Faisal, M. (2024). Pendidikan Agama Islam Sebagai Upaya Membentuk Akhlak Siswa. *Jurnal Agama Sosial dan Budaya*.
- Fashihullisan, J. (2022). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di Mts Darul Ma'arif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima*. Mataram: UIN Mataram.
- Firdaus, Y., & dkk. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*.

- Hakim, A. R. (2024). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak*. Lampung: IAIN Metro.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hendri, R. (2020). *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus Smk Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Iik Ikbil, d. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X Ma Plus Al Mujammil Garut. *Jurnal FOKUS*.
- King, L. A. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kurnianto, B. T. (2017). Dampak Sosial Ekonomi Masyarakat Akibat Pengembangan Lingkar Wilis di Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Agribisnis Fakultas Pertanian Unita*.
- Munir, M., & dkk. (2024). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Narbuko, C., & Ahmad, A. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priono, T. A. (2022). *Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir*. Lampung: IAIN Metro.
- Rahmatunnisa, S., & Halimah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahmawati, D. (2021). *Kecanduan Game Online*. Jakarta: Program Humas Universitas Indonesia.
- Rajab, A. (2022). *Kepak Sayap Pendidikan Islam*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Jurnal Perempuan dan Anak*.

- Rustiawan, H., & Hasbullah. (2023). "Konteks Ayat Al-Qur'an Dengan Pendidikan (Analisis Tafsir Al-Qur'an Surah At-Tahrim Ayat 6)", . *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Sesady, M. (2023). *Ilmu Akhlak*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Siregar, S., & dkk. (2023). *Akhlak Tasawuf*. Yogyakarta: Semesta Aksara.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* . Bandung: CV. Alfabeta.
- Supriatna, E. (2019). Islam dan Kebudayaan. *Jurnal Soshum Insentif*.
- Susanti, S., & dkk. (2021). Systematic Literatur Review: Dampak Game Online Terhadap Etika dan Perilaku Anak. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Unma*.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*.
- Talo, I. P. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*. Bengkulu: Universitas Fatmawati Sukarno.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun: Unipma Press.
- Ulya, L., Sucipto, & Fatuhrohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game online terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Education FKIP UNMA*.
- Wirawan, A. (2021). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)*,. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam.
- Wulandari, A. (2019). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*.

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Nurghani Haryati
2. NIM : 2120100283
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat / Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Agustus 2002
5. Anak Ke : 3 Dari 4 Bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswi
8. Agama : Islam
9. Alamat : Jalan Cibubur II Blok Ringin RT 12/03, Kelurahan Cibubur,  
Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur
10. Telp/HP : 081377063024
11. e-mail : [nurghaniharyati1508@gmail.com](mailto:nurghaniharyati1508@gmail.com)

## II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
  - a. Nama : Mester Harahap
  - b. Pekerjaan : Purnawiran TNI-AD
  - c. Alamat : Jalan Cibubur II Blok Ringin RT 12/03, Kelurahan Cibubur,  
Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur
  - d. Telp/HP : 082114718345
2. Ibu
  - a. Nama : Rodiati Usman
  - b. Pekerjaan : -
  - c. Alamat : Jalan Cibubur II Blok Ringin RT 12/03, Kelurahan Cibubur,  
Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur
  - d. Telp/HP : -

## III. PENDIDIKAN

1. SDN Cibubur 10 Tamat Tahun 2014
2. MTsN 30 Jakarta Tamat Tahun 2017
3. MAN 15 Jakarta Tamat Tahun 2020
4. S.1 UIN SYAHADA Padangsidempuan Tamat Tahun 2025

## Lampiran I

### Pedoman Observasi

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
1.	APA	17 tahun	Mobile Legend	6 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman	✓		
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>		✓	
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓

					Tanggung Jawab	a. Menyelesaikan tugas sekolah atau rumah sebelum bermain <i>game</i>			✓
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar		✓	
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>		✓	
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang✓

Berat

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
2.	IS	18 tahun	Mobile Legend	8 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman	✓		
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>	✓		
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓
					Tanggung	a. Menyelesaikan tugas sekolah atau			✓

					Jawab	rumah sebelum bermain <i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar		✓	
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>		✓	
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang

Berat✓

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
3.	MJS	15 tahun	Mobile Legend dan Free Fire	8 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman	✓		
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>			✓
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓
					Tanggung Jawab	a. Menyelesaikan tugas sekolah atau rumah sebelum bermain			✓

						<i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar		✓	
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>			✓
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang

Berat✓

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
4.	IS	12 tahun	Mobile Legend dan Free Fire	3 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.		✓	
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman	✓		
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>			✓
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua	✓		
					Tanggung	a. Menyelesaikan tugas sekolah	✓		

					Jawab	atau rumah sebelum bermain <i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar	✓		
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>	✓		
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang✓

Berat

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
5.	MS	14 tahun	Mobile Legend	5 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman		✓	
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>		✓	
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓
					Tanggung	a. Menyelesaikan tugas sekolah atau			✓

					Jawab	rumah sebelum bermain <i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar			✓
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>			✓
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang✓

Berat

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
6.	AMN	17 tahun	Mobile Legend dan Free Fire	8 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman		✓	
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>		✓	
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓
					Tanggung	a. Menyelesaikan tugas sekolah		✓	

					Jawab	atau rumah sebelum bermain <i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar			✓
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>			✓
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang

Berat✓

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
7.	RLN	16 tahun	Mobile Legend	4,5 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman			✓
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>		✓	
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓
					Tanggung	a. Menyelesaikan tugas sekolah		✓	

					Jawab	atau rumah sebelum bermain <i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar	✓		
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>			✓
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang✓

Berat

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
8.	AMH	15 tahun	Mobile Legend	5 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman			✓
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>		✓	
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓
					Tanggung	a. Menyelesaikan tugas sekolah		✓	

					Jawab	atau rumah sebelum bermain <i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar	✓		
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>		✓	
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang✓

Berat

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
9.	ADN	15 tahun	Mobile Legend dan Free Fire	8 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.			✓
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.			✓
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman			✓
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>			✓
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan			✓
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua			✓
					Tanggung Jawab	a. Menyelesaikan tugas sekolah atau rumah sebelum bermain			✓

