

**DAMPAK NEGATIF REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE* DI  
DUSUN PENAGA DESA JUHAR KECAMATAN  
BANDAR KHALIPAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**SUTIANA**

Nim. 2120100118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**DAMPAK NEGATIF REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE* DI  
DUSUN PENAGA DESA JUHAR KECAMATAN  
BANDAR KHALIPAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**SUTIANA**

Nim. 2120100118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**DAMPAK NEGATIF REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE*  
DI DUSUN PENAGA DESA JUHAR KECAMATAN  
BANDAR KHALIPAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*



NIM. 2120100118

**Pembimbing I**

Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197104241999031004

**Pembimbing II**

Anita Angraini Lubis, M. Hum  
NIP. 199310202020122011

**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  
An. Sutiana

Padangsidempuan, 22 September 2025

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
di-

Padangsidempuan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Sutiana yang berjudul, **DAMPAK NEGATIF REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE DI DUSUN PENAGA DESA JUHAR KECAMATAN BANDAR KHALIPAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

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

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

PEMBIMBING I,



Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd.  
NIP. 197104241999031004

PEMBIMBING II,



Anita Angraini Lubis, M.Hum.  
NIP. 199310202020122011



## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

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

Nama : Sutiana  
NIM : 2120100118  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 22 Agustus 2025

Saya yang Menyatakan,



Sutiana

NIM. 2120100118

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sutiana  
NIM : 21 201 00118  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “DAMPAK NEGATIF REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE DI DUSUN PENAGA DESA JUHAR KECAMATAN BANDAR KHALIPAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI” Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 2025

Saya yang Menyatakan,



Sutiana  
NIM. 21 201 00118

## **SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sutiana  
NIM : 21 201 00118  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam ( PAI )  
Semester : IX ( sembilan )  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Kp. Penaga, Desa Juhar, Kecamatan Bandar Khalipah, Kabupaten  
Serdang Bedagai.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidimpun, 2025

Saya yang Menyatakan,



Sutiana

NIM. 21 201 00118



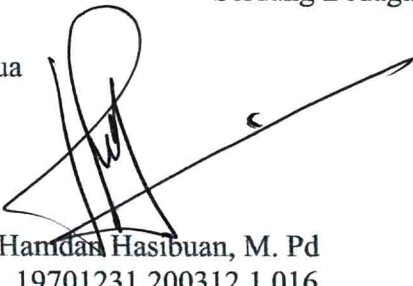
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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


**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Sutiana  
NIM : 2120100118  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun  
Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten  
Serdang Bedagai

Ketua


  
Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd  
NIP. 19701231 200312 1 016

Sekretaris


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

Anggota

  
Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd  
NIP. 19701231 200312 1 016

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

  
Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M. A  
NIP. 19801024 202321 1 004

  
Dra. Asnah, M.A  
NIP. 19651223 199103 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI
Tanggal	: 08 Oktober 2025
Pukul	: 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai	: Lulus/82,75 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif	: Cumlaude/ Pujian





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

---

## **PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI : DAMPAK NEGATIF REMAJA PENGGUNA  
GAME ONLINE DI DUSUN PENAGA DESA  
JUHAR KECAMATAN BANDAR KHALIPAH  
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**

**NAMA : Sutiana**  
**NIM : 21 201 00118**

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

Padangsidempuan, 22 September 2025



**Dr. Lelya Hilda, M.Si.**

**NIP 19720920 200003 2 002**

## ABSTRAK

**Nama : Sutiana**

**Nim : 2120100118**

**Judul : Dampak Negatif Remaja Pengguna *Game Online* di Dusun Penaga Desa Juhar  
Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif penggunaan game online terhadap remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah meningkatnya kecanduan game online di kalangan remaja yang menyebabkan perubahan perilaku sosial, akademik, dan keagamaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 10 remaja, 5 orang tua, dan 3 tokoh masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua 10 remaja seluruhnya memainkan game *Mobile Legends* dengan durasi 1-3 jam perhari. Penyebab utama kecanduan adalah pengaruh teman sebaya, kurangnya pengawasan orang tua, dan rasa penasaran. Adapun tingkat kecanduan remaja di Dusun Penaga Desa Juhar yang tergolong ringan dengan frekuensi 4 atau 40% dari 10 remaja, tingkat kecanduan remaja tergolong sedang dengan frekuensi 4 atau 40%, sedangkan tingkat kecanduan remaja yang tergolong berat dengan frekuensi 2 atau 20%. Dampak negatif yang ditemukan meliputi: menurunnya minat belajar dan pencapaian akademik, sikap membangkang terhadap orang tua, gangguan ibadah seperti meninggalkan shalat, begadang, serta perubahan emosional seperti mudah marah. Selain itu, kurangnya pengawasan orang tua dan terbatasnya aktivitas positif di lingkungan remaja menjadi faktor pendorong meningkatnya penggunaan *game online* secara berlebihan. Penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam memberikan edukasi serta alternative kegiatan positif untuk mencegah kecanduan *game online* pada remaja.

**Kata Kunci: Dampak Negatif, Game Online, Kecanduan, Remaja.**

## **ABSTRACT**

**Name** : Sutiana

**Reg. Number** : 2120100118

**Thesis Title** : *The Negative Impact of Teenagers Using Online Games in Penaga Hamlet, Juhar Village, Bandar Khalipah District, Serdang Bedagai Regency.*

*This study aims to determine the negative impact of online game use on adolescents in Penaga Hamlet, Juhar Village, Bandar Khalipah Sub-district, Serdang Bedagai Regency. The main problem in this study is the increasing addiction to online games among teenagers which causes changes in social, academic, and religious behavior. This research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation of 10 teenagers, 5 parents, and 3 community leaders. The results showed that all 10 teenagers played the Mobile Legends game with a duration of 1-3 hours per day. The main causes of addiction are peer influence, lack of parental supervision, and curiosity. The level of teenage addiction in Penaga Hamlet, Juhar Village is classified as mild with a frequency of 4 or 40% of 10 teenagers, the level of teenage addiction is classified as moderate with a frequency of 4 or 40%, while the level of teenage addiction is classified as severe with a frequency of 2 or 20%. The negative impacts found include: decreased interest in learning and academic achievement, disobedience towards parents, disruption of worship such as leaving prayers, staying up late, and emotional changes such as irritability. In addition, the lack of parental supervision and limited positive activities in the teenage environment are factors driving the increase in excessive use of online games. This research emphasizes the importance of*

**Keywords:** *Negative Impact, Online Games, Addiction, Teenagers.*

## ملخص

الاسم : سوتيانا

رقم القي : ٢١٢٠١٠٠١١٨

العنوان : الآثار السلبية لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية في قرية بنجا، قرية جوهار، منطقة بندر خليفة، مقاطعة سيردانغ بيداغاي

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد التأثير السلبي لاستخدام الألعاب عبر الإنترنت على المراهقين في قرية بيناغا هاملت، قرية جوهار، منطقة بندر خاليبا الفرعية، محافظة سيردانغ بيداغاي. وتتمثل المشكلة الرئيسية في هذه الدراسة في تزايد الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت بين المراهقين مما يسبب تغيرات في السلوك الاجتماعي والأكاديمي والديني. يستخدم هذا البحث منهجاً وصفيًا نوعيًا باستخدام تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق لـ ١٠ مراهقين وه أولياء أمور و ٣ من قادة المجتمع المحلي. أظهرت النتائج أن جميع المراهقين العشرة يلعبون لعبة أساطير الموبايل لمدة تتراوح بين ١-٣ ساعات يوميًا. وكانت الأسباب الرئيسية للإدمان هي تأثير الأقران، وغياب الرقابة الأبوية، والفضول. يصنف مستوى إدمان المراهقين في قرية بيناغا هاملت، قرية جوهار على أنه خفيف بتكرار ٤ أو ٤٠% من ١٠ مراهقين، ويصنف مستوى إدمان المراهقين على أنه متوسط بتكرار ٤ أو ٤٠%، بينما يصنف مستوى إدمان المراهقين على أنه شديد بتكرار ٢ أو ٢٠%. وتشمل التأثيرات السلبية التي تم العثور عليها: انخفاض الاهتمام بالتعلم والتحصيل الدراسي، والعصيان تجاه الوالدين، وتعطيل العبادة مثل ترك الصلاة والسهر لوقت متأخر، والتغيرات الانفعالية مثل سرعة الانفعال. بالإضافة إلى ذلك، فإن عدم وجود إشراف الوالدين ومحدودية الأنشطة الإيجابية في بيئة المراهقين من العوامل التي تؤدي إلى زيادة الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية. يؤكد هذا البحث على أهمية إشراف الوالدين.

الكلمات المفتاحية: التأثير السلبي، الألعاب عبر الإنترنت، الإدمان، المراهقون



## KATA PENGANTAR

Assalmu ‘Alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan berkat, nikmat, rahmat dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai”**. Shalawat dan salam senantiasa kita hanturkan kepada baginda Rasulullah yakni Nabi Muhammad Saw. Yang sama-sama kita harapkan syafa’atnya di hari akhir nanti dan telah membawa kita dari alam kegelapan kea lam yang terang benderang serta dari alam jahiliyah menuju keislaman yang damai seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Peneliti menyadari banyak rintangan dan hambatan dalam penulisan ini, namun berkat dukungan dan pertolongan dari berbagai pihak sehingga rintangan dan hambatan itu dapat dilalui.

Berkat dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dengan setulus hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd. pembimbing I yang telah memberikan motivasi, kesempatan dan menyediakan tenaga dan waktunya untuk

memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

2. Anita Angraini Lubis, M. Hum. pembimbing II yang telah memberikan motivasi, kesempatan dan menyediakan tenaga dan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan dosen Penasehat Akademik serta Prof. Dr. Erawadi, M. Ag., Wakil Rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar, M. A., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Ikhwannuddin Harahap, M. Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
4. Dr. Lelya Hilda, M. Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Dr. Abdusima Nasution, M.A., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang sudah memberikan ilmu pengetahuannya dan mengajar, mendidik, serta memberikan motivasi bagi penulis selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

7. Kepada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan semua pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
8. Kepala Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai beserta perangkat desa dan masyarakat Dusun Penaga yang sudah membantu penulis dalam memperoleh informasi dalam penelitian ini
9. Teristimewa kepada Ayahanda Tercinta M. Darwin dan Ibunda tercinta Suheliana yang senantiasa memberikan semangat, motivasi serta do'a begitu juga memberikan banyak pengorbanan baik berupa materi maupun nonmateri yang tidak akan dapat peneliti membalasnya dan tidak dapat diukur, karena cinta dan ridhanya merupakan kunci keberhasilan bagi peneliti.
10. Teristimewa juga kepada Abang Ahmad Maulana yang senantiasa mensupport penulis dalam hal apapun dan memberikan banyak pengorbanan baik berupa materi dan nonmateri demi menyelesaikan pendidikan penulis.
11. Teristimewa juga kepada adik-adik tercinta Muhammad Andika Syahputra, Muhammad Fahri Al Fikri, Dafa Hermawan yang telah memberikan dukungan dan do'anya supaya skripsi ini dapat selesai dikerjakan peneliti.
12. Teman-teman seperjuangan peneliti dari semester 2 hingga saat ini masih bersama, Silvia Rahmadani Nasution, Saripa Ainun Rambe yang tidak

sedarah tetapi penulis berterimakasih sudah mau searah dan selalu mensupport penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

13. Terimakasih kepada Ami Amanda B. Junior harahap yang telah menjadi support system peneliti yang selalu memberikan dukungan serta doanya kepada peneliti dan menemani setiap suka duka sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

14. Teman-teman seperjuangan dari Sobat PAI Nim 21 yang telah memberikan doa dan dukungan bagi peneliti baik masa perkuliahan maupun masa penyusunan skripsi.

15. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Sutiana. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba, karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Tia. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, kesalahan dan bahkan jauh dari kata sempurna.



Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi perbaiki skripsi ini dari para pembaca.

Akhirnya kepada Allah Swt. Penulis berserah diri atas segala usaha dan do'a dalam penyusunan skripsi ini. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua.

Padangsidempuan, 01 Juli 2025



SUTIANA  
2120100118

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN**  
**KEPUTUSAN BERSAMA**  
**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**REPUBLIK INDONESIA**  
Nomor: 158 Tahun 1987  
Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

**A. Konsonan**

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (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 vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal



Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وَ...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

### C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...إ...ى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...ِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...ُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup  
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati  
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَة talhah

### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

#### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

#### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

### G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

### H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- |  |   |
|--|---|
| - وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ | Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/<br>Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn |
| - بِسْمِ اللَّهِ جَرَاهَا وَ مُرْسَاهَا        | Bismillāhi majrehā wa mursāhā   |

## I. Huruf Kapital

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

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ      Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ      Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

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

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ      Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا      Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
DEWAN PENGUJI MUNAQOSYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	ix
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah .....	10
C. Batasan Istilah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan Masalah.....	12
F. Kegunaan Penelitian.....	13
G. Sistematika Pembahasan .....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Dampak Negatif .....	15
a. Pengertian Dampak .....	15
b. Pengertian Negatif.....	15
c. Pengertian Dampak Negatif .....	16
2. Remaja .....	17
a. Pengertian Remaja .....	17
b. Batasan Usia Menurut Remaja Menurut WHO .....	18
c. Tahun-tahun Masa Remaja .....	18
3. Game Online .....	18
a. Pengertian Game Online .....	18
b. Jenis-jenis Game Online .....	19
c. Motivasi Penggunaan Game online .....	20
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Game Online.....	21



e. Aspek Kecanduan Game Online .....	22
4. Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online.....	23
<b>B. Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>28</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	33
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Penjamin Keabsahan data .....	38
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
<b>A. Temuan Umum.....</b>	<b>43</b>
1. Letak Geografis .....	43
2. Visi Misi.....	43
3. Struktur Organisasi .....	44
4. Sarana dan Prasarana.....	44
5. Data Masyarakat.....	45
a. Keadaan Penduduk.....	45
b. Keterangan Profesi Orangtua .....	46
6. Jumlah Data Remaja .....	46
<b>B. Temuan Khusus.....</b>	<b>47</b>
1. Jenis Game Online yang Diminati Oleh Remaja di Dusun Penaga dan penyebabnya.....	47
2. Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga desa juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang bedagai .....	50
<b>C. Analisis Hasil Penelitian .....</b>	<b>68</b>
1. Jenis Game Online yang Diminati Oleh Remaja di Dusun penaga dan penyebabnya.....	68
2. Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai .....	69
<b>D. Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>72</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>74</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>75</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Sarana dan prasarana .....	45
Tabel IV.2 Keadaan Penduduk.....	45
Tabel IV.3 Keterangan Profesi Orang Tua .....	46
Tabel IV.4 Jumlah Data Remaja .....	47
Tabel IV.5 Klasifikasi Usia Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> .....	48
Tabel IV.6 Frekuensi Karakteristik Remaja Pengguna <i>Game Online</i> .....	65
Tabel IV.7 Frekuensi Tingkat Kecanduan Remaja Pengguna <i>Game Online</i> .....	65
Tabel IV.8 Tingkat Kecanduan Remaja Pengguna <i>Game Online</i> di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.....	66

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar IV.1 Struktur Organisasi Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.....</b>	<b>44</b>
--	-----------

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1: Pedoman Observasi**

**Lampiran 2: Pedoman Wawancara**

**Lampiran 3: Dokumentasi**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Di era saat ini perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan. Hal tersebut di karenakan manusia membutuhkan teknologi dalam segala aspek kehidupan yang cepat dan mudah digunakan. Teknologi adalah suatu yang tidak bisa dihindari bagi manusia di era modern, hampir semua kegiatan manusia menggunakan teknologi yang mana teknologi ini sendiri sudah memiliki kemajuan yang sangat pesat dengan menggunakan teknologi yang canggih ini manusia di era moden bisa memudahkan melakukan pekerjaan.<sup>1</sup>

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era milenial ini dapat memudahkan semua orang terhubung melalui internet dengan smartphone dan komputer. Bahkan hampir setiap orang di dunia, termasuk Indonesia memiliki smartphone dan bahkan hal tersebut seperti menjadi “kebutuhan” pokok dalam melakukan semua aktivitas. Dari bangun tidur sampai tidur kembali di malam hari tidak lepas dari aktivitasnya.

Remaja dianggap sebagai manusia yang rawan dan mudah terpengaruh dengan adanya perkembangan *game online*, sehingga secara berangsur lebih cepat mengalami perubahan menjadi seorang pecandu dibandingkan dengan orang dewasa. Periode remaja ini merupakan periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah untuk mencoba kepada hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan.

---

<sup>1</sup> F.Tamimi, S. Munawaroh, “Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat”, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol.2, no.3 (2024), hlm.66-74

Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan cenderung akan berkurangnya minat pada kegiatan lain, merasa resah ketika tidak memainkan *game online*, prestasi akademik akan menurun, juga akan menyebabkan gangguan kesehatan. Remaja yang menghabiskan waktunya untuk terus menerus untuk bermain *game* akan mengalami gangguan kesehatan mental seperti distress emosional yang lebih tinggi, kecemasan, depresi, dan perilaku anti sosial.<sup>2</sup>

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan game online telah banyak mendapatkan perhatian dari masyarakat luas, karena didalam game online terkandung unsur lalai, sehingga pengguna dapat melupakan waktu sholat, lupa untuk belajar, lupa untuk melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat bagi dirinya.

Pentingnya peran keluarga dalam mendidik anak-anak agar tidak terbawa arus dunia maya terutama game online. Faktor pendidikan dalam keluarga memang sangat berperan aktif dalam membentuk kepribadian seseorang. Untuk itulah setiap keluarga dituntut untuk berusaha menciptakan lingkungan keluarga yang paedagogis-religius. Dalam hal ini, Islampun memandang keluarga sebagai lingkungan pertama bagi seorang individu. Baik dan buruknya seorang anak itu diposisikan awal dari lingkungan keluarga. Manakala keluarga ini mampu memberikan edukasi yang barasaskan pemahaman komprehensif bukan sekedar teori atau konsep semata, anakpun (kelak) akan menjadi pribadi yang selalu hidup

---

<sup>2</sup> Maryatul Kibtyah and others, 'Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam', *Counseling As Syamil*, 03.1 (2023), hlm. 26.

berasaskan pemahaman dan pengertian, yakni mampu memahami dan mengerti diri sendiri dan orang lain.<sup>3</sup>

Kecanduan bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Siswa yang bermain *game online* , secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan siswa sebatas di *game online* saja. Efek negatif dari *game online* akan memunculkan berbagai masalah di dalam kehidupan nyata, seperti kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain/kehilangan kontrol waktu , isolasi sosial mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital. Bahkan efek ini juga dapat menimbulkan pengaruh psikologis, yaitu pikiran yang selalu tertuju pada game.<sup>4</sup>

Islam adalah sebuah agama dan pandangan gaya hidup yang berlandaskan firman Tuhan yang dituangkan dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Menurut hukum semua umat Islam bertanggung jawab untuk berperilaku baik dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, seluruh dunia hendaknya mempelajari apa yang haram dan apa yang halal.

Makna kedudukan waktu dapat dilihat dalam Al-Hadits. Rasulullah SAW. mengingatkan kita akan kedudukan waktu, menganjurkan kita untuk

---

<sup>3</sup> Asriana Harahap, Mhd. Latif Kahpi Nasution, Pendidikan Anak Dalam Keluarga, *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman*, (Vol.4, No.2 (2019)), hlm. 167

<sup>4</sup> Ria Sadif Sadif and Rasmi, 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Remaja', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.1 (2023), hlm. 6123.

memanfaatkannya dan melarang kita mengabaikannya, sebagaimana sabda Rasulullah SAW.

حَدَّثَنَا الْمَكِّيُّ بْنُ إِبْرَاهِيمَ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ سَعِيدٍ هُوَ ابْنُ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِيهِ  
عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ  
مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: “Telah memberi tahu Al Makki bin Ibrahim adalah siapa kita memberi tahu kami bahwa Abdullah bin Sa’id, juga dikenal sebagai Ibnu Abu Hind, adalah keturunan Ibnu Abbas radhiyallahu ‘anhu. Nabi SAW bersabda: “Kesehatan dan waktu luang adalah nikmat yang cenderung dilupakan manusia.”<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wawan Herdiawan (2022) yang meneliti tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Siswa SDN 1 Bojongsari Dalam Menjalankan Ibadah Sholat Wajib” yaitu, pengaruh *Game Online* terhadap Ketaatan Beribadah. Dari hasil yang diperoleh dari kuesioner diperoleh hasil siswa yang bermain *game online*, 30% mementingkan kegiatan dan ibadahnya terlebih dahulu, namun 40% siswa yang lain lebih mementingkan untuk bermain *game online* terlebih dahulu kemudian melaksanakan ibadah, sedangkan sisanya 30% tidak menentu.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> P. Angga, D. Nurliana, S. Idris, Pandangan Hadis Tentang Dampak Kecanduan Game Online ‘Mobile Legend’ pada Psikologis (Studi Kasus di Kalangan Remaja Desa Sempajaya Kab.Karo), *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, (Vol.3 No.2 (2025)), hlm.148

<sup>6</sup> Wawan Herdiawan, ‘Pengaruh Game Online Terhadap Siswa SDN 1 Bojongsari Dalam Menjalankan Ibadah Salat Wajib’, *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2.2 (2022), hlm. 154



Oleh karena itu, dalam konteks konten game itu sendiri, banyak permainan yang mengandung unsur kekerasan atau nilai-nilai yang bertentangan dengan ajaran agama. Hal ini dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku remaja. Dalam hal ini, perilaku remaja yang sering terpapar oleh konten semacam itu berpotensi mengurangi kesadaran mereka terhadap kewajiban mereka terutama beribadah, taat kepada orang tua.

Karena ibadah pada hakikatnya bertujuan untuk menghidupkan iman kita sehingga kita dapat lebih dekat dengan Allah SWT. Ibadah yang khusyuk adalah yang membuat hati terbuka. Banyak sekali ketika rukuk dan sujud sambil mulutnya membaca ayat-ayat Al-Qur'an, tetapi hatinya tidak tahu ke mana. Seringkali, ibadah yang tidak khusyuk dikaitkan dengan ketidakhadiran hati.

Namun, dalam QS Al Mu'minun ayat/23: 1-2

قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ ۝<sup>١</sup> الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خُشْعُونَ ۝<sup>٢</sup>

Artinya:

*“Sungguh beruntung orang-orang yang beriman”, “(Yaitu) orang-orang yang khusyuk dalam shalatnya”.*<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Kementrian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Maktabah Al-Fatih Rasyid Media, 2010), hlm. 342

Allah SWT menyatakan bahwa hanya orang yang dapat berkonsentrasi dalam shalatnya yang termasuk dalam kategori orang mukmin yang beruntung.

Oleh karena itu, ibadah kepada Allah harus tunduk dan patuh dengan melakukan perintah-nya dan meninggalkan larangan-nya.

Dalam al-Qur'an Surah an-Nisa/4: 36; disebutkan yaitu

﴿وَاعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنْبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَنْ كَانَ مُخْتَلًا فَخُورًا﴾<sup>8</sup>

Artinya: “Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Berbuat baiklah kepada kedua orang tua, karib kerabat, anak-anak ya tim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga jauh, teman sejawat, ibnusabil, serta hamba sahaya yang kamu miliki. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri.”<sup>8</sup>

Perintah beribadah yang diberikan dalam ayat ini tidak terbatas pada ibadah ritual atau ibadah mahdhah. dimaksudkan untuk melakukan ibadah dari cara, tingkat, dan waktu diatur oleh Allah atau Rasul, termasuk salat, zakat, puasa, dan haji, tetapi mencakup berbagai jenis aktivitas, yang harus dilakukan demi kepentingan Allah SWT. Meng-Esa-kan Allah dari segi zat dan sifat-Nya adalah

---

<sup>8</sup> Kementrian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Maktabah Al-Fatih Rasyid Media, 2010), hlm. 86

masalah tauhid dalam Islam, yang merupakan rukun iman yang pertama. Karena itu, ibadah sebagai cara mentauhidkan Allah sangat penting.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan didalam Al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah Muhammad/47 : 36 sebagai berikut :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُمْ وَأَنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلَكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Artinya: “*Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan kelengahan. Jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu*”.<sup>9</sup>

Ayat tersebut, menjelaskan bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dengan sangat mudah dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara online ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia dan pendidikan. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Dalam hadis lain, Rasulullah SAW bersabda bahwa setiap permainan yang dilakukan oleh anak Adam pada dasarnya sia-sia kecuali yang memiliki tujuan tertentu, Rasulullah SAW bersabda:

---

<sup>9</sup> Kementerian Agama, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*, (Jakarta: Halim, 2013), hlm. 510

عَنْ عُقْبَةَ بْنِ عَامِرٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: "كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ لَهُوَ وَلَعِبٌ، إِلَّا أَرْبَعُ مَلَاعِبَةِ الرَّجُلِ". "امرأته، وتأديب الرجل فرسه، ومشييه بين العرضين، وتعليمه السباحة

Artinya: Dari Uqbah bin Amir RA. berkata, bahwa Rasulullah SAW bersabda: "Semua sesuatu yang bukan dalam bentuk zikir kepada Allah adalah sia-sia dan main-main, kecuali empat perkara: seorang lelaki bermain dengan istrinya, melatih kudanya, berjalan di antara dua sasaran (untuk latihan memanah), dan mengajarkan berenang" (HR. Tirmidzi).<sup>10</sup>

Hadis ini menunjukkan bahwa permainan yang dianjurkan adalah yang membawa manfaat yang nyata, seperti melatih keterampilan fisik atau mempererat hubungan keluarga. Dalam kitab *Fathul Bari*, Ibnu Hajar Al-Asqalani menekankan bahwa permainan yang dianjurkan dalam hadis adalah yang memiliki nilai tambah bagi seseorang maupun suatu komunitas. Dalam konteks *game online*, jika permainan tersebut hanya membuang waktu tanpa memberikan manfaat, maka aktivitas itu dianggap kurang sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, maka terdapat permasalahan mengenai dampak negatif remaja pengguna *game online* berkembangnya teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap

---

<sup>10</sup> K. Hukum, G. Online, Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif FikihIslam, *Jurnal Mudabbir*, (Vol.5 No.1 (2025)), hlm. 27

kehidupan sehari-hari remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai. Salah satu dampaknya adalah semakin besarnya minat remaja terhadap *Game online*. *Game online* yang biasa dimainkan oleh remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai yaitu *Mobile Legend*. Remaja yang sehari-harinya menghabiskan waktu berjam-jam dan asik berkumpul bersama teman-teman sebaya-nya dari setelah pulang sekolah sampai sore hari hanya untuk bermain *Game online*, sehingga melupakan aktivitas yang lain seperti ibadah berkurang, tidak mengindahkan perintah orang tua, membuang waktu sia-sia, malas membantu orang tua.

Latar belakang dari masalah ini adalah kurangnya pengawasan orang tua, terbatasnya kegiatan positif untuk remaja, dan kurangnya edukasi mengenai penggunaan teknologi secara sehat, secara keseluruhan, fenomena ini mencerminkan perlunya perhatian lebih dari berbagai pihak untuk mengatasi dampak negatif *game online* di kalangan remaja di Dusun Penaga Desa Juhar.

Berdasarkan permasalahan yang didapat melalui observasi dan berbagai sumber lainnya, masih ingin mendapatkan informasi tentang dampak negatif remaja pengguna game online di Dusun Penaga. Oleh karena itu berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui fakta sebenarnya dari permasalahan yang terjadi di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai dan berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di**

**Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai”.**

**B. Fokus Masalah**

Dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti maka masalah dalam penelitian ini berfokus pada jenis game online yang diminati oleh remaja dan penyebabnya di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai. Bagaimana dampak negatif remaja pengguna *game online* di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

**C. Batasan Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pengertian dalam memahami topik penelitian ini, maka peneliti memberi penegasan istilah untuk beberapa kata yang kelihatannya masih abstrak, sehingga mempermudah pembahasan selanjutnya. Pembatasan istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

**1. Dampak Negatif**

Dampak negatif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengaruh kuat yang menghasilkan hasil yang negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung

keinginannya. Beberapa penelitian ilmiah menemukan bahwa pengaruh negatif lebih buruk daripada yang positif<sup>11</sup>.