						<i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar			✓
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>			✓
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang

Berat✓

No.	Nama	Usia	Jenis Game Online	Durasi/Hari	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		
							Ya	Kadang-Kadang	Tidak
10.	RS	13 tahun	Mobile Legend	3 jam	Kedisiplinan	a. Tepat waktu dalam menjalankan tugas seperti belajar atau ibadah.	✓		
						b. Mampu mengatur waktu antara bermain <i>game</i> dan kewajiban lainnya.		✓	
					Hubungan Sosial	a. Bersikap ramah kepada keluarga dan teman	✓		
						b. Sering berinteraksi secara positif di luar <i>game</i>	✓		
					Kontrol Emosi	a. Tidak mudah marah saat kalah dalam permainan	✓		
						b. Tetap sabar ketika dilarang bermain <i>game</i> oleh orang tua	✓		
					Tanggung	a. Menyelesaikan tugas sekolah atau		✓	

					Jawab	rumah sebelum bermain <i>game</i>			
						b. Mengakui kesalahan jika melakukan hal yang salah dalam <i>game</i> atau di luar	✓		
					Akhlak	a. Mendengarkan nasehat orangtua meskipun sedang bermain <i>game</i>	✓		
						b. Meminta izin kepada orangtua sebelum bermain <i>game</i>			✓

Ket: Ringan

Sedang✓

Berat

## Lampiran II

### Pedoman Wawancara

Tabel Wawancara dengan remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan:

No	Nama Remaja	Pertanyaan	Jawaban
1.	Aditya Pa Arpa	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Iya, saya jadi lebih sering di kamar. Kalau dulu pulang sekolah saya main bola atau bicara sama kawan di luar, sekarang lebih milih main game di kamar. Kadang-kadang saya juga marah kalau kalah main atau sinyal jelek.”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Biasanya saya main <i>game</i> setelah mengerjakan PR, belajar jarang kalo ada ujian aja. Saya sering nunda shalat kalo lagi seru main <i>game</i> ”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Iya, kadang saya jadi kurang ngobrol sama orang tua. Teman juga sekarang lebih sering ketemu di <i>game</i> , bukan langsung.”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Pernah, saya marah kalau lagi seru main tiba-tiba disuruh berhenti atau disuruh bantuin orangtua. Saya diem aja, setelah itu baru lanjut main pas mereka nggak lihat”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Saya masih ikut kalau ada wirid yasin setiap malam jumat, tapi kegiatan desa lainnya saya jarang ikut”

2.	Irwansyah Siregar	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Iya ada perubahan. Saya main <i>game</i> sampai tengah malam, jadi besok pagi, di bangunin untuk sekolah saya marah-marah, di sekolah juga jadi kurang fokus belajar karena ngantuk. Kalau sikap tergantung, kadang jadi senang dan semangat kalau menang, tapi juga jadi gampang marah kalau kalah.”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Kalau pagi saya sekolah dulu, biasanya main <i>game</i> sore atau malam. Kalo ibadah, saya usahakan tetap shalat lima waktu, tapi kadang kalo lagi main, nyelesain game dulu baru shalat”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Teman malah tambah akrab karena sering mabar. Keluarga sih kadang ngomel kalau saya main terus, jadi jarang ngobrol juga, karena saya sering diluar main <i>game</i> sama temen”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Iya, pernah. Kalau dilarang pas lagi main, rasanya kesal. Tapi saya tahan aja, terus biasanya saya keluar rumah main <i>game</i> sama temen biar gak di marahin.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Iya, saya aktif. Kalau ada pengajian atau gotong royong, saya ikut.”
3.	M. Jahrahan Siregar	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Iya, saya jadi sering tidur tengah malam karena main game. Besoknya ngantuk terus di sekolah dan jadi gampang emosi, saya juga sering berbohong kepada orangtua, minta duit untuk keperluan sekolah, padahal untuk saya beli paket internet. Karena kalau saya minta uang paket, gak dikasih”

		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Kadang susah bagi waktu. Kalau udah main, lupa sama yang lain.. Shalat sering telat bahkan kadang gak shalat juga”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Iya, Keluarga kadang marah karena saya sering pegang HP. Teman sih jadi lebih sering komunikasi karena <i>game</i> .”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Pernah. Biasanya saya taruh HP-nya sebentar, terus bantu orangtua biar gak dimarahin.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Sekarang jarangsi ikut wirid malam jumat atau kegiatan desa lainnya. Kadang lupa atau capek abis main <i>game</i> ”
4.	Ipnul Sapihi	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Iya, saya jadi sering emosi dan ngomong kasar, pas disuruh orangtua lagi main <i>game</i> ”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Saya atur waktunya. Kalau ada tugas, dikerjain dulu, baru main <i>game</i> . Ibadah telat kadang kalau lagi main <i>game</i> ”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Tetap baik. Malah saya sering main bareng abang saya. Jadi malah makin dekat. Tapi memang jarang ngobrol sama orangtua, kalo teman makin akrab juga karena sering mabar”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal	“Pernah marah, tapi setelah itu saya bantuin orangtua jaga

		ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	warung biar gak di marahin lagi.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Saya jarang ikut kegiatan di desa, karena bantuin orangtua jaga warung, kadang udah capek istirahat dan main <i>game</i> di rumah”
5.	M. Sabilillah	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Iya jadi malas belajar. kadang juga jadi mudah emosi kalau kalah main”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Saya biasanya bermain game setelah pulang sekolah, kalau belajar saya jarang, mengerjakan tugas selalu di sekolah, Saya biasanya main game pulang sekolah, shalat telat kalo lagi main <i>game</i> ”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Iya, jadi jarang ngobrol sama orang rumah. Kalau teman, sering ketemu, tapi sering debat kalau kalah main <i>game</i> .”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Pernah, Tapi saya diam aja, terus jagain adik saya, biar gak dimarahin. tunggu orang rumah nggak marah lagi baru main lagi.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Saya jarang ikut kegiatan desa, pengajian malam jumat aja, itu juga kalo di suruh orangtua”
6.	April Mahyudi Nasution	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Iya, pasti ada. Saya jadi gampang marah, apalagi kalau kalah atau sinyal jelek. Kadang saya suka ngomong kasar sendiri kalau kesel, tapi saya juga sadar itu nggak baik.”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara	“Kalau soal waktu, masih agak berantakan. Biasanya saya bantu

		bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	ibu cuci piring atau belanja dulu ke warung, baru setelah itu main. Tapi kadang kalau udah pegang HP, suka lupa waktu. kalo udah pegang HP, suka lupa waktu. Saya pernah shalatnya telat karena lagi seru main.”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Iya, Saya jadi lebih jarang ngobrol sama orang tua karena lebih banyak di kamar. Tapi hubungan saya sama teman justru makin dekat, karena kami sering main bareng, dan komunikasi kami juga lancar, meskipun lewat online. Saya juga kenal banyak orang dari luar desa karena sering satu tim.”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Pernah, saya lagi asik main terus disuruh berhenti karena ada tamu. Kesel sih, tapi saya langsung taruh HP, terus pura-pura bantu orangtua biar gak tambah dimarahin. Biasanya setelah itu saya bisa main lagi kalau suasana udah reda.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Saya ikut kalo ada wirid malam Jumat, tapi nggak setiap minggu. Kalau ada pengajian yang waktunya bentrok sama turnamen atau main bareng, kadang saya pilih main. Tapi kalau bisa diatur, saya usahain ikut dua-duanya.”
7.	Rizki Lumut Nasution	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Setelah saya sering main game, emang berubah. Saya jadi lebih banyak diem di kamar, jarang main ke luar rumah. Pas main game, saya jadi mudah marah, apalagi kalah atau jaringan jelek, saya marah sendiri, tapi saya juga tau itu nggak baik”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i>	“Biasanya pulang sekolah, saya bantu bapak dulu di kebun, mangguris atau mengambil

		dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	rumput untuk makan sapi. Habis itu saya mandi, baru main. Belajar saya jarang, tapi jujur kadang udah keburu capek. Shalat lima waktu jarang si, paling maghrib yang tepat waktu”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Iya. Ibu sering ngomel karena saya sering main HP. Tapi saya punya banyak teman baru lewat game. Kami jadi sering diskusi soal strategi bermain, bahkan sampai bikin grup sendiri di WhatsApp.”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Iya, Saya pernah dilarang main pas lagi mabar. Kesel. Tapi saya tahan, terus bantu ibu nyapu halaman biar kelihatan saya niat bantu. Setelah itu biasanya boleh main lagi, asal nggak kelamaan.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Saya ikut kegiatan di Desa kalau disuruh. Tapi kadang saya pilih-pilih juga, tergantung capek atau enggaknya. Wirid malam Jumat saya ikut kalau nggak bentrok sama jadwal push rank.”
8.	Akmal Muntazar Hasibuan	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Saya merasa lebih gampang emosi sekarang. Dulu saya gak pernah marah-marah, tapi sekarang kalau kalah, saya bisa ngomong kasar, bahkan ke adik sendiri.”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Belajar jarang, yang penting nggak bolos sekolah. Saya susah bagi waktu. Kalo shalat, saya tetap shalat, walaupun telat.”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana	“Iya. Orang tua saya bilang saya jadi pendiam dan susah disuruh. Tapi dengan teman malah tambah dekat. Kami sering saling ngasih saran tentang game dan jadi lebih akrab.”

		pengaruhnya?	
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Pernah. Tapi saya bantah, terus pura-pura bantu bapak potong rumput di depan rumah. Habis itu baru main lagi pas orang tua udah lupa.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Kadang-kadang saya ikut. Tapi kalau udah main game, saya sering lupa waktu dan akhirnya gak jadi ikut.”
9.	Ali Damhuri Nasution	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“iya, saya lebih sering main game dikamar, jadi pendiam dan jarang ngobrol sama orang di rumah”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Saya belajar di sekolah aja. Di rumah saya lebih sering main game. Kalau disuruh ibu bantu goreng pisang, tahu, tempe buat jualan, baru saya berhenti.”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Keluarga saya jadi sering tegur, bilang saya main HP terus, kalau sama temen hubungan baik-baik aja, kecuali saat bermain game kalah karena seseorang, jadi emosi sama dia”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Iya, saya pernah marah dan banting HP. Tapi saya langsung nyesel. Akhirnya saya bantu ibu di dapur sambil minta maaf.”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Jarang, karena udah capek sekolah, bantuin ibu jualan, saya istirahat sambil main <i>game</i> ”

10.	Romatua Siregar	1. Apakah Saudara merasa ada perubahan pada sikap atau perilaku setelah sering bermain <i>game online</i> ?	“Iya ada. Saya jadi lebih sering di rumah dan jarang keluar main ke lapangan.”
		2. Bagaimana Saudara membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan aktivitas lainnya, seperti belajar atau ibadah?	“Sekolah tetap saya jalani. Main game biasanya malam. Shalat tetap saya kerjain. Nggak pernah tinggal, cuma waktunya aja kadang telat”
		3. Menurut Saudara, apakah bermain <i>game online</i> memengaruhi hubungan dengan keluarga dan teman? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?	“Iya. Orang tua saya kadang nggak suka saya main terlalu lama. Tapi saya juga pernah ajarin adik main, jadi malah seru. Teman juga makin banyak, bahkan dari luar daerah.”
		4. Apakah Saudara pernah merasa marah atau kesal ketika dilarang bermain <i>game online</i> ? Bagaimana cara mengatasinya?	“Pernah. Tapi sekarang saya tahan-tahan, terus saya tidur biar tenang”
		5. Apakah Saudara tetap aktif mengikuti kegiatan desa atau keagamaan?	“Saya ikut pengajian malam Jumat, kadang juga bantu angkat tikar di masjid. Kalau kegiatan lain, saya ikut kalau nggak bentrok sama sama kegiatan sekolah”

Tabel Wawancara dengan orangtua remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan

Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan:

No	Nama Orangtua	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nur Saida	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Aditya dulu termasuk anak yang suka bicara, suka main ke luar rumah, sering bantu saya juga di rumah. Tapi setelah sering main game di hp, saya lihat dia berubah. Dia jadi lebih suka sendiri di kamar, jarang keluar rumah main sama temennya. Jarang juga ngobrol sama kami. Saya juga pernah dengar dia marah pas main, mungkin kalah, mukanya kelihatan kesal”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?	“Hubungan dengan keluarga jadi jauh. Kalau dulu dia suka duduk ngobrol di ruang tamu, sekarang lebih banyak pegang HP. Dengan teman, sepertinya malah makin dekat. Kadang kami dengar dia ngobrol seru di HP sambil tertawa. Tapi ya itu, interaksi langsung malah berkurang.”
		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	“Tantangannya besar. Pernah kami tegur karena terlalu lama main game, malah dia diam saja. Kalau disuruh bantu, juga harus beberapa kali dipanggil. Pernah dia bilang "bentar", tapi gak berhenti juga.”