Dampak negatif yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek yaitu: sosial, psikologis, akademik, fisik.

## 2. Remaja

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mulai dewasa; sudah sampai umur untuk kawin<sup>12</sup>. Menurut Zakiah Daradjat, masa remaja adalah fase yang tampaknya tidak memiliki lokasi yang berbeda; itu bukan milik kelompok anak-anak, juga bukan milik kelompok orang dewasa. Masa remaja sering dikaitkan dengan fase sementara atau transisi yang masih membutuhkan arahan orang dewasa karena remaja belum menguasai kapasitas fisik atau psikologis mereka.<sup>13</sup>

Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merujuk pada individu yang berada dalam fase perkembangan antara usia 12 hingga 18 tahun.

---

<sup>11</sup> A. Cahyono, Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak, *Jurnal Publiciana*, (2018), hal. 91

<sup>12</sup> <https://kbbi.web.id/akhlak>, (diakses Tanggal 11 Oktober 2024 pukul 15.00 WIB).

<sup>13</sup> Ermis Suryana and others, 'Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3 (2022), hlm. 1919.

### 3. *Game Online*

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet.<sup>14</sup>

*Game online* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *game online Mobile Legend* dan *free fire*.

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

1. Apa jenis *game online* yang diminati oleh remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai dan penyebabnya?
2. Bagaimana dampak negatif remaja pengguna *game online* di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ada dua bagian yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja jenis *game online* yang diminati remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai dan penyebabnya

---

<sup>14</sup> Y.Rompas, J. Zakarias, E. Kawung, Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi, "*Jurnal Ilmiah Society*" Vol.3 no.1 (2023), hlm. 2



2. Untuk mengetahui bagaimana dampak negatif remaja pengguna *game online* di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan secara teoritis
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang fenomena sosial yang sedang terjadi, yaitu hubungan antara dampak negatif dengan penggunaan *game online* di kalangan remaja.
  - b. Peneliti dapat memahami proses bagaimana *game online* dapat memberikan dampak negatif terhadap remaja.
2. Kegunaan secara praktis
  - a. Berguna bagi peneliti sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).
  - b. Sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya pada lokasi yang berbeda.

#### **G. Sistematika Penelitian**

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari penelitian ini, maka peneliti menyusun penelitian ini dengan sistem pembahasan menjadi lima bab.

Bab I merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab II merupakan bagian tinjauan pustaka yang berisikan tentang kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III adalah mengemukakan tentang metode penelitian yang terdiri dari, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data.

Bab IV pembahasan tentang hasil penelitian yang telah dapat dari lapangan,

Temuan umum: kondisi atau gambaran penelitian, keadaan subyek penelitian

Sedangkan Temuan khusus: Jenis game online yang diminati remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai , dampak negatif remaja pengguna game online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai. Di dalamnya berisikan paparan data atau hasil penelitian dan pembahasan yang tersusun atas hasil-hasil penelitian yang merupakan kumpulan data-data yang diperoleh peneliti dan pembahas yang merupakan hasil analisis peneliti terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian.

Bab V merupakan Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Dampak Negatif**

###### **a. Pengertian Dampak**

Menurut Moleong, dampak merupakan “perubahan yang disebabkan oleh suatu tindakan atau kejadian dalam suatu keadaan atau kondisi tertentu”. Sementara menurut Syaifudin, dampak merujuk pada “pengaruh atau konsekuensi yang timbul sebagai efek dari suatu peristiwa atau tindakan, baik dampak positif maupun negatif”.<sup>1</sup>

Dampak digunakan untuk menggambarkan hasil atau efek dari tindakan, keadaan, atau peristiwa tertentu. Dampak adalah suatu kekuatan yang mempengaruhi sesuatu atau seseorang, baik secara positif maupun negatif.

###### **b. Pengertian Negatif**

Negatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu kurang baik; menyimpang dari ukuran umum<sup>2</sup>. Negatif adalah ketidakpastian, ketidaktentuan, tidak memuaskan, dan tidak sesuai dengan

---

<sup>1</sup> Ernawati Waridah, “Kamus Bahasa Indonesia” (Jakarta Selatan: Bmedia, 2017), hlm. 12

<sup>2</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/%20negatif> (Dikutip pada tanggal 11 Mei 2025, pukul. 10.51)

ukuran standar. Oleh karena itu, dampak yang dihasilkan adalah tidak memuaskan bahkan cenderung menjadikan keadaan semakin buruk.<sup>3</sup>

c. Pengertian Dampak Negatif

Dampak negatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu pengaruh kuat yang mendatangkan akibat yang negatif<sup>4</sup>. Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.<sup>5</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif merujuk pada pengaruh yang membawa akibat buruk, tidak memuaskan, atau menimpang dari standar umum. Dampak negatif cenderung memperburuk keadaan dan bisa timbul dari upaya memengaruhi orang lain untuk mengikuti tujuan yang tidak baik.

Adapun dampak negatif game online sebagai berikut:

- 1) Gangguan pola tidur
- 2) Gangguan prestasi belajar
- 3) Mata lelah
- 4) Sakit kepala
- 5) Berbicara kasar dan kotor
- 6) Perubahan perilaku

---

<sup>3</sup> U. Telung, M. Mantiri, J. Kairupan, Dampak Pemekaran Desa Dalam Menjaga Keamanan Dan Ketertiban Masyarakat (Studi Di Desa Raringis, Raringis Utara, Raringis Selatan, Kecamatan Langowan Barat), (Vol. 3, No. 3, 2019), hlm. 1-8

<sup>4</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dampak%20negatif> (Dikutip pada tanggal 11 Mei 2025, pukul. 10.21 WIB)

<sup>5</sup> Ni Putu Devi Indrayanti, *Skripsi*, 'Dampak Negatif Dari Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Remaja di Desa Cemagi', (2021), hlm. 15

- 7) Membantah orang tua
- 8) Melalaikan ibadah<sup>6</sup>

Adapun dampak positif game online sebagai berikut:

Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.<sup>7</sup>

## 2. Remaja

### a. Pengertian Remaja

Masa remaja adalah periode dalam perkembangan individu. Setiap individu berkembang memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari tahun lainnya. Pada fase remaja ini, seseorang tidak bisa disebut anak-anak lagi, tetapi sepenuhnya juga tidak bisa disebut dewasa. Masa remaja terdiri dari: remaja awal (12-15 tahun), remaja menengah (15-18 tahun) dan remaja akhir (19-22 tahun). Masa remaja dikenal sebagai periode yang dipenuhi dengan tantangan. Bukan hanya individu yang mengalami

---

<sup>6</sup> Ni Putu Devi Indrayanti, Dampak Negatif Dari Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Cemagi, *Skripsi*, (2016), hlm. 23

<sup>7</sup> Adam, Mirza Farhani Rahman, Abdul, Dampak Game Online Bagi Pelajar, *jurnal Pinisi Business Administration Review*, (Vol.3, no.2, (2023)), hlm. 402

kesulitan, tetapi juga orang tuanya, masyarakat, dan sering kali pihak kepolisian. Masa ransisi pada remaja ini seringkali menghadapi individu yang bersangkutan pada situasi yang membingungkan, di satu pihak ia masih kanak-kanak tetapi di lain pihak ia sudah harus bertingkah laku seperti orang dewasa. Remaja akan mengalami perubahan yang mencakup perubahan emosi, minat, peran serta pola perilakunya.

Maka dari sinilah timbul dari dalam diri remaja untuk mencari pedoman hidup yaitu sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas untuk dipuja-puja dan tidak mau memakai pedoman hidup kekanak-kanakan.<sup>8</sup>

#### b. Batasan Usia Menurut Remaja Menurut WHO

Pada 1974, WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan 3 kriteria yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut:

- a) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b) Individu mengalami perkembangan psikologik dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- c) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.<sup>9</sup>

#### c. Tahun-tahun Masa Remaja

---

<sup>8</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2016), hlm. 72.

<sup>9</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 12.

Batasan usia masa remaja menurut Hurlock, awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.<sup>10</sup> Menurut Santrock, awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun.<sup>11</sup>

Namun, remaja dikenal sebagai remaja pencariandan penjelajahan identitas diri. Kekaburan identitas diri menyebabkan remajaberada di persimpangan jalan, tak tahu mau kemana dan jalan mana yang harus diambil untuk sampai pada jati diri yang sesungguhnya. Itulah sebabnya, anak remaja tidak bisa lagi dimasukkan kedalam golongan orang dewasa atau golongan orang tua. Jadi, remaja ada di antara anak dan orang dewasa.<sup>12</sup>

### 3. *Game Online*

#### a. *Pengertian Game online*

*Game online* adalah game berbasis jaringan internet dimana pemainnya dapat bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang serta dapat menggunakan komputer, laptop, ponsel smartphone dan tablet. Dalam *game online*, *game online* memiliki cerita dan tantangan

---

<sup>10</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 206.

<sup>11</sup> Jhon W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 23.

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, PT Asdi Mahasatya, (Jakarta, Juli 2021), hlm.

yang sangat menarik untuk dinikmati para pemainnya, melibatkan emosi, dan juga suka terlibat langsung dalam game online ini.<sup>13</sup>

Permainan *game online* adalah bentuk hiburan dan aktivitas interaktif yang dituangkan dalam layar tayang. Menurut (Romadlan & Wahdiyati, 2021), permainan game online didefinisikan secara ringkas sebagai sebuah perangkat atau alat yang menawarkan permainan yang menguji koordinasi antara mata dan tangan serta kemampuan mental individu dan berperan untuk menyajikan hiburan kepada pemain atau penggunanya. *Game online* merupakan permainan yang berlandaskan elektronik dan visual. Permainan daring dilakukan dengan menggunakan media visual dan elektronik.<sup>14</sup>

#### b. Jenis-jenis *Game Online*

Bermain merupakan aktivitas manusia untuk menghilangkan rasa bosan. *Game online* sudah ada cukup lama di Indonesia, dan tidak butuh waktu lama hingga menjadi populer. Popularitasnya meningkat pesat, terutama dalam enam tahun terakhir. Jenis *game online* yang populer di Indonesia antara lain PUBG, *Free Fire*, AOV, COC, RO, DOTA, *Linage2 Revolution*, *Space Commander*, dan SUP Multiplayer Racing. Selain itu,

---

<sup>13</sup> Hadisaputra, Andi Asywid Nur, and Sulfiana Sulfiana, 'Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.02 (2022), hlm. 392.

<sup>14</sup> Alam, L.N Dirgayunita, A Dheasari, A.E, "Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-anak di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo", *Jurnal Jpdk*, (Vol. 4. No. 1, 2022), hlm. 521.



kebijakan pemerintah yang *Clash Royale*, *Heartstone*, *League of Legends*, *Star Craft* mengubah game online menjadi kompetisi olahraga elektronik, yang biasa disebut *e-sports*, telah membuat game dipopulerkan oleh banyak kalangan sebagai hiburan mandiri. *Game online* yang dijadikan *e-sports* antara lain *Mobile Legends*, *Arena Of Valor* (AOV), *PUBG*, *Fortnite*, *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive* (CS: GO), *PES*, *Point Blank*.<sup>15</sup>

c. Motivasi Penggunaan *Game Online*

Penelitian yang dilakukan oleh Yee dalam Dmitri, et. Al. (2008: 996) yang berjudul *Motivations Of Play In Online Games*, dalam penelitian itu diungkapkan bahwa ada lima faktor pendorong yang membuat seseorang ingin bermain game:

1. *Relationship*, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunia nyata.
2. *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dan kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.
3. *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
4. *Escapism*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress di kehidupan nyata.

---

<sup>15</sup> Riska Cahaya Snindya Putri, Budiyono Budiyono, and Wawan Kokotiasa, 'Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja', *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1.1 (2021), hlm. 2.

5. *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah simbol kekuasaan. Berdasarkan kelima motivasi tersebut, seorang individu atau anak yang pada mulanya bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam memainkan game online.<sup>16</sup>

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Game Online*

Terdapat sejumlah faktor yang berkontribusi pada kecanduan permainan game online. Menurut Lumban dalam Dewandari (2013), menyatakan bahwa terdapat berbagai faktor yang memengaruhi kecanduan permainan *game online*, antara lain sebagai berikut:

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis

---

<sup>16</sup> Al. et. Dmitri, "Motirations of play in online games", (2008), hlm. 201

permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.<sup>17</sup>

e. Aspek Kecanduan Game Online

Aspek seseorang kecanduan akan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik.

Ada empat aspek kecanduan game online, yaitu:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)  
Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri)  
Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi)  
Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)  
Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan

---

<sup>17</sup> Satura, Angellita, Rifayani, Hastuti., "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik", *Jurnal Konseling Gusjigan*, (Vol. 7, No. 1, 2021), hlm. 13

mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.<sup>18</sup>

#### 4. Dampak Negatif Remaja Pengguna *Game Online*

*Game online* menjadi suatu hal yang tidak asing di kalangan masyarakat. *Game online* menjadi suatu hal yang sangat penting bagi pemain karena memudahkan para menikmati game. Adanya *game online* sebagian besar berasal dari kalangan pelajar, masyarakat, dan masyarakat umum. Akan tetapi banyak pemain *game online* yang tidak mengetahui secara detail dampak dari bermain *game online*. Mereka lebih cenderung memahami bahwa *game online* hanya sebagai hiburan semata dan menghilangkan kebosanan dari kegiatan rutin yang dilakukan.