		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Pernah. Dia kelihatan kesal. Kami juga pernah lihat dia banting bantal karena kalah. Setelah itu biasanya dia jadi uring-uringan dan gak mau disuruh.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Iya, sering. Misalnya disuruh bantu angkat jemuran atau sapu halaman, jawabnya nanti-nanti. Tapi kadang setelah kami marah, dia baru sadar dan langsung bantu. Kami tahu dia anak yang baik, cuma terbawa suasana game saja.”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?	“Saya gak larang karena takut dia makin marah. Biasanya saya ajak dia ngobrol, tanya dia main apa, dan sama siapa. Kalau saya sudah ajak ngobrol, saya lebih mudah di bilangin. Saya juga buat aturan: sebelum main HP harus bantu kerjaan rumah dulu. Kalau dia lupa waktu, kami ingatkan jam mainnya. Kadang kami juga ajak dia jalan-jalan sore ke tolang beli makanan, supaya gak terus-terusan di rumah pegang HP.”
2.	Abdul Wahid Siregar	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Kami lihat dia jadi kurang disiplin waktu. Misalnya salat suka telat, dan kalau sedang main, susah diajak ngomong. Dia juga jadi makin sering begadang”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?	“Dia lebih sering komunikasi dengan teman lewat game daripada ngobrol langsung. Dengan keluarga, dia juga mulai jarang cerita. Dulu kalau habis sekolah suka cerita tentang guru atau teman, sekarang langsung masuk kamar pegang HP. Tapi emang, dengan teman-teman yang main bareng, dia kelihatan lebih akrab.”

		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	“Tantangannya, dia merasa apa yang dilakukannya itu normal karena semua temannya juga main. Jadi kalau dilarang, dia bilang kami gak ngerti anak muda.”
		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Iya, kadang dia bisa marah kalau lagi main terus disuruh berhenti. Pernah dia keluar rumah karena kami tegur. Kami tahu dia lanjut main di luar rumah.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Pernah. Kalau disuruh saat dia sedang main, jawabnya "sebentar" tapi lama. Baru setelah game selesai, dia bantu. Tapi sudah terlambat, karena sudah saya kerjakan”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?	“Kami kasih tau kalau main boleh, asal jangan sampai lupa makan, shalat, dan sekolah Kami juga batasi kuotanya, kalau sudah habis ya gak dibeliin lagi dalam waktu dekat. Jadi dia belajar mengatur sendiri. Kalau hari minggu, kami ajak dia ikut ke kebun supaya dia punya kegiatan lain selain main HP. Dikit-dikit dia mulai ngerti batas waktu main game.”
3.	Mayanti Siregar	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Jahrahan sekarang tidurnya lebih malam. Dulu jam 10 malam udah tidur, sekarang bisa sampai tengah malam karena main. Jadi pagi-pagi dia ngantuk, matanya merah, dan badannya kelihatan cape. Kami sering ingatkan, tapi kadang dia jawab "sebentar lagi", padahal sampai tengah malam. Kalau di rumah juga dia lebih sering pegang HP daripada bantu in pekerjaan.”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan	“Dengan keluarga mulai jarang ngobrol. Kadang saya bingung,

		<p>sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?</p>	<p>anak saya lebih sering ngomong di game daripada dengan orang rumah.”</p>
		<p>3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i>?</p>	<p>“Tantangannya, kalau kami larang, dia merasa gak dimengerti. Pernah juga kami diamkan beberapa hari supaya dia sadar sendiri. Tapi malah makin sibuk dengan HP. Kami tahu dia bukan anak nakal, cuma seperti tidak bisa lepas dari HP-nya.”</p>
		<p>4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?</p>	<p>“Sering. Pernah marah-marah sendiri, Tapi dia nggak marah ke orang.”</p>
		<p>5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?</p>	<p>“Iya, sering. Tapi dia biasanya sadar setelah kami marahi. Misalnya, kalau disuruh angkat galon, dia bilang nanti. Tapi setelah ditegur, langsung dikerjakan.”</p>
		<p>6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?</p>	<p>“Anak saya anak yang nurut, jadi saya cuma kasih tahu baik-baik. saya bilang, HP itu hanya hiburan, bukan kewajiban, jadi gak perlu main hp lama-lama. Kami juga suruh dia ikut kegiatan masjid dan gotong royong biar gak main HP aja.. Kalau sudah sibuk sama kegiatan, dia jadi lupa sama game. Sekarang pun saya selalu ingatkan dia untuk ikut temannya wirid”</p>
4.	Dorina Harahap	<p>1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i>?</p>	<p>“Ipnul anaknya emang pendiam, tapi sekarang jadi mudah emosi kalau lagi main diganggu. Pernah ngomong kasar karena kesal pas main, bikin kami kaget, karena dia biasanya baik”</p>
		<p>2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan</p>	<p>“Hubungan dengan keluarga jadi renggang. Dulu dia suka duduk bareng kami di ruang tengah. Sekarang lebih sering di kamar.</p>

		teman?	Tapi sama abangnya jadi makin dekat karena abangnya main game juga. Sama temannya juga akrab, sering main.”
		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	“Tantangan paling terasa itu pas kami minta dia berhenti main sebentar, karena kami suruh. kadang dia bilang "sementar" tapi terus lanjut. Kami bingung bagaimana cara menegur dia supaya nggak tersinggung. Apalagi dia anaknya sensitif, kalau kami bicara keras, dia langsung murung dan diam.”
		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Pernah. Kalau kalah atau sinyal jelek, dia suka marah atau terlihat kesal. Tapi dia bukan tipe yang marah-marah keras, lebih sering dipendam. Kadang cuma mukanya yang kelihatan marah.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Iya, kadang begitu. Apalagi kalau lagi main. Tapi kalau udah kami panggil lebih dari sekali, biasanya dia mau juga. Dia juga sering bantu jaga warung”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?	“Karena dia juga bantu orangtua di warung, kami gak terlalu larang. Tapi kami ajak dia atur waktu. Misalnya pagi bantu di warung, siang boleh main sebentar, malam harus belajar atau istirahat Kami juga sering ngobrol, gak marah-marah. Kalau dilarang, takutnya dia main diam-diam”
5.	Neilen Siregar	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Dulu dia anak yang aktif, suka main di luar dan bantu dirumah. Tapi sejak sering main game, dia jadi lebih sering di kamar, dan kadang suka ngomong sendiri. dan kalau ditanya, jawabannya singkat-singkat.”

		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?	“Dengan teman, dia jadi dekat. Saya lihat dia sering main bersama temannya.. Tapi dengan kami, dia jarang cerita. Kalau kami ajak bicara, dia dengar sih, tapi kadang sambil tetap lihat layar HP.”
		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	“Yang paling susah itu ngontrol waktunya. Kadang dia bilang cuma satu jam, tapi kenyataannya bisa sampai malam”
		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Iya, sering. Kalau kalah atau jaringan jelek, dia marah. Saya denger kata-kata kasar. Saya tegur, dia langsung diam, keluar kamar main sama adeknya.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Iya, itu sering terjadi. Dia sering alasan capek atau nanti saja. Tapi kalau kami sudah marah atau diamkan dia, biasanya dia sadar dan langsung bantu.”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?	“Kami lihat dulu sikapnya. Kalau masih bisa diatur. Tapi kalau mulai berlebihan, baru kami ambil HP-nya sementara. Jadi tetap bisa hiburan tapi gak kecanduan. Selain itu kami ajak dia sering-sering bantu di dapur dan beresin rumah supaya gak main HP terus.”
6.	Mardiana Siregar	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Sejak Mahyudi sering main game, kami perhatikan dia jadi lebih sering diam di kamar. Kalau dulu dia banyak bercanda, sekarang lebih pendiam. Kami kadang dengar dia marah sendiri di kamar ntah kenapa Kalau kami ajak bicara, kadang dia jawab seadanya. Tapi kami juga ngerti, mungkin karena pengaruh permainan itu yang bikin

			pikirannya fokus ke situ.”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?	“Dengan teman, dia tetap dekat karena sering main. Tapi dengan keluarga agak berkurang. Dia lebih sering duduk sendiri atau main HP di rumah. Kalau kami ajak makan bareng, kadang dia malah sambil main.”
		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	“Tantangan nya ngatur waktu. Dia bilang belajar dan shalat dulu baru main, tapi kenyataannya kadang shalatnya telat karena main, bahkan gak belajar. Dimarahin juga dia gak pernah dengar”
		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Kadang. dia kelihatan murung dan agak jutek. Tapi gak sampai banting barang. Paling cuma wajahnya aja yang kesal.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Kalau sedang main, iya. Tapi setelah diminta dua kali, dan dimarahin, biasanya dia langsung jalan.”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?	“Waktu lihat dia mulai sering main sampai malam, kami buat kesepakatan. Main boleh, asal selesai bantu kerjaan rumah dan shalat gak tinggal. Kalau melanggar, HP kami ambil.”
7.	Nondang Siregar	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Rizki anaknya suka bantu ayahnya ke kebun, tapi sekarang jarang. Kalau sudah main game di kamar, dia bisa lupa waktu, makan aja lupa kalo ga disuruh.”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?	“Kalau sama teman, Saya dengar dia sering tertawa kalau sedang main. Tapi kalau dengan kami, Jarang ngobrol, lebih banyak menyendiri di kamar atau keluar rumah sama temannya.”
		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar	“Kami harus panggil dua atau tiga kali kalau mau minta tolong. Kadang dia jawab “ya nanti,”

		tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	terus lanjut main. Kami juga sering ingatkan supaya jangan lupa waktu shalat, tapi tetap susah. Waktu belajar juga makin berkurang. Kami takut lama-lama dia gak peduli lagi dengan sekolah.”
		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Pernah. Dia langsung kesal, kadang banting bantal atau marah sendiri. Pernah kami tegur, dia malah keluar rumah tanpa pamit. Setelah itu kami diamkan saja, baru dia balik sendiri.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Iya. Kadang kami butuh bantu angkat hasil kebun, dia bilang capek. Tapi kalau lagi gak main, dia mau bantu. Jadi kami lihat, kalau dia lagi aktif main, dia susah diajak bantu, tapi kalau tidak main, masih nurut.”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?	“Kami gak terlalu banyak larang karena dia masih bisa ngatur waktu. Tapi kami tetap awasi dari jauh. Kadang kalau dia kebanyakan main, kami suruh ambil barang atau bantu ke kebun. Lama-lama dia sadar juga gak boleh lama lama main gamenya. Kalau mainnya makin lama, baru kami duduk bareng dan bicara baik-baik.”
8.	Zubaidah	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Akmal sebenarnya anak yang baik. Dulu kalau pagi dia bantu angkat air tanpa disuruh. Tapi sejak sering main game, saya lihat dia jadi mudah emosi. Kadang kalau kami minta bantuan, dia jawabnya agak tinggi nada suaranya. Tapi kalau dia sudah reda, dia balik bantu seperti biasa.”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan	“Dengan teman yang satu hobi main game, dia memang akrab.