Indikator kecanduan game online diantaranya merasa terikat dengan game online sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan untuk bermain game online dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain game online, menghindari masalah dengan bermain game online,

---

<sup>18</sup> Nikmah, Laily Faridatun, Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang, *Journal of Chemical Information and Modeling*, (Vol.53 no.9 (2015)), hlm. 1689-1690

merasa gelisah apabila tidak bisa bermain game online, selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil<sup>19</sup>

Kecanduan *game online* memiliki tiga tingkatan yaitu (1) Kecanduan ringan, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun; (2) Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; (3) Kecanduan berat, game dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain game online.<sup>20</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aristina Halawah dengan judul “Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua” dijelaskan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* ringan orang tuanya juga mengalami kecemasan ringan yaitu sebanyak 10 orang (72%) dan remaja yang mengalami kecanduan *game online* berat menunjukkan orangtuanya juga paling banyak mengalami kecemasan berat yaitu sebanyak 5 orang (50%). Dari hasil uji statistik spearman didapatkan hasil  $p = 0,001$  yang berarti  $H_0$  ditolak atau ada

---

<sup>19</sup> IKBAL, IIK Wikanengsih, Wikanengsih Septian, Muhamad Rezza, Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik kelas Xma Plus Al Mujammil Garut, *Jurnal FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, (Vol.4, No.1, (2021)), hlm. 56

<sup>20</sup> Rahman, Irpan Ali Ariani, Dini Ulfa, Nurul, Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja, *Jurnal Mutiara Ners*, (Vol. 5, no.2, (2022)), hlm. 85

hubungan antara kecanduan game online pada remaja dan tingkat kecemasan orang tua. Orang tua dapat melakukan pengawasan pada anak dengan mendampingi anak bermain *game online* dan memberi batasan waktu yang tegas sehingga anak tidak mengalami kecanduan dan orang tua juga tidak mengalami kecemasan.<sup>21</sup>

Sedangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iik Ikbal, Wikanengsih, Muhammad Rezza Septian, menyatakan bahwa tingkat kecanduan game online siswa berada pada kategori tidak kecanduan 38,5%, kecanduan ringan 15,3% dan kecanduan berat 46,2%. Hasil penelitian tingkat kecanduan siswa jika kecanduan tidak ditangani dengan benar maka dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri siswa karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga hubungan sosial dan tugas menjadi terhambat.<sup>22</sup>

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.<sup>23</sup>

#### a. Aspek Kesehatan

---

<sup>21</sup> M. Ummah, Kecanduan game online pada remaja dengan tingkat kecemasan orang tua, *Jurnal Sustainability (Switzerland)*, (Vol.8, no.3 (2022)), hlm. 1922

<sup>22</sup> IKBAL, IIK Wikanengsih, Wikanengsih Septian, Muhamad Rezza, Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik kelas Xma Plus Al Mujammil Garut, *Jurnal FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, (Vol.4, No.1, (2021)), hlm. 1

<sup>23</sup> E. Novrialdy, F. Pendidikan, U. Padang, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya OnlineGame Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions", *Jurnal Buletin Psikologi* (vol.27, no. 2, 2019), hlm 148

Kecanduan bermain *game online* menyebabkan kesehatan remaja mengalami penurunan. Remaja yang kecanduan bermain *game online* memiliki ketahanan tubuh yang lesu karena minimnya aktivitas fisik, jam tidur berkurang, serta sering telat makan.

Hawi et al. (2018) dalam Budiman, A., Putra, B. S., & Hastani, R. T. (2022) menyatakan bahwa mereka bermain game hingga larut malam, keadaan ini membuat siswa mengabaikan waktu tidurnya dan hanya memikirkan tentang game, hal ini dapat menyebabkan siswa cenderung lalai dari tanggung jawabnya di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah dan juga siswa yang kurang tidur, baik secara kuantitas maupun kualitas.<sup>24</sup>

b. Aspek Psikologis

Banyaknya adegan dalam *game online* yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti pertarungan, pengrusakan, dan pembunuhan tidak langsung, telah memberikan pengaruh pada pikiran bawah sadar remaja sehingga mereka mungkin menanggapi bahwa kehidupan nyata mirip dengan apa yang terjadi dalam *game online* tersebut. Tanda-tanda remaja yang mengalami gangguan mental akibat

---

<sup>24</sup> Waluyo, Agus Deska, Rini, “Dampak Kecanduan Game Online Pada Aspek Kesehatan Fisik The Impact Of Online Game Addiction On Physical Health Aspects”, *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, (Vol. 6, no. 1, 2024), hlm. 47-58

pengaruh *game online* mencakup mudah marah, reaksi emosional, dan kecenderungan untuk mengucapkan katakata kasar.<sup>25</sup>

c. Aspek Akademik

Siswa yang terjebak dalam ketergantungan permainan *game online* cenderung pencapaian akademiknya berkurang. Oleh karena itu ia akan merasa enggan untuk belajar dan fokus belajarnya akan terhalang, dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas juga tak bisa diterima dengan maksimal karena perhatian belajarnya terpecah dengan memikirkan permainan yang masih berlangsung di *game online*.<sup>26</sup>

d. Aspek Sosial

Gullota (2002), menyebutkan tinggi rendahnya kompetensi sosial seseorang remaja karena adanya kesepian yang dirasakan, dapat dilihat melalui harga diri yang positif, kemampuan memandang sesuatu dari sudut pandang sosial, keterampilan memecahkan masalah interpersonal, kebutuhan bersosialisasi, kebutuhan privasi, dan keterampilan sosial dengan teman sebaya. Ketidakmampuan membentuk dan mempertahankan relasi dalam kehidupan nyata mendorong remaja untuk memilih jalan membangun relasi di dunia virtual salah satunya dengan bermain *game*

---

<sup>25</sup> Satura, Angellita Rifayani, Hastuti, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern . Kemajuan teknologi , memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan game online terhadap keterampilan”, *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, (Vol. 2, no. 1, 2024), hlm. 219-233

<sup>26</sup> Asri, Aika Rahmatika Saman, Abdul Umar, Nur Fadhillah, “kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah”, *Jurnal Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, (Vol. 2, no. 6, 2022), hlm. 190-200



*online*, karena remaja sudah terlalu nyaman dalam bermain *game online* mengakibatkan remaja tersebut menjadi kecanduan *game online*.<sup>27</sup>

e. Aspek Ekonomi

Bermain permainan *game online* terkadang memerlukan uang untuk membeli voucher agar tetap bisa untuk memainkan salah satu kategori permainan *game online* diperlukan pengeluaran yang cukup besar. Remaja yang tidak memiliki penghasilan pribadi mampu melakukan penipuan kepada orang tuanya dan melakukan berbagai upaya termasuk mencuri untuk bisa bermain *game online*. Bermain *game online* memerlukan uang, dan butuh kuota internet untuk melakukannya, sehingga perlu membayar uang terlebih dahulu untuk memperoleh kuota internet.<sup>28</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rahmat Azhar, program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, IAIN Parepare (2022), dengan judul “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar Negeri 5 Kota Parepare”. Adapun hasil dari penelitian ini telah

---

<sup>27</sup> Kamajaya, Budi, “Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game online Pada Komunitas Players Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile”, *jurnal Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, (Vol. 8, no. 1, 2020), hlm. 33

<sup>28</sup> Zakiah, I., Ritanti, N., Kep, M., & Kom, S. K. Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya. Media Sains Indonesia, (2021), hlm. 220

ditemukan bahwa (1) Faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free Fire* ialah disebabkan karena kecanduan, merasa tertarik sehingga tertantang dalam memainkan *game online* tersebut, dan juga faktor dari teman sebaya. (2) Dampak *game online Free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan non verbal pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare ialah kecanduan dalam bermain *game online*. Dalam hal ini mencakup pelajar menjadi lebih agresif, baik dalam masalah komunikasi yang kurang karena sikap apatis, kemudian tidak dalam mengontrol diri dan juga pelajar menjadi malas belajar.<sup>29</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian Muhammad Rahmat Azhar yaitu sama-sama meneliti mengenai dampak game online dan menggunakan jenis penelitian metode kualitatif deskriptif. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini meneliti dampak negatif pada remaja yang bertempat tinggal di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai sedangkan penelitian Muhammad Rahmat Azhar bertempat tinggal di SMP Negeri 5 Kota Parepare.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulan Sakinah, program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Syahada Padangsidempuan (2023), dengan judul “Dampak *Game Online* Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”. Adapun hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa *game online* memiliki dampak negatif

---

<sup>29</sup> Muhammad Rahmat Azhar, ‘Dampak Game Online *Free Fire* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar Negeri 5 Kota Parepare’, *skripsi*, (Kota Parepare: IAIN Parepare 2022)

melalaikan ibadah sholat, berbohong, membantah orangtua, kurang sosialisasi dengan masyarakat. Adapun dampak positif dari penelitian *game online* ini remaja dapat memperluas pertemanannya dan mengurangi stress.<sup>30</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian Putri Wulan Sakinah yaitu sama-sama meneliti mengenai dampak *game online* terhadap remaja dan sama-sama menggunakan penelitian metode kualitatif. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini meneliti berfokus pada dampak negatif remaja pengguna *game online* yang bertempat tinggal di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulan Sakinah meneliti perilaku keagamaan remaja yang bertempat tinggal di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Dalimunthe, program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Syahada Padangsidempuan (2023), dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal” Adapun hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa 15 orang remaja di Huraba bermain *game online* dengan jenis slot atau game higgs domino dan berjenis Moba (Mobile Legend), dimana terdapat 9 orang remaja bermain slot (higgs domino) dan 6 orang remaja bermain game Moba (Mobile Legend). Perilaku remaja di Desa

---

<sup>30</sup> Putri Wulan Sakinah, ‘Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara’, *skripsi*, (Padangsidempuan: UIN Syahada Padangsidempuan 2023).

Huraba jarang berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain dan dapat juga menghambat perkembangan emosional. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* ini cukup beragam diantaranya membangkang kepada orang tua, dan duduk mulai pagi hingga larut malam, begadang hingga larut malam, lupa untuk melakukan ibadah, tidak membantu orang tua, tidak belajar serta sosialisasi dengan teman yang tidak kecanduan menjadi menurun.<sup>31</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian Wahyuni Dalimunthe yaitu sama-sama meneliti tentang dampak *game online* terhadap remaja. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini bertempat tinggal di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Dalimunthe bertempat tinggal di desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

---

<sup>31</sup> Wahyuni Dalimunthe, 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal', *Skripsi*, (Padangsidempuan: UIN Syahada Padangsidempuan 2023).

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metodologi Penelitian**

##### **1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

###### **a. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten serdang Bedagai Provinsi Sumatera Utara. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan peneliti berasal dari wilayah atau daerah tersebut dan cukup mengetahui kondisi perkembangan remaja dan teknologi yang menjadi tujuan penelitian. Dan bukan hanya itu alasan memilih lokasi tersebut dikarenakan melihat banyaknya remaja yang kecanduan *game online*, dan melihat kurangnya sikap positif dari remaja yang kecanduan *game online*. Untuk itu penulis tertarik meneliti di lokasi ini, terlebih bahwa belum ada penelitian di lokasi tersebut dan mengkaji terkait tentang penelitian sejenis ini.

###### **b. Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan mulai bulan Oktober 2024 sampai bulan Mei 2025. Dengan memulai berbagai tahapan mulai dari melakukan identifikasi, membuat formulasi masalah penelitian dan mengumpulkan data.

## 2. Jenis dan Metode Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan objek sesuai dengan apa yang ada atau dapat dikatakan bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat, fakta dan karakteristik mengenai bidang tertentu. Penelitian ini menggambarkan situasi atau kejadian yang benar-benar terjadi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan data kualitatif (bentuk data, kalimat, skema dan gambar).<sup>1</sup> Penelitian ini akan menggambarkan apa saja dampak negatif remaja pengguna game online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

## 3. Subjek Penelitian

Menurut Melong dalam Shofa (2020), subjek penelitian disebut sebagai informan; dalam hal ini, mereka digunakan sebagai informan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi tempat penelitian<sup>2</sup>. Subjek dalam penelitian adalah hal yang sangat penting dalam penelitian. Yang dimana pada subjek penelitian yang akan menjadi target untuk diteliti dan subjek yang diperolehpun akan sesuai dengan yang dilakukan oleh peneliti, sehingga hal ini akan mempermudah penelitian. Dan adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah adapun jumlah informan dalam penelitian ini

---

<sup>1</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 17.

<sup>2</sup> Ralph Adolph, 2015, 2016, hlm. 27.

sebanyak 15 orang, yaitu 10 remaja, 5 orang tua remaja, dan 3 orang tokoh masyarakat. Untuk memperoleh data informan yang akurat maka yang menjadi informan atau subjek dalam penelitian orang tua (ayah atau ibu), remaja, kepala desa, perangkat desa, dan tokoh masyarakat yang dapat memberikan informasi terkait masalah penelitian yang penulis teliti di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

#### 4. Sumber Data

Sumber data adalah suatu keterangan yang memberikan kebenaran dan nyata, atau bahan yang dapat dijadikan suatu dasar kajian. Dalam makna lain sumber data adalah orang yang memberikan keterangan atau kebenaran tentang informasi terhadap permasalahan penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila penelitian menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data tersebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan melalui wawancara peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.<sup>3</sup>

##### a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data-data utama yang didapatkan dari subjek penelitian secara langsung atau dari tangan pertama.<sup>4</sup> Sumber data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian atau orang-orang yang

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 129

<sup>4</sup> Asiva Noor Rachmayani, *Metode Penelitian Kualitatif*, 2015.

menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Sumber dan primer dari penelitian ini adalah 10 orang remaja, 5 orang tua dan kepala desa, perangkat desa, tokoh masyarakat masing-masing sebanyak 1 orang di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten serdang Bedagai.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah Data yang mendukung kebutuhan data primer disebut "sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data", seperti orang lain atau dokumen-dokumen.<sup>5</sup> Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah artikel, jurnal, dan karya ilmiah lainnya yang mendukung yang dapat memberikan informasi tambahan dalam penelitian yang berada di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan bebrapa teknik untuk memperoleh data dalam penelitian, yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi kualitatif dapat

---

<sup>5</sup> Pratiwi. Nuning, Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol.1, no.2, (2017), hlm.211



dilakukan dalam situasi nyata atau di lingkungan yang telah dirancang secara khusus untuk penelitian. Observasi memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan dengan fenomena yang diteliti.<sup>6</sup>

Dalam penelitian ini observasi yang peneliti gunakan adalah observasi partisipan pasif atau non partisipasi yaitu dimana peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Karena peneliti tidak ikut berperan serta dalam kehidupan orang yang diobservasi. Tujuan pelaksanaan observasi agar memperoleh dan menggali data secara nyata suatu peristiwa atau kejadian tentang kegiatan yang diteliti dan mendalam tentang permasalahan yang ada di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang akan diobservasi oleh peneliti yaitu, durasi ibadah, waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, jenis game yang dimainkan, sikap terhadap ibadah.