		<p>sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?</p>	<p>Tapi dengan tetangga atau kegiatan di desa, dia gak pernah ikut. Dulu dia biasa ikut gotong royong bersihkan halaman masjid, tapi sekarang selalu ada alasan, kadang katanya capek, kadang pura-pura tidur. Kalau kami tanya kenapa gak kumpul sama pemuda kampung, dia bilang gak mau, mending jaga konter aja. Saya tau dia milih jaga konter karena bisa sambil main game.”</p>
		<p>3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i>?</p>	<p>“Kami gak mau langsung larang keras, Tapi kami buat perjanjian, kalau mau main, wajib sudah shalat dan bantu di rumah dulu. Kadang dia nurut, kadang juga lupa. Pernah juga kami ambil HP-nya, karena dia bentak adiknya pas diganggu saat main.”</p>
		<p>4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?</p>	<p>“Iya, terutama kalau sedang kalah atau kuota habis. Dia sering marah ke teman di HP. Tapi kami langsung tegur dan dia diam, lalu bilang itu cuma gaya ngomong di game.”</p>
		<p>5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?</p>	<p>“Kalau sedang seru main, dia pasti tunda-tunda. Tapi kalau sudah ditegur atau kami diamkan, dia malah jadi inisiatif bantu semua. Kadang bantu nyuci motor, bersih-bersih halaman, atau bantu jaga warung. Kami tahu dia anak yang baik, cuma kadang kalah sama rasa malas dan serunya main game.”</p>
		<p>6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?</p>	<p>“Kami sering suruh dia bantuin beresin rumah. Atau saya suruh dia ikut bantu neneknya ke sawah. Kami ajak ngobrol tentang dampak main game yang terlalu lama, saya kasih contoh dari cerita orang lain. Supaya dia sadar”</p>

9.	Rosada Pohan	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Ali biasanya suka rajin bantu saya di dapur dan jualan. Tapi sekarang, sejak punya HP sendiri dan main game, dia jarang bantu kecuali disuruh, dia lebih sering di kamar.”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?	“Dengan keluarga, jadi lebih tertutup. Dulu dia sering bantu kami jualan. Sekarang kalau sudah main, dia gak mau diganggu. Kami minta ikut gotong royong desa, dia selalu bilang "nanti", tapi gak pernah ikut.”
		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	“Tantangannya besar. Kami bukan orang yang pandai soal teknologi, jadi kadang gak tahu dia main jam berapa dan sampai kapan. Pernah kami coba larang langsung, dia malah marah, banting pintu”
		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Iya, sering. Kalau dia lagi main terus kalah, dia suka ngomel sendiri, kadang juga teriak marah. Pernah sekali dia sampai membanting HP karena kesal. Tapi kalau kami tegur, dia gak langsung marah ke kami, dia malah keluar rumah, duduk sendirian di teras, diam. Jadi kami tahu sebenarnya dia sadar itu salah, cuma kadang emosi dari game bikin dia gak bisa kontrol diri.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Iya. Pernah kami minta tolong bantu goreng tempe untuk jualan, dia malah bilang “gak bisa, masih main”. Tapi waktu kami diam dan tidak ajak bicara seharian, besoknya dia bantu tanpa disuruh.”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game	“Saya suruh dia bantu ibunya jualan dulu. Saya bilang, kalau udah bantu baru boleh main.

		online?	Kalau gak nurut, ya udah, HP-nya gak dikasih.”
10.	Mawaddah Nasution	1. Apa perubahan perilaku yang Bapak/Ibu amati pada anak remaja setelah bermain <i>game online</i> ?	“Rumatua anaknya suka ribut di rumah. Suka bantu ke sawah, kadang juga suka bercanda sama adeknya. Tapi sekarang, karna sering main game itu, dia jadi cuek, lebih sering di kamar main game.”
		2. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hubungan sosial anak, seperti interaksi dengan keluarga dan teman?	“Dia masih akrab sama keluarga, tapi waktunya terbagi. Kalau kami kumpul keluarga atau makan bareng, dia masih ikut, tapi kadang sambil pegang HP. Yang kami perhatikan, dia gak pernah ikut kegiatan di desa. Wirid Jumat malam, gotong royong. Waktu kami tanya, dia bilang malu karena udah lama gak ikut.”
		3. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengarahkan anak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i> ?	“Kalau kami nasihati, dia gak langsung nurut. Kadang cuma bilang “iya”, tapi besoknya diulang lagi. Pernah kami minta dia buat atur waktu main, dia setuju, tapi malamnya tetap main sampai larut. Akhirnya kami buat aturan sederhana di rumah: kalau dia gak bantu bersih-bersih, HP-nya kami ambil dulu sehari. Alhamdulillah, cara itu lumayan berhasil buat ngurangin waktunya main.”
		4. Apakah anak Bapak/Ibu menunjukkan kemarahan saat sedang bermain game?	“Pernah, kami dengar dia marah-marah ke teman mabar-nya. Sambil ngomel, Tapi gak pernah sampai banting barang. Dia cepat sadar dan langsung diam kalau kami datang ke kamar.”
		5. Apakah anak Bapak/Ibu menolak membantu pekerjaan rumah karena bermain game?	“Kadang, apalagi kalau lagi main sama temannya, dia suka malas disuruh. Tapi sebenarnya dia masih punya rasa tanggung jawab. Waktu musim panen, dia bantu

			angkat sawit tanpa disuruh. Pernah juga kami minta tolong belanja ke warung, dia langsung pergi tanpa banyak alasan. Jadi kami tahu, dia masih bisa diandalkan, cuma perlu terus diingatkan dan diarahkan pelan-pelan.”
		6. Apa solusi yang Bapak/Ibu lakukan agar anak tidak terlalu sering bermain game online?	“Saya gak marahin dia sih. Biasanya saya kasih contoh aja, kayak “Tuh liat abangmu, pinter ngatur waktu, gak terlalu sering main.” Kadang juga saya ajak dia ngobrol sambil nyuruh bantu-bantu di rumah, biar dia gak betah terus-terusan di kamar. Kalau dia udah mulai main lama, saya bilang, “Eh, HP-nya simpan dulu, bantu ibu”.

Tabel Wawancara dengan Tokoh Adat di Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan:

No	Nama	Pertanyaan	Jawaban
1.	Tagor Siregar	1. Bagaimana pandangan Bapak sebagai kepala desa terhadap dampak game online pada akhlak remaja di desa ini?	“Menurut saya pribadi, game online itu ada sisi positif dan negatifnya. Kalau digunakan dengan baik, bisa melatih otak dan kerja sama tim. Tapi kenyataannya di kampung kita, kebanyakan anak-anak mainnya kelewat batas. Akhlak mereka mulai berubah. Ada yang jadi sering bohong ke orang tua, ada juga yang ngomongnya kasar kalau kalah main.”
		2. Apakah Bapak mengamati remaja yang sering berkumpul untuk bermain game online?	“Iya, saya sering lihat anak-anak main game di pos ronda, di warung, atau duduk di pinggir jalan, mereka

			<p>rame-rame main. Tapi bukan ngobrol, malah masing-masing sibuk sama HP. Kadang saya lewat mereka gak sadar, saking fokusnya.”</p>
		<p>3. Apakah Bapak melihat perubahan perilaku atau sikap remaja sejak maraknya game online?</p>	<p>“Dulu mereka rajin ikut kegiatan desa, gotong royong, pengajian. Sekarang kalau diajak, banyak alasan. Ada yang bilang sakit, padahal saya tahu mereka habis main game sampai malam.”</p>
		<p>4. Bagaimana peran tokoh adat dalam membantu mengarahkan remaja yang sudah kecanduan game online agar kembali ke kegiatan yang lebih positif?”</p>	<p>“Kami coba pendekatan halus dulu. Kadang saya datang ke mereka pas lagi main game, saya ajak ngobrol, tanya-tanya soal game yang mereka mainkan. Setelah itu saya kasih nasihat pelan-pelan. Kalau langsung di marahin, nanti mereka jadi marah. Saya juga bilang ke orangtuanya batasi jam main HP di rumah”</p>
		<p>5. Apakah ada solusi dari masyarakat desa untuk mengadakan kegiatan yang bisa mengalihkan perhatian remaja dari game online?</p>	<p>“Iya, kami rencanakan turnamen bola dan lomba lainnya. Selain itu, kami mau aktifkan lagi kegiatan NNB, supaya ada kegiatan tiap pekan selain wirid malam jumat. Dengan begitu, waktu mereka terisi dan gak cuma dipakai buat main HP.”</p>
2.	<p>Jasoriguna Siregar</p>	<p>1. Bagaimana pandangan Bapak sebagai tokoh adat terhadap dampak game online pada akhlak remaja di desa ini?</p>	<p>“Saya lihat makin banyak anak muda yang lupa waktu gara-gara game. Dulu kalau waktu maghrib, anak-anak rame ke masjid, ikut shalat berjamaah. Habis itu biasanya mereka ngaji. Tapi sekarang udah beda. Banyak yang gak ke masjid lagi. Habis azan maghrib bukannya ambil wudhu, malah udah ngumpul main game. Kadang di depan rumah, kadang duduk di warung bawa HP masing-masing. Jadi waktu yang dulu buat ibadah dan belajar ngaji, sekarang</p>

			habis buat main. Perilaku juga berubah, kalau ditegur malah ngedumel.”
		2. Apakah Bapak mengamati remaja yang sering berkumpul untuk bermain game online?	“Iya, mereka sering kumpul di teras rumah warga atau di warung kopi. Main game, kadang marah-marah, gak peduli dilihat orang.”
		3. Apakah Bapak melihat perubahan perilaku atau sikap remaja sejak maraknya game online?	“Perubahannya jelas. Mereka jadi susah disuruh, suka ngelawan, dan malas ikut kegiatan sosial. Kalau dulu tiap Jumat sore lapangan desa penuh anak-anak main bola, sekarang kosong.”
		4. Bagaimana peran tokoh adat dalam membantu mengarahkan remaja yang sudah kecanduan game online agar kembali ke kegiatan yang lebih positif?”	“Saya pernah ngumpulin beberapa anak, saya ajak bicara tentang masa depan. Saya kasih contoh orang sukses tuh bukan karena game, tapi karena rajin belajar dan kerja keras. Saya juga nyuruh mereka jadi panitia kalo ada acara di desa ini agar mereka aktif.”
		5. Apakah ada solusi dari masyarakat desa untuk mengadakan kegiatan yang bisa mengalihkan perhatian remaja dari game online?	“Kami tiap minggu adakan gotong royong bersih lingkungan, kalau ada acara mereka di desa mereka yang jadi panitia. Biar mereka ada kegiatan”
3.	Mangaraja Siregar	1. Bagaimana pandangan Bapak sebagai tokoh adat terhadap dampak game online pada akhlak remaja di desa ini?	“Game sekarang udah bukan sekadar hiburan, tapi bisa bikin anak lupa diri. Beberapa anak jadi suka membantah orangtua, shalat pun suka ditunda. Padahal akhlak itu fondasi, kalau akhlaknya rusak, masa depan pun gelap.”
		2. Apakah Bapak mengamati remaja yang sering berkumpul untuk bermain game online?	“Sering. Mereka duduk ramai di warung kopi, tapi gak ngobrol. Paling cuma teriak "eh bantu woi", "awas", sesekali marah saling menyalahkan”
		3. Apakah Bapak melihat perubahan perilaku atau sikap remaja sejak maraknya game online?	“Banyak. Mereka kurang peduli sama lingkungan. Kalau ada tamu, cuek. Dulu rajin bantu orang tua, sekarang jarang. Mereka jadi seperti hidup di dunia mereka

			sendiri.”
		4. Bagaimana peran tokoh adat dalam membantu mengarahkan remaja yang sudah kecanduan game online agar kembali ke kegiatan yang lebih positif?”	“Kami datangi rumah-rumah dan ngobrol dengan orangtuanya. Kami juga pernah di masjid untuk adakan kajian remaja, bahas dampak kecanduan game dari sisi agama.”
		5. Apakah ada solusi dari masyarakat desa untuk mengadakan kegiatan yang bisa mengalihkan perhatian remaja dari game online?	“Bikin acara wirid tiap malam jumat dan gotong royong di hari minggu supaya anak-anak ada kegiatan”
4.	Pendi Siregar	1. Bagaimana pandangan Bapak sebagai tokoh adat terhadap dampak game online pada akhlak remaja di desa ini?	“Game itu bisa sebagai hiburan. Tapi sekarang banyak anak kita yang pakai dengan cara salah. Mereka jadi sering melawan, malas, dan gak hormat sama orang tua.”
		2. Apakah Bapak mengamati remaja yang sering berkumpul untuk bermain game online?	“Iya, mereka duduk di pelataran masjid sambil main. Padahal tempat itu untuk ibadah. Saya pernah tegur, mereka malah pindah tempat, bukan berhenti.”
		3. Apakah Bapak melihat perubahan perilaku atau sikap remaja sejak maraknya game online?	“Jelas. Dulu anak-anak sopan, rajin bantu membersihkan mesjid. Sekarang jadi jarang saya lihat di mesjid, dan kalau diminta bantu, susah banget.”
		4. Bagaimana peran tokoh adat dalam membantu mengarahkan remaja yang sudah kecanduan game online agar kembali ke kegiatan yang lebih positif?”	“Kami coba deketin anak-anak lewat kegiatan kampung yang udah biasa, kayak gotong royong tiap hari Minggu sama wirid malam Jumat. Kami ajak mereka ikut, pelan-pelan aja saya suruh, gak dipaksa. Soalnya kalau udah biasa kumpul rame-rame gitu, mereka jadi lebih semangat, dan gak terus-terusan main game aja.”
		5. Apakah ada solusi dari masyarakat desa untuk mengadakan kegiatan yang bisa mengalihkan perhatian remaja dari game online?	“Iya, kami sekarang mulai rutinin lagi gotong royong bareng setiap Minggu, biar anak-anak bisa ikut bantu bersihin kampung. Terus malam Jumat juga ada wirid di masjid, yang penting anak-anak