#### b. Wawancara

Wawancara ialah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Pada hakikatnya, wawancara merupakan

---

<sup>6</sup> Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), hlm. 3.

kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya.<sup>7</sup>

Adapun wawancara yang peneliti gunakan adalah melakukan komunikasi langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada orang tua, remaja, kepala desa, dan aparat desa guna untuk mendapatkan informasi yang akurat. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak berstruktur atau wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara dan hanya mempertanyakan garis-garis besar saja.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.<sup>8</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data kependudukan di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai dan dokumentasi berupa foto pada saat wawancara

---

<sup>7</sup> Masfi Sya'fiatul Ummah, 'Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif', *Sustainability (Switzerland)*, 11.1 (2019), hlm. 2.

<sup>8</sup> Natalina Nilamsari, 'Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif', *Wacana*, 8.2 (2014), hlm. 178.

bersama orang tua, remaja, serta dengan aparat desa. Sehingga penelitian ini memiliki beberapa bukti yang dapat digunakan sebagai bukti yang sah dan aktual yang dimana bukti tersebut menjadi pegangan yang paling berpengaruh terkait keterangan suatu informasi.

## 6. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan faktor penting. Dari kumpulan pengetahuan dalam penelitian kualitatif. Kebasahan data dilakukan untuk menguji data dan memastikan bahwa penelitian tersebut memang merupakan penelitian ilmiah. Penelitian kualitatif menguji kebasahan data dengan berbagai cara, termasuk keandalan (*reliabilitas*), keterahlian (*transferability*), dapat dipercaya, dan pengujian kepastian (*confirmability*). Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif harus diperiksa keandalannya agar temuannya tidak dicurigai sebagai penelitian ilmiah.<sup>9</sup> Peningkatan kepercayaan penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan teknik/cara-cara sebagai berikut ini:

### a. Perpanjangan Keikutsertaan

Moeleong (2011) mengatakan bahwa Perpanjangan Keikutsertaan terjadi ketika proses pengambilan data diperpanjang dengan tujuan untuk menambah atau melengkapi data<sup>10</sup>. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya

---

<sup>9</sup> Dedi Susanto, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah', *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1.1 (2023), hlm. 57.

<sup>10</sup> South Africa, 66.July (2011), hlm. 59.

dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan pada latar penelitian. Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai.

b. Ketekunan/Keajengan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti menemukan karakteristik dan komponen dalam konteks yang sangat relevan dengan masalah. atau masalah yang sedang ditemukan dan kemudian fokus pada hal-hal tersebut secara menyeluruh<sup>11</sup>. Selain itu keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentative. Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Hal itu berarti bahwa peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol.

c. Triangulasi

Triangulasi pada dasarnya adalah pendekatan multi-metode yang digunakan peneliti saat mengumpulkan dan menganalisis data. Ide dasarnya adalah fakta-fakta yang diselidiki dapat dipahami dengan baik

---

<sup>11</sup> Annisa Rizky Fadilla and Putri Ayu Wulandari, 'Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data', *Mitita Jurnal Penelitian*, 1.No 3 (2023), hlm. 42.

dan menghasilkan tingkat kebenaran yang tinggi jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Dengan memotret satu realitas dari berbagai sudut, kita dapat menentukan tingkat kebenaran yang dapat diandalkan. Oleh karena itu, triangulasi adalah ketika peneliti memverifikasi keakuratan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan perspektif yang berbeda dengan mengurangi sebanyak mungkin bias yang ditimbulkan dalam pengumpulan dan analisis data.<sup>12</sup>

Dengan kata lain bahwa dengan triangulasi, peneliti dapat merecek temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode, atau teori. Untuk itu maka peneliti dapat melakukan nya dengan jalan:

- a) Mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan
- b) Mengeceknnya dengan berbagai sumber data, memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan

## **7. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Pengelolaan data adalah tindakan atau operasi yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu<sup>13</sup>. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Setelah data data yang diperlukan sudah

---

<sup>12</sup> Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, 'Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif', *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1.2 (2022), hlm. 61.

<sup>13</sup> Sakinah Pokhrel, 'Pengolahan Data', *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 15.1 (2024), hlm. 164.

dapat diperoleh, maka penulis akan melakukan analisis dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Makin lama peneliti di lapangan, maka jumlah data makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkup, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu<sup>14</sup>.

b. Penyajian Data

Untuk membuat laporan atau analisis, data harus diatur, disusun, dan disajikan dengan cara yang mudah dipahami<sup>15</sup>. Setelah data direduksi, maka tahap selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Yang paling penting dalam penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

---

<sup>14</sup> Moleong, 'Metode Penelitian, *Jurnal Raden Fatah.ac.id*, (2006), hlm. 71.

<sup>15</sup> Ahmad Sudi Pratikno, Agitia Ayu Prastiwi, and Sila Rahmawati, 'Penyajian Data, Variasi Data, Dan Jenis Data', *OSF Preprints*, 25.03 (2020), hlm. 1.

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, oleh sebab itu kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 338-345.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Letak Geografis**

Desa Juhar ini merupakan salah satu desa dalam wilayah Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai. Dalam pembahasan dikemukakan tentang geografis yang menyangkut kepada luas daerah serta penggunaan areal Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai. Secara geografis Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabuapten serdang Bedagai dilihat batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Bandar Tengah Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Tanjung Beringin Kabupaten Serdang Bedagai
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Gelam Sei Serimah Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Batu Bara

##### **2. Visi Misi**

###### **a. Visi**

Mewujudkan kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan pembangunan infra struktur dan meningkatkan hasil swasembada pangan

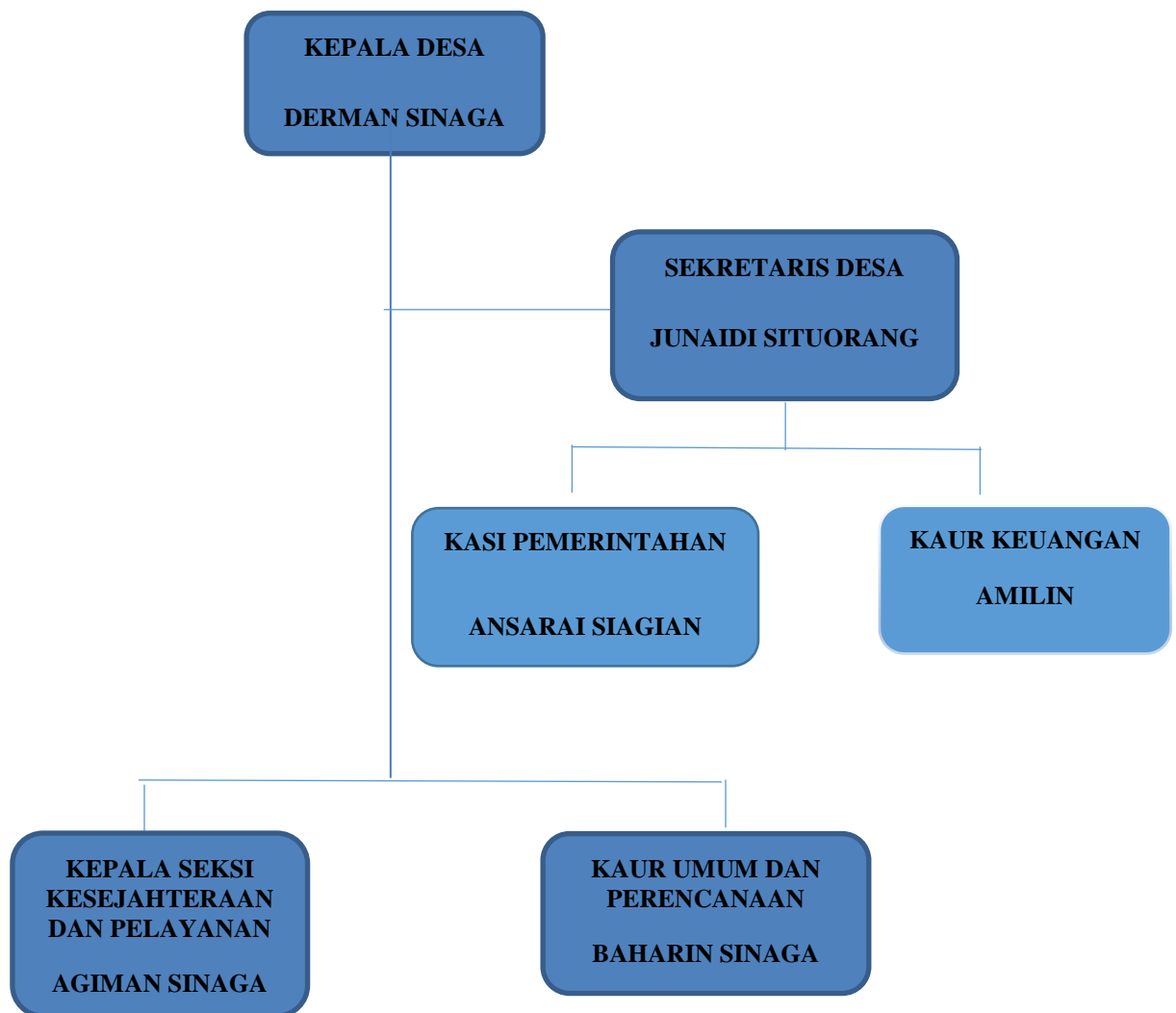


b. Misi

- 1) Meningkatkan Pembangunan Infra Struktur Jalan
- 2) Pembuatan Irigasi Persawahan
- 3) Normalisasi Saluran Persawahan

3. Struktur Organisasi Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten

Serdang Bedagai



4. Sarana dan Prasarana di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah

Kabupaten Serdang Bedagai

**Table IV. 1**  
**Sarana dan Prasarana Di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar**  
**Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

NO	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Masjid	1
2.	Kamar Mandi Masjid	4
3.	Mushola	1
4.	SD	1
5.	PAUD	1
6.	Mts	1

*Sumber: Dokumen Desa Juhar 2025*

5. Data Masyarakat di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah  
Kabupaten Serdang Bedagai

Masyarakat yang berdomisili di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai ini terdiri dari 721 jiwa. Berikut ini untuk lebih jelasnya adalah jumlah penduduk Dusun Penaga Desa Juhar dari jenis kelamin sebagai berikut:

**Tabel IV. 2**  
**Keadaan Penduduk di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar**  
**Khlaipah Kabupaten serdang Bedagai**

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	421
2	Perempuan	300
	Jumlah	721

*Sumber: Dokumen Desa Juhar 2025*

Berdasarkan table diatas dapat diketahui keadaan penduduk masyarakat Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai berdasarkan jenis kelamin, sebanyak 421 laki-laki, dan sebanyak 300 perempuan.

**Table IV. 3**  
**Keterangan Profesi Orangtua di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan**  
**Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai Berdasarkan Pekerjaan**

NO	Pekerjaan	Jumlah	Persen
1.	Petani	320	81,3 %
2.	PNS	29	9,8 %
3.	Honorer	10	8,8 %
Jumlah		359	

*Sumber: Dokumen Desa Juhar 2025*

Berdasarkan table diatas data yang diperoleh dari kantor kepala desa Dusun Penaga, orangtua berprofesi sebagai petani berjumlah 320 orang, orangtua berprofesi sebagai PNS (Pegawai Negeri Sipil) berjumlah 29 orang, dan orangtua berprofesi sebagai honorer berjumlah 10 orang dari jumlah keseluruhan orangtua sebanyak 359. Sehingga, persentase dari profesi orangtua di Dusun Penaga Desa Juhar yaitu orangtua berprofesi sebagai petani 81,3%, orangtua berprofesi sebagai PNS (Pegawai Negeri Sipil) 9,8%, dan orangtua berprofesi sebagai honorer 8,8%

6. Jumlah Data Remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

**Table IV. 4**  
**Jumlah Data Remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan bandar**  
**Khalipah Kabupaten serdng Bedagai Kabupaten Serdang Bedagai**

No	Jenis Kelamin	Usia	Jumlah
1.	Laki-laki	12-18	46
2.	Perempuan	12-18	60
Jumlah		106	

*Sumber: Dokumen Desa Juhar 2025*

## **B. Temuan Khusus**

Pada penelitian ini yang berjudul “Dampak Negatif Remaja Pengguna *Game Online* Di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai” adalah penelitian yang menggunakan wawancara sebagai instrument peneliti dalam mengumpulkan data dari informan di Dusun Penaga Desa Juhar. Adapun informasi yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Jenis *Game Online* yang Diminati Oleh Remaja di Dusun Penaga**

*Game online* sering memasuki dunia remaja secara masif, karena dianggap sebagai salah satu kegiatan yang mengasyikkan dan juga menyenangkan dan memiliki dunianya sendiri. Terutama di Dusun Penaga yang terkena dampak negatifnya sehingga remaja yang berada di Dusun ini lupa waktu dan lebih banyak mengabaikan perintah orang tua. Selain itu dalam pergaulan mereka dengan teman sebaya juga sama-sama kecanduan *game online* sehingga dampak nya cukup sulit untuk di atasi, adapun dampak yang ditimbulkan dari

kecanduan ini adalah melalaikan waktu ibadah bahkan sampai meninggalkan ibadah sholat 5 waktu, membantah orang tua, mudah marah, kesulitan berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang sekitar.

Adapun kelompok usia remaja Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah yang kecanduan game online dapat dilihat kedalam table di bawah ini:

**Table IV. 5**  
**Klasifikasi Usia Remaja yang Kecanduan *Game Online***

NO	Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	12-14	2	1	3
2	14-16	2	1	3
3	16-18	2	2	4
<b>Total</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	<b>10 Remaja</b>

Dari table IV. 6 di atas dapat diketahui jika kelompok usia remaja yang kecanduan cukup beragam berdasarkan hasil dari observasi peneliti diketahui jika jumlah laki-laki yang mengalami kecanduan *game online* berjumlah 6 orang dibandingkan dengan perempuan yang hanya 4 orang saja kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui jika laki-laki yang kecanduan *game online* berusia 12-14 tahun berjumlah 3 orang laki-laki dan 1 orang perempuan. Kelompok remaja yang berusia 14-16 tahun berjumlah 2 orang laki-laki dan 1 perempuan, sedangkan kelompok usia 16-18 tahun berjumlah 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan.