			diajak dan dibiasakan kumpul. Biar mereka gak ngabisin waktu cuma buat main HP, tapi juga ada kegiatan yang bermanfaat.”
5.	Fajar Siregar	1. Bagaimana pandangan Bapak sebagai tokoh adat terhadap dampak game online pada akhlak remaja di desa ini?	“Saya lihat game online ini banyak pengaruh negatifnya. Anak-anak sekarang susah diatur, cepat marah, dan sering lupa salat. Bahkan ada yang berani melawan orangtuanya. Itu bikin kami prihatin sebagai orang tua dan tokoh masyarakat.”
		2. Apakah Bapak mengamati remaja yang sering berkumpul untuk bermain game online?	“Iya, tiap sore saya lihat mereka duduk di teras rumah saya bawa HP. Kadang saya tanya, mereka jawab sedang main. Tapi saya juga dengar banyak kata kasar dari mulut mereka saat main.”
		3. Apakah Bapak melihat perubahan perilaku atau sikap remaja sejak maraknya game online?	“Sangat terlihat. Anak-anak jadi susah dihubungi, jarang ikut kegiatan masjid”
		4. Bagaimana peran tokoh adat dalam membantu mengarahkan remaja yang sudah kecanduan game online agar kembali ke kegiatan yang lebih positif?”	“Gak langsung saya marahin, tapi ajak mereka ngobrol, kasih contoh, dan undang mereka ikut kegiatan budaya. Kami juga ajak orang tua untuk kasih batas waktu pakai HP di rumah.”
		5. Apakah ada solusi dari masyarakat desa untuk mengadakan kegiatan yang bisa mengalihkan perhatian remaja dari game online?	“Kami sekarang lebih sering adain gotong royong bareng tiap hari Minggu, biar anak-anak muda bisa ikut bantu bersihin kampung, motong rumput, sama bersihin mesjid. Selain itu, tiap malam Jumat kami juga rutin adain wirid di masjid, dan anak-anak diajak untuk ikut. Biar mereka gak cuma duduk di rumah main game, tapi juga terbiasa ikut kegiatan, kumpul sama orang kampung”

## Dokumentasi



Wawancara dengan Romatua Siregar



Wawancara dengan orangtua  
Romatua, Ibu Mawaddah



Wawancara dengan Ali Damhuri Nasution



Wawancara dengan orangtua  
Ali, Ibu Rosada Pohan



Wawancara dengan Akmal Muntazar Hasibuan



Wawancara dengan orangtua  
Akmal, Ibu Zubaidah



Wawancara dengan Rizki Lumut Nasution



Wawancara dengan orangtua Rizki, Ibu Nondang Siregar



Wawancara dengan April Mahyudi Nasution



Wawancara dengan orangtua Mahyudi, Ibu Mardiana Harahap



Wawancara dengan M. Sabilillah



Wawancara dengan orangtua M.Sabilillah, Ibu Neilen Siregar



Wawancara dengan Aditya Pa Arpa



Wawancara dengan orangtua  
Aditya, Ibu Nur Saidia



Wawancara dengan Ipnul Sapihi



Wawancara dengan orangtua  
Ipnul Sapihi



Wawancara dengan tokoh adat  
Bapak Mangaraja Siregar



Wawancara dengan tokoh adat  
Bapak Jasoriguna Siregar



Wawancara dengan Kepala Desa  
Bapak Tagor Siregar



Wawancara dengan Tokoh adat  
Bapak Pendi Siregar



Wawancara dengan Tokoh Adat  
Bapak Fajar Siregar



**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 : 3282/Un.28/E.1/TL.00.9/07/2025

03 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

**Penyelesaian Skripsi**

Yth. Kepala Desa Silaiya, Kec. Sayur Matinggi, Kab. Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Nurghani Haryati  
NIM : 2120100283  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Perumahan indah Lestari

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 Akhlak Remaja di Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayur matinggi, Kab. Tapanuli Selatan "**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas. mulai dari Tanggal 07 Juli s/d 07 Agustus 2025.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan  
Kelembagaan



Dr. Lili Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.  
NIP 19801224 200604 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN  
KECAMATAN SAYURMATINGGI  
DESA SILAIYA TANJUNG LEUK**

**KODE POS 22774**

Silaiya Tanjung Leuk, 01 September 2025

Nomor : 470/ 072 /2062/2025

Lamp : -

Perihal : Surat Balasan Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **TAGOR SIREGAR**

Jabatan : Kepala Desa Silaiya Tanjung Leuk

Alamat : Desa Silaiya Tanjung Leuk Kecamatan Sayurmasinggi  
Kabupaten Tapanuli Selatan

Menindak lanjuti surat dari Dekan Bidang Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan perihal izin riset penyelesaian skripsi di Desa Silaiya Tanjung Leuk.

Berkenanan dengan hal tersebut diatas bersama ini saya berikan izin riset penyelesaian skripsi kepada :

Nama : **NURGHANI HARYATI**

Nim : 2120100283

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Study : Pendidikan Agama Islam

Judul Riset : Dampak *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja, Desa  
Silaiya Tanjung Leuk, Kecamatan Sayurmasinggi,  
Kabupaten Tapanuli Selatan.

Alamat : Silaiya Tanjung Leuk

Demikian surat balasan ini kami perbuat untuk dapat di pergunakan seperlunya.



**KEPALA DESA SILAIYA TANJUNG LEUK**

**TAGOR SIREGAR**