Sebagaimana wawancara dengan safira sebagai remaja yang kecanduan game online, yaitu:

Saya bermain game sejak beberapa bulan yang lalu kak, jenis game yang saya mainkan adalah *Mobile Legend*, selain itu awalnya saya bermain game ini sebagai salah satu cara untuk menghilangkan kebosanan saya saat di rumah, tetapi dengan berjalannya waktu membuat saya menjadi candu karna permainannya yang menantang dan menarik untuk dimainkan dan teman-teman yang ada di game juga mengasyikkan.<sup>1</sup>

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua remaja bernama ibu Suheliana yang mengatakan jika:

Anak saya bermain *game online* kurang lebih 12 jam sehari dengan jenis game *Mobile Legend*, sepulang sekolah dia juga bermain game bersama teman-temannya, jika tidak bersama temannya dia bermain game sendiri di dalam rumah sampai berjam-jam.<sup>2</sup>

Kemudian wawancara yang dilakukan dengan ibu Sumiati selaku orangtua remaja yang mengatakan jika:

Sampai sekarang anak saya kecanduan *game online*. Anak saya terkadang tidak mau belajar dan hanya bermain-main saja dengan temannya. Sehingga saya khawatir hal ini akan memberikan dampak negatif terhadap anak saya, terutama pengaruh dari teman bermainnya.<sup>3</sup>

Wawancara yang dilakukan dengan Muhammad Dafa Syahputra selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Saya setiap hari bermain game, waktu dulu saya bermain game *Free Fire*, tetapi sekarang saya beralih ke permainan *Mobile Legend* karena teman-teman saya bermain itu juga dan mereka mengajak saya mabar jadi sampai sekarang saya menjadi kecanduan, dan sering nongkrong di warung hanya untuk bermain game.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara, saudari Safira selaku remaja pada tanggal 31 Mei 2025 (13.00 WIB)

<sup>2</sup> Hasil wawancara, saudari suheliana selaku orangtua remaja pada tanggal 31 Mei 2025 (08.25 WIB)

<sup>3</sup> Hasil wawancara, saudari Sumiati selak orangtua remaja pada tanggal 31 Mei 2025 (10.00 WIB)

<sup>4</sup> Hasil wawancara, saudara Muhammad Dafa Syahputra pada tanggal 01 Juni 2025 (15.00 WIB)

Berbeda dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada saudari Putri Aini selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Saya bermain game dari kelas 4 SD kak dan hanya untuk kesenangan biasa saja kak, game yang saya mainkan yaitu *Mobile Legend*, saya hanya bermain hanya 1 jam saja karena orang tua saya membatasinya sehingga sekolah dan belajarku tidak terganggu kak, dan saya hanya main game saat libur sekolah dan di waktu-waktu ketika pekerjaan saya sudah selesai.<sup>5</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan jika salah satu faktor penyebab remaja yang kecanduan *game online* adalah faktor dari pengaruh teman-temannya dan juga kurangnya perhatian dari orangtua. Kemudian rasa penasaran juga menjadi salah satu indikator dalam membuat anak menjadi kecanduan *game online*. Jenis *game online* yang paling sering dimainkan di Dusun Penaga Desa Juhar adalah *game online Mobile Legend*. Terkadang remaja terlalu sibuk dalam bermain sehingga mereka tidak mendengarkan perkataan orang tua perintah orang tua dan mengabaikan seruan adzan berkumandang, terutama tidak mendengarkan ketika dipanggil orangtuanya, dan tidak mengindahkan sesuatu yang disuruh oleh orang tuanya.

## **2. Dampak Negatif Remaja Pengguna *Game Online* Di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

### **a. Membantah Orangtua**

Membantah orangtua adalah salah satu hal yang paling menyakiti hati orangtua karena anak yang telah dilahirkan, dirawat, dididik dan

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara, saudari Putri Aini selaku remaja pada tanggal 01 Juni 2025 (pukul 16.30 WIB)

diasuh pada akhirnya tidak mendengarkan perkataan orangtua, terlebih lagi jika membantahnya dengan kata-kata yang kasar atau tidak memperdulikannya.

Berdasarkan wawancara dengan saudara Putra Aditya berusia 17 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Mungkin karna terlalu asyik ya kak, sering sih saya membantah, soalnya kadang orangtua nyuruh berhenti pas lagi seru-serunya. Jadi ya saya nggak suka kak atau saya bilang “sebentar lagi mak” tapi gak berhenti juga. Karna lagi main bareng temen. Kalau keluar mendadak bisa dimarahin sama tim. Lagian kadang orangtua nggak ngerti kalau game itu ada waktu-waktunya juga.<sup>6</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh indah setiani berusia 16 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Pernah saya membantah orangtua karna bermain game, bukan maksud membantah sih kak, tapi saya mulai main game itu ketika menurut saya sudah selesai pekerjaan saya, tapi pada saat saya sudah di dalam game ada saja suruhan orangtua sampai-sampai saya kesel kak dan saya bilang nanti la, tunggu sebentar tapi saya tetap lanjut bermain kak.<sup>7</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh Aidil berusia 15 tahun selaku remaja, ia mengatakan:

Main *game online* buat aku senang karena bisa ketemu teman-teman onlineku di dalam game, tapi kadang adikku datang mau minjam hp yang sedang aku mainkan, padahal aku masih main game kalau keluar dari game bisa kalahlah aku, kalau hp nya gak ku kasihkan langlah dia nangis di depan orangtuaku dan ujung-ujungnya aku yang dimarahin disuruh minjamkan hpnya ke adik, gamaulah aku

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara, saudara Putra Aditya selaku remaja pada tanggal 01 Juni 2025 (pukul 13.30 WIB)

<sup>7</sup> Hasil wawancara, saudari Indah Setiani selaku remaja pada tanggal 02 Juni 2025 (pukul 15.00 WIB)



sedangkan aku lagi mabar sama teman-temanku, terus jadi aku yang disalahkan sama pergilah aku ke rumah temanku dripada dirumah di repetin terus gara-gara game online.<sup>8</sup>

Berbeda dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh Erika Nabila

Pratiwi berusia 15 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Saya kadang bermain game setelah pulang sekolah, hari libur kadang sampai malam, kadang kalau orang tua nyuruh ke warung atau makan kadang aku nurut, tapi kalau lagi bete atau stres, aku suka ngelawan juga. Kayak ngomel balik atau ngedumel. Kadang merasa bersalah juga. Tapi waktu itu aku mikir, orangtua nggak ngerti kalau game itu bantu aku lepas stres.<sup>9</sup>

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara bersama orangtua remaja

yaitu ibu Sunarmi, ia mentakan bahwa:

Anak saya terlalu sering bermain *game online*, sampai menimbulkan berbagai macam dampak negatif salah satunya membantah orangtua ketika di suruh selalu bilangna “nanti”, dia tidak paham jika bantahannya atau kata-katanya dapat membuat sakit hati orang tua karna anak yang selama ini dibesarkan dirawat dididik mala seperti itu kapada orangtuanya, saya sebenarnya nggak masalah dia main, tapi kalau udah kebablasan sampai malam dan susah disuruh berhenti, itu yang saya nggak suka.<sup>10</sup>

Berdasarkan wawancara bersama orang tua remaja yaitu bapak M.

Darwin, ia mengatakan bahwa:

Saya kadang membatasi waktu kepadanya, tapi kadang aturan itu terlewat oleh nya, ketika saya suru berhenti dia mala bilang “nanti, bentar lagi” seharunya orang tua yang marah ini mala dia yang marah

---

<sup>8</sup> Hasil wawancara, saudara Aidil selaku remaja pada tanggal 02 Juni 2025 (pukul 15.50 WIB)

<sup>9</sup> Hasil wawancara, saudari Erika Atika Zahrah selaku remaja pada tanggal 02 Juni 2025 (pukul 17.25 WIB)

<sup>10</sup> Hasil wawancara, saudari sunarmi selaku orangtua remaja pada tanggal 02 Juni 2025 (pukul 10.00 WIB)

balik pada orang tuanya, saya jadi khawatir dia terlalu ketergantungan sama game.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan remaja dan orangtua, banyak remaja yang membantah orangtua disebabkan oleh asyiknya bermain *game online* membuat para remaja membantah orangtua karena mereka tidak ingin meninggalkan permainan *game online* yang sedang mereka mainkan dengan kegiatan lain yang diperintahkan orangtuanya.<sup>12</sup>

b. Melalaikan Ibadah Sholat

Menurut Abul A'la Maududi dalam bukunya menjelaskan bahwa ibadah yang sebenarnya berarti penghambaan, dan sebagai seorang hamba Allah, anda tidak bisa membebaskan diri dari melayani Allah dalam waktu dan kondisi apapun juga. Allah menciptakan anda dengan tujuan agar anda beribadah kepadanya. Dan tidak ada satu saat pun dimana anda lengah dalam beribadah kepadanya.<sup>13</sup>

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

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara, saudara M. Darwin selaku orangtua remaja pada tanggal 02 Juni 2025 (pukul 09.10 WIB)

<sup>12</sup> *Observasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, pada tanggal 02 Juni 2025

<sup>13</sup> Abul A'la Maududi, *Dasar-dasar Islam*, Islamic Publications Limited, (Bandung, 1975), hlm. 116

Berdasarkan hasil wawancara dengan Muhammad Rafi berusia 15 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Jujur aja, kadang kalau lagi main game ML itu rasanya susah buat berhenti. Apalagi kalau main bareng teman satu tim, terus lagi seru-serunya, jadi males banget buat berhenti hanya untuk sholat. Niat sih ada, tapi kadang waktu sholatnya udah kelewat. Saya tahu sholat itu wajib, tapi godaan gamenya besar banget. Apalagi kalau main ada target atau peringkat yang harus dikejar. Kadang saya baru sholat kalau udah diingetin orangtua atau kalau merasa bersalah sendiri. tapi kadang sulit mengendalikannya.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Putri Rahmadani berusia 16 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Sebenarnya saya merasa bersalah juga sih kak, kalau lagi main game dan adzan berkumandang, saya dengar tapi sering kali saya bilang “ah nanti aja”. Tapi akhirnya malah lupa atau malah ngantuk dan nggak jadi sholat. Game itu hanya saya buat sebagai hiburan dan pelarian. Kadang saya cape sama tugas sekolah, terus main game sama kawan-kawan bisa lebih santai.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti peroleh dari remaja, bahwa yang bermain *game online* sering kali lupa waktu karena terlalu asik dan fokus terhadap permainan yang mereka lakukan sehingga alih dalam mengerjakan sholat, seringkali mereka sholat di akhir waktu bahkan tidak sholat sama sekali karena terlalu fokus dengan *game online* yang sedang dimainkan, bahkan jika mereka sadar bahwa meninggalkan sholat

---

<sup>14</sup> Hasil wawancara, saudara Rafi selaku remaja pada tanggal 03 Juni 2025 (pukul 20.00 WIB)

<sup>15</sup> Hasil wawancara, saudari Putri Rahmadani selaku remaja pada tanggal 03 Juni 2025 (pukul 20.45 WIB)

itu tidak baik tetapi mereka tetap menundanya dan memilih melanjutkan game yang sedang dimainkan.<sup>16</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Sifa, selaku remaja yang berusia 17 tahun, ia mengatakan bahwa:

Aku buk walaupun main *game online* tetap ingat waktu, karna nenekku selalu menegaskan aku untuk tidak ninggalin sholat ngaji, kalaupun masuk waktu sholat yah aku sholat, nanti kalau udah selesai sholat aku main game lagi, tapi kalau waktunya sudah sore aku mengerjakan pekerjaan rumah dulu buk baru kalau dah santai baru main game lagi.<sup>17</sup>

Berdasarkan wawancara dengan putra agung laksono berusia 18 tahun, selaku remaja, ia mengatakan bahwa: “Bagiku ya mau sefokus apapun kalau udah tentang sholat tetap yang utama kak, tinggalin aja dulu gamenya nantikan masih ada waktu.”<sup>18</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan kepada remaja, bahwa remaja yang bermain game online tersebut bisa menyeimbangkan waktu dari bermain game online dengan waktu sholatnya yang memang sudah seharusnya menjadi kewajiban.<sup>19</sup>

Selanjutnya wawancara dengan orangtua remaja yang berada di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten

---

<sup>16</sup> *Obervasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten serdang Bedagai, pada tanggal 03 Juni 2025.

<sup>17</sup> Hasil wawancara, saudari Sifa selaku remaja pada tanggal 04 Juni 2025 (pukul 15.00 WIB)

<sup>18</sup> Hasil wawancara, saudara Putra Agung Laksono selaku remaja pada tanggal 04 Juni 2025 (pukul 16.50 WIB)

<sup>19</sup> *Observasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, pada tanggal 04 Juni 2025.

Serdang Bedagai, dengan Ibu Rina selaku orangtua remaja, ia mengatakan bahwa:

Ya, menurut saya memang anak-anak zaman sekarang tantangannya banyak sekali. Dulu, waktu saya seusia mereka, rasanya nggak banyak gangguan seperti sekarang. Sekarang mereka lebih sering pegang HP, main game, atau sibuk media sosial. Kadang saya sampai capek ingingetin anak saya buat sholat. Apalagi ketika sudah terlalu asik bermain *game online* yang katanya *Mobile Legend* asli nggak ingat waktu banget setiap disuruh jawabannya “nanti” nggak pernah menyenangkan hati orangtuanya setiap disuruh, menurut saya semenjak dia mengenal *game online* sudah banyak berubahnya, dulu sebelum punya hp dan blum bermain game setiap magrib dia pergi kemasjid lalu pulang dari masjid dia pergi ngaji, sekarang tidak lagi susah mengatur nya.<sup>20</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sri Wati selaku orangtua remaja, ia mengatakan bahwa:

Sebagai orangtua, pastinya saya merasa khawatir ya dek, anak saya laki-laki usianya masih 16 tahun dan memang suka main game online. Kadang sampai lupa waktu, bahkan sholat magrib atau isya bisa lewat. Awalnya saya pikir itu cuman karena dia lagi semangat main, tapi lama-lama jadi kebiasaan, saya sering marah kalau dia lebih memprioritaskan game nya daripada ibadahnya karna kalau sudah main game nggak ingat waktu apalagi di usia remaja yang sedang mencari jati diri. Kalau sudah biasa menunda-nunda sholat, takutnya jadi kebiasaan sampai dewasa nanti.<sup>21</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Hendra selaku orangtua remaja, ia mengatakan bahwa:

Zaman sekarang memang sudah berkembangnya teknologi, bukan hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif pada anak-anak remaja sekarang terutama anak saya yang

---

<sup>20</sup> Hasil wawancara, saudara Rina selaku orangtua remaja pada tanggal 02 Juni 2025 (pukul 11.00 WIB)

<sup>21</sup> Hasil wawancara, saudara Sri Wati selaku orangtua remaja pada tanggal 03 Juni 2025 (pukul 10.00 WIB)

mana sering meninggalkan sholatnya semenjak terbawak oleh dunianya yaitu kecanduan bermain *game online*, tetapi dengan itu saya tidak langsung marah, karena saya tahu mara itu tidak selalu efektif. Saya coba dekatin dia secara pelan-pelan. Saya ajak ngobrol, saya Tanya apa yang dia rasakan saat main game, dan kenapa sampai lupa sholat. Ternyata dia mengatakan “seru aja yah sama game nya”. Saya coba berikan pengertian saya ajak dia sholat bareng, kadang saya kasih kesibukan untuk membantu orangtunya Alhamdulillah pelan-pelan dia mulaimengatur waktu walau sholatnya masih bolong-bolong.<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan orangtua remaja di Dusun Penaga yang anaknya bermain *game online* bahwa remaja-remaja yang asik bermain *game online* sering kali lalai dalam mengerjakan sholat dikarenakan terlalu terbuai dengan *game online*, dan sebagian orang tua benar-benar mengatur waktu dalam bermain anak dan mendidik ibadah anaknya dengan baik.<sup>23</sup>

#### c. Begadang

Begadang merupakan kegiatan yang dilakukan dengan mengurangi waktu tidur satu hari. Normalnya, orang dewasa memerlukan waktu tidur setidaknya 7-9 jam dalam sehari. Namun, orang yang begadang akan mengurangi waktu tidurnya menjadi kurang dari 6 jam atau bahkan tidak tidur sama sekali.

Adapun wawancara yang dilakukan mengenai tingkat begadang remaja di Dusun Penaga sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Hasil wawancara, saudara Hendra selaku orangtua remaja pada tanggal 03 Juni 2025 (pukul 10.30 WIB)

<sup>23</sup> *Observasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, pada tanggal 03 Juni 2025

Berdasarkan wawancara dengan Radit berusia 12 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Saya lebih suka mainnya malam kak, karena teman-teman saya mainnya malam. Kalau siang pada sibuk sekolah atau les kadang ada yang ngarit rumput untuk kambing lembunya, jadi kita kadang janjiannya malam, main-main jam 10 sampai jam-jam 2 malam.<sup>24</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ririn berusia 14 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Saya sering memainkan *game online* sehingga saat ini saya sudah kecanduan, saya menyukainya karna bisa main sama teman-teman di dalam game, kadang ya sangking enaknya bermain sampai gak ingat waktu bahkan pernah sampe lupa makan sholat main sampai malam, pas lagi seru-serunya tiba-tiba udah larut malam aja.<sup>25</sup>

Seiring melakukan wawancara dengan remaja, peneliti juga melakukan wawancara kepada orangtua remaja yaitu dengan Ibu Sukarsih, ia mengatakan bahwa:

Sejujurnya saya khawatir, dia tidur sangat larut malam begadang tiap malam nggak ada rasa capenya. Padahal kalau paginya tuh dia selalu merasa ngantuk karna kurang tidur, tidurnya selalu jam 1 jam 2, dulu pernah masuk rumah sakit karena sakit tipes karna kurang tidur dan kecapean tapi setelah kejadian itupun dia tidak sadar dan diulangi kembali.<sup>26</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa remaja sering melakukan begadang dengan teman-temannya sehingga dapat mengganggu kesehatan fisik para remaja.

---

<sup>24</sup> Hasil wawancara, saudara Radit selaku remaja pada tanggal 03 Juni 2025 (pukul 14.50 WIB)

<sup>25</sup> Hasil wawancara, saudari Ririn selaku remaja pada tanggal 03 Juni 2025 (21.00 WIB)

<sup>26</sup> Hasil wawancara, saudari Sukarsih selaku orangtua remaja pada tanggal 04 Juni 2025 (21.00 WIB)

Terlebih lagi ketika remaja harus sekolah keesokkan paginya dan membuat mereka telat bangun dan telat ke sekolah, dan bukan hanya itu begadang akan mengganggu konsentrasi mereka dalam belajar, belajar akan menjadi tidak fokus dan sulit menerima pelajaran.<sup>27</sup>

d. Mudah Marah

Sikap mudah marah pada remaja akibat *game online* bisa terjadi karena beberapa faktor. Saat bermain game, remaja sering mengalami tekanan, persaingan, atau kekalahan yang memicu emosi negatif. Selain itu, jika bermain terlalu lama tanpa istirahat, mereka bisa merasa lelah, kurang tidur, dan stress, yang membuat mereka lebih mudah terbawa amarah. Ketika game mulai mengganggu keseharian atau hubungan sosial, emosi pun jadi tidak stabil.

Berdasarkan wawancara dengan Sari berusia 12 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Hmm, mungkin iya. Kadang kalau sinyal jelek atau temen satu tim nggak kompak, aku bisa kesel banget, jadinya ngomel di chat atau bentak-bentak adik yang lagi lewat. Tapi kalau udah selesai main, baru nyadar, kok jadi gampang emosi ya. Padahal biasanya nggak gitu.<sup>28</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Aldi berusia 16 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

---

<sup>27</sup> *Observasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang bedagai, pada tanggal 04 Juni 2025

<sup>28</sup> Hasil wawancara, saudari Sari selaku remaja pada tanggal 05 Juni 2025 (pukul 17.00 WIB)



Iya sih, kadang kalau lagi main terus kalah, saya suka kesal banget, di tambah lagi kadang di ganggu adik di rumah disuruh-suruh sama orang tua ah saya makin kesel kak. Sebenarnya gamau marah, tapi rasanya kayak tertekan gitu. Mungkin karna pengen menang terus.<sup>29</sup>

Berdasarkan wawancara bersama orangtua yang berada di Dusun Penaga, yaitu bersama dengan Bapak Majid selaku orangtua remaja, ia mengatakan bahwa:

Kadang dia main game sampai malam, kalau saya ingatkan, jawabannya suka ngebentak, ia nanti lo! Atau mala diam saja. Saya kadang nggak suka lihat anak-anak seumuran dia hp terus yang dipegang nggak tau kerjaan, tapi anak-anak sekarang semakin di marah semakin melawan, saya lihat anak saya mudah emosi mungkin karna pengaruh game itu mungkin yah, hari-hari nggak pernah lepas dari game, mungkin jika sehari tanpa game sudah bosan kali hidupnya.<sup>30</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Fitri selaku orangtua remaja, ia mengatakan bahwa:

Dulu anak saya lebih santai anaknya, gampang diajak ngobrol diajak bercanda. Tapi sekarang, semenjak sering main *game online*, dia jadi gampang marah dan bertahan di dalam kamar hanya bermain game, kadang selesai main game pergi keluar sama teman-temannya, kalau saya suru berhenti dia mala marah, heran saya lihat anak-anaksekarang.<sup>31</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada remaja dan orangtua dapat disimpulkan bahwa remaja yang aktif bermain *game online* bahkan kecanduan game online sikapnya menjadi lebih mudah

---

<sup>29</sup> Hasil wawancara, saudara Aldi selaku remaja pada tanggal 05 Juni 2025 (pukul 16.30 WIB)

<sup>30</sup> Hasil wawancara, saudara Majid selaku orangtua remaja pada tanggal 05 Juni 2025 (pukul 20.00 WIB)

<sup>31</sup> Hasil wawancara, saudari Fitri selaku orangtua remaja pada tanggal 05 Juni 2025 (pukul 20.50 WIB)

marah pada saat permainan mereka kalah, remaja yang kecanduan game online menjadi sulit untuk mengontrol emosionalnya dengan orang-orang di sekitarnya bahkan sikap kepada orangtuanya. Mereka bahkan lebih asik mengurung diri di dalam kamar berjam-jam tapi ketika disuruh orangtuanya tidak pernah mengindahkan ucapan kepada orangtuanya, padahal mereka tau kata-kata yang kasar yang keluar dari mulut seorang anak akan menyakiti perasaan orangtuanya, karena menurut orangtua anak yang dibesarkan dididik dirawat mala menjadi emosional kepadanya.<sup>32</sup>

e. Pencapaian Akademiknya Berkurang

Pencapaian akademik remaja bisa menurun akibat terlalu sering bermain *game online* karena waktu belajar berkurang dan konsentrasi jadi terganggu. Remaja yang kecanduan game cenderung mengabaikan tugas sekolah, sulit fokus saat belajar, dan kurang tidur, sehingga prestasi di sekolah pun menurun.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Andre berusia 14 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Main game bikin saya punya banyak teman, bahkan dari luar kota. Tapi ya, sejak saya aktif main, saya jarang ngerjain PR. Nilai turun, guru juga sering tegur. Tapi saya bingung juga gimana caranya berhenti, kadang juga saya males mau balejar kak terlalu menoton jadi bosan.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> *Observasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, pada tanggal 05 Juni 2025

<sup>33</sup> Hasil wawancara, saudara Andre selaku remaja, pada tanggal 08 Juni 2025 (pukul 14.00 WIB)

Berdasarkan wawancara dengan Sella berusia 16 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Awalnya saya main game cuma buat hiburan aja kak ngilangin suntuk, tapi lama-kelamaan jadi kebiasaan. Kalau lagi seru main, kadang lupa waktu, akhirnya nggak sempat belajar. Apalagi besok mau ujian semester tapi males banget mau belajar apalagi teman-teman udah ngajak mabar kak rasanya nggak bisa nolak.<sup>34</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Bagas berusia 17 tahun selaku remaja, ia mengatakan bahwa:

Saya sering main game karena itu satu-satunya cara saya ngilangin stres kak. Tapi memang saya jadi sering begadang dan bolos belajar. Saya sadar itu ngaruh ke nilai kak, tapi kadang saya nggak punya motivasi untuk sekolah juga.<sup>35</sup>

Seiring peneliti melakukan wawancara kepada beberapa remaja peneliti juga melakukan wawancara kepada orangtua yang berada di Dusun Penaga terkait pencapaian akademik remaja yang aktif bermain game online. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sumanto selaku orangtua remaja, ia mengatakan:

Dulu nilai anak saya cukup bagus, apalagi di pelajaran matematika. Tapi sejak dia mulai sering main game online, nilai-nilainya menurun drastis. Dia jadi sering begadang, kadang tugas sekolah pun tidak dikerjakan. Saya sudah coba batasi waktu mainnya, tapi tetap saja dia sering curi-curi waktu saat tidak ada di rumah.<sup>36</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sumiati selaku orangtua remaja, ia mengatakan bahwa:

---

<sup>34</sup> Hasil wawancara, saudari Sella selaku remaja, pada tanggal 08 Juni 2025 (pukul 14.30 WIB)

<sup>35</sup> Hasil wawancara, saudara Bagas selaku remaja, pada tanggal 09 Juni 2025 (pukul 15.20 WIB)

<sup>36</sup> Hasil wawancara, Saudara Sumanto selaku orangtua remaja, pada tanggal 09 Juni 2025 (pukul 16.00 WIB)

Anak saya bilang main game itu cuman hiburan, tapi apa dia main terlalu berlebihan hampir waktu dia habis di gamenya saja, begadang tiap malam sampai nggak nggak belajar, bangun pagi susah akibat begadang. Jadi saya lihat nilainya akhir-akhir ini banyak turun.<sup>37</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada orangtua dan remaja dapat disimpulkan bahwa terlihat kecanduan *game online* berdampak pada turunnya motivasi belajar, kurangnya manajemen waktu, serta hilangnya fokus akademik pada sebagian remaja. Peran orangtua sangat penting, namun pengawasan dan pendekatan emosional juga perlu ditingkatkan agar remaja tidak merasa dikekang melainkan dibimbing.<sup>38</sup>

Berdasarkan wawancara dengan kepala desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Bapak Derman Sinaga, ia mengatakan bahwa:

Saya melihat bahwa kurangnya pengawasan dari orangtua dan kemudahan akses terhadap handphone serta internet menjadi penyebab utama. Banyak remaja yang dibiarkan menggunakan HP sehari-hari tanpa batasan. Sehingga banyak remaja yang jadi malas belajar, bahkan ada yang sampai putus sekolah dan akibat *game online* membutuhkan paket internet terkadang mereka mau sampai mencuri hanya untuk membeli paket internet. Dari pihak desa setiap minggunya melakukan sosialisasi kepada masyarakat terkait pengawasan remaja.<sup>39</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Salbiah selaku perangkat desa Juhar, ia mengatakan bahwa:

---

<sup>37</sup> Hasil wawancara, saudari Sumiati selaku orangtua remaja, pada tanggal 09 Juni 2025 (pukul 17.00 WIB)

<sup>38</sup> *Observasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, pada tanggal 09 Juni 2025

<sup>39</sup> Hasil wawancara, saudara Derman Sinaga selaku Kepala Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah, pada tanggal 04 Juni 2025 (pukul 09.10 WIB)

Sebenarnya ini tanggung jawab bersama, bukan hanya orangtua. Kita perlu mengadakan kegiatan yang melibatkan anak-anak, seperti lomba, olahraga, atau pelatihan. Dengan begitu, mereka punya kesibukan positif dan tidak hanya main hp atau game game.<sup>40</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Saipul selaku tokoh agama di Dusun Penaga, ia mengatakan bahwa:

Banyak anak zaman sekarang yang lebih mementingkan hpnya daripada kewajiban ibadahnya, anak-anak sekarang lebih banyak nongkrong seharian hanya untuk bermain game dan mencari tempat yang ada jaringan wifi nya. Menurut saya game boleh saja, asal tidak berlebihan. Tapi yang terjadi sekarang, banyak anak yang terjerumus dalam konten negatif dari *game online*. Mereka jadi jauh dari masjid, jauh dari Al-Qur'an, dan lebih dekat dengan dunia maya.<sup>41</sup>

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala desa dan tokoh masyarakat dan agama dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* sudah sibuk dengan dunia maya nya sendiri, bahkan sudah ada yang sampai putus sekolah dan mencuri akibat dari *game online* tersebut, hal tersebut disebabkan oleh faktor utamanya kurangnya pengawasan dari orangtua.<sup>42</sup>

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti oleh 10 remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai. Berikut peneliti sajikan deskriptif tingkat kecanduan *game online*

---

<sup>40</sup> Hasil wawancara, saudara Salbiah selaku Perangkat Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah, pada tanggal 04 Juni 2025 (pukul 09.30 WIB)

<sup>41</sup> Hasil wawancara, saudara Saipul selaku Tokoh Agama, pada tanggal 04 Juni 2025 (pukul 20.30 WIB)

<sup>42</sup> *Observasi*, di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, pada tanggal 04 Juni 2025.

remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

**Tabel IV. 6**  
**Frekuensi Karakteristik Remaja Pengguna *Game Online* di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.**

	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin	Laki-laki	6	60%
	Perempuan	4	40%
Jenis game online	<i>Mobile legend</i>	10	100%
Lama bermain	1 jam	5	50%
	2 jam	3	30%
	3 jam	2	20%

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan hasil bahwa pengguna *game online* seluruh remaja berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 60% dan berjenis kelamin perempuan 40%. Untuk jenis *game online* yang dimainkan seluruh remaja memainkan yaitu *mobile legend* dengan persentase 100%, dan untuk lama bermain *game online* hampir sebagian informan lebih dominan pada 1 jam sebanyak 50% dan paling lama yaitu 3 jam sebanyak 2 orang dengan persentase 20%.

**Tabel IV. 7**  
**Frekuensi Tingkat Kecanduan Remaja Pengguna *Game Online* di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (p)
--	---------------	------------------	-------------------

Tingkat Kecanduan	Kecanduan ringan	4	40%
	Kecanduan sedang	4	40%
	Kecanduan berat	2	20%

Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil bahwa remaja yang termasuk kedalam kategori kecanduan ringan sebanyak 4 orang dengan persentase 40%, remaja dengan kategori kecanduan sedang sebanyak 4 orang dengan persentase 40%, dan remaja dengan kategori kecanduan berat sebanyak 2 orang dengan persentase 20%.

**Tabel IV.8**  
**Tingkat Kecanduan Remaja Pengguna *Game Online* di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

No	Nama Informan	Usia	Durasi bermain per hari	Putaran Bermain Dalam sehari	Tanda Kecanduan	Tingkat Kecanduan
1.	AL	15	1 jam	2x sehari	Mudah marah, mengantuk	Ringan
2.	A	16	2 jam	3x sehari	Mudah marah, sulit konsentrasi, mengantuk, sering cabut sekolah	Sedang
3.	ENP	15	1 jam	2x sehari	Mudah marah, sulit konsentrasi	Ringan
4.	A	14	3 jam	3x sehari	Mudah marah, sulit konsentrasi, mengantuk, sering cabut sekolah	Berat
5.	DH	16	3 jam lebih	5x sehari	Mudah marah, sulit konsentrasi, mengantuk, sering cabut sekolah	Berat
6.	IS	15	1 jam	2x sehari	Mudah marah, mengantuk	Ringan
7.	P	12	2 jam	2x sehari	Mudah marah,	Sedang

			lebih		sulit konsentrasi, mengantuk	
8.	SAZ	17	1 jam	2x sehari	Mudah marah, sulit konsentrasi	Ringan
9.	A	16	2 jam lebih	2x sehari	Mudah marah, sulit konsentrasi, mengantuk	Sedang
10.	RP	12	2 jam	3x sehari	Mudah marah, sulit konsentrasi, mengantuk	Sedang

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan hasil bahwa remaja berdasarkan inisial (AL, 15 tahun) dengan durasi bermain 1 jam, putaran bermain 2x sehari tergolong dalam kecanduan ringan, inisial (A, 16 tahun) dengan durasi bermain 2 jam, putaran bermain 3x sehari tergolong dalam kecanduan sedang, inisial (ENP, 15 tahun) dengan durasi bermain 1 jam, putaran bermain 2x sehari tergolong dalam kecanduan ringan, inisial (A, 14 tahun) dengan durasi bermain 3 jam, putaran bermain 3x sehari, inisial (DH, 16 tahun) dengan durasi bermain 3 jam lebih, putaran bermain 5x sehari tergolong dalam kecanduan berat, inisial (IS, 15 tahun) dengan durasi bermain 1 jam, putaran bermain 2x sehari tergolong dalam kecanduan ringan, inisial (P, 12 tahun) dengan durasi bermain 2 jam lebih, putaran bermain 2x sehari tergolong dalam kecanduan sedang, inisial (SAZ, 17 tahun) dengan durasi bermain 1 jam, putaran bermain 2x sehari tergolong dalam kecanduan ringan, inisial (A, 16 tahun) dengan durasi bermain 2 jam lebih, putaran bermain 2x sehari tergolong dalam kecanduan sedang, inisial (RP, 12 tahun) dengan durasi bermain 2 jam, putaran bermain 3x sehari tergolong dalam kecanduan sedang.



Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa dari 10 remaja yang kecanduan *game online* yang berada di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai masih tergolong kedalam kecanduan ringan-sedang, 4 remaja yang tergolong kecanduan ringan dengan persentase 40% dan 4 remaja lagi kecanduan sedang dengan frekuensi 40%, sedangkan 2 remaja lagi tergolong kedalam kecanduan berat dengan persentase 20%.

### **C. Analisis Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap remaja yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 10 orang remaja ditemukan hal-hal sebagai berikut:

#### **1. Jenis Game Yang Diminati Oleh Remaja dan Penyebabnya**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 10 orang remaja seluruhnya bermain *game online Mobile Legend* dengan pesertase 100%. Dari 10 remaja yang bermain game online terdapat 6 orang laki-laki dengan persentase 60% dan 4 orang perempuan dengan persentase 40%. Lama bermain yang dilakukan dari 10 remaja adalah 1-3 jam dalam sehari, dari hasil diatas menunjukkan bahwa 5 orang hanya bermain 1 jam, 3 orang bermain selama 2 jam, dan 2 orang bermain selama 3 jam. Dan dari hasil penelitian menunjukkan tingkat kecanduan game online pada 10 remaja terdapat 4 orang kecanduan ringan dengan pesertase 40%, 4 orang kecanduan sedang dengan persentase 40%, dan 2 orang kecanduan berat dengan persentase 20%.

Dari hasil penelitian terdapat indikator dengan kecanduan ringan-sedang dengan tanda dan gejala pada remaja melepaskan rasa bosan dan stres merasa menyesal karena mengabaikan waktu ibadah mengabaikan tugas-tugas sekolah dan mengabaikan perintah orangtua hanya demi bermain game online, sedangkan indikator kecanduan berat dengan tanda dan gejala pada informan bermain game online emosional yang meningkat, merasa gelisah apabila tidak bermain game online, durasi bermain meningkat, Salah satu faktor penyebab remaja yang kecanduan *game online* adalah faktor dari pengaruh teman-temannya dan juga kurangnya perhatian dari orangtua. Kemudian rasa penasaran juga menjadi salah satu indikator dalam membuat anak menjadi kecanduan *game online*. Perilaku di Dusun Penaga jarang berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain, selain itu remaja yang terlalu sibuk dalam bermain gamenya sehingga mereka tidak mendengarkan perkataan orang tua perintah orang tua dan mengabaikan seruan adzan berkumandang, terutama tidak mendengarkan ketika dipanggil orangtuanya, dan tidak mengindahkan sesuatu yang disuruh oleh orang tuanya.

## **2. Dampak Negatif Remaja Pengguna *Game Online***

Dari paparan data hasil penelitian diatas peneliti berkesimpulan bahwa dari dampak negatif bermain game online banyak remaja yang kecanduan *game online*, dari kecanduan tersebut memberikan dampak negatif kepada orang tua dan remaja di Dusun Penaga diantaranya remaja tidak mendengarkan panggilan orangtua, remaja jika disuruh oleh orangtuanya

remaja banyak memberikan alasan, remaja tidak terlalu memikirkan nasihat yang diberikan orangtua kepadanya, remaja juga terlalu mementingkan gamenya, remaja bersikap cuek dengan orangtuanya.

Selain membangkang terhadap orang tuanya remaja yang kecanduan *game online* di Dusun Penaga Desa Juhar dari beberapa hasil informan juga menunjukkan bahwa dengan bermain *game online* para remaja lalai dalam menjalankan aktivitas keagamaan yang seharusnya mereka kerjakan, remaja juga masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidup karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah ajaran agama. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah, namun fakta dilapangan masih banyak remaja yang bermalas-malasan dalam menjalankan perintah agama, mereka lebih mementingkan kepuasan pribadi dengan bermain *game online*, bermain tanpa mengenal waktu dari pagi hingga larut malam.

Berdasarkan teori *uses and effect* bahwa para remaja Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai mencari kepuasan dalam penggunaan media *game online* yang menyebabkan mereka kecanduan dalam bermain dan mereka melupakan kewajiban mereka dalam menjalankan perintah agama.<sup>43</sup>

Remaja juga sering melakukan begadang dengan teman-temannya sehingga dapat mengganggu kesehatan fisik para remaja. Terlebih lagi ketika

---

<sup>43</sup> Y. Iswani, Pengaruh Menonton Program “I Look” Di Net Tv Terhadap Pengetahuan Fashion Siswa Jurusan Tata Busana Smkn 04 Pekanbaru, *Jurnal Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Repository*, No. 3476 (2019), hlm. 3470

remaja harus sekolah keesokkan paginya dan membuat mereka telat bangun dan telat ke sekolah, dan bukan hanya itu begadang akan mengganggu konsentrasi mereka dalam belajar, belajar akan menjadi tidak fokus dan sulit menerima pelajaran. Dan sikap remaja yang mengalami kecanduan *game online* adalah memiliki sikap apatis terhadap remaja lainnya dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Selain itu remaja yang aktif bermain *game online* bahkan kecanduan *game online* sikapnya menjadi lebih mudah marah pada saat permainan mereka kalah, remaja yang kecanduan *game online* menjadi sulit untuk mengontrol emosionalnya dengan orang-orang di sekitarnya bahkan sikap kepada orangtuanya. Mereka bahkan lebih asik mengurung diri di dalam kamar berjam-jam tapi ketika disuruh orangtuanya tidak pernah mengindahkan ucapan kepada orangtuanya, padahal mereka tau kata-kata yang kasar yang keluar dari mulut seorang anak akan menyakiti perasaan orangtuanya, karena menurut orangtua anak yang dibesarkan dididik dirawat mala menjadi emosional kepadanya.

Selain sikap yang mudah marah terlihat kecanduan *game online* berdampak pada turunnya motivasi belajar, kurangnya manajemen waktu, serta hilangnya fokus akademik pada sebagian remaja. Peran orangtua sangat penting, namun pengawasan dan pendekatan emosional juga perlu ditingkatkan agar remaja tidak merasa dikekang melainkan dibimbing.

Berdasarkan pendapat dari kepala desa, perangkat desa, dan tokoh agama bahwa penyebab remaja kecanduan *game online* saat ini karena kurangnya pengeawasan dari orangtuanya sehingga remaja yang dibebaskan memainkan hp setiap harinya, dan bahkan sampai putus sekolah. Tindakan dari pihak desa yaitu melakukan sosialisasi seminggu sekali kepada masyarakat terkait pengawasan terhadap anak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti bahwa sebagian besar *game online* memberikan dampak negatif kepada remaja tergantung dari bagaimana cara orangtua membimbingnya dan memberikan pengawasan kepada remaja, bahwa dari hasil diatas banyak remaja yang kecanduan *game online* karena kurangnya pengawasan dari orangtuanya, berbagai macam dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game salah satunya membantah orangtua, melalaikan ibadah sholat, begadang, mudah marah, dan pencapaian akademiknya berkurang.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh kegiatan dalam penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam metode penelitian, hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh dalam penelitian ini benar-benar memperoleh hasil yang objektif dan sistematis. Namun, peneliti juga berusaha agar keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini tidak sampai dengan mengurangi makna dan hasil penelitian yang diperoleh. Adapun yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti
2. Keterbatasan dana dan waktu wawancara yang dimiliki oleh peneliti, dimana waktu yang digunakan cukup singkat dengan remaja Dusun Penaga yang mengalami kecanduan *game online*
3. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kurang efisien dengan para informan hal ini disebabkan peneliti hanya melakukan wawancara dengan orang tua di Dusun Penaga Desa Juhar kecamatan bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan jenis *game online* yang diminati remaja di Dusun Penaga Desa Juhar bahwa dari 10 remaja yang diteliti seluruhnya memainkan *game online Mobile Legend*. Salah satu faktor penyebab remaja memainkan *game online* adalah faktor dari pengaruh teman-temannya dan juga kurangnya perhatian dari orangtua. Kemudian rasa penasaran juga menjadi salah satu indikator sehingga membuat anak memainkan *game online*. Perilaku di Dusun Penaga jarang berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain.
2. Dari beberapa teori serta hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terkait kecanduan game online yang memiliki tiga tingkatan, maka dapat disimpulkan bahwa para remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Dari 10 remaja yang diteliti, 40% tergolong dalam kategori kecanduan ringan, 40% kecanduan sedang, dan 20% kecanduan berat. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* ini cukup beragam diantaranya sebagai berikut:
  - a. **Membantah orangtua**, karena sulit meninggalkan permainan
  - b. **Melalaikan ibadah sholat**, karena waktu tersita oleh aktivitas bermain game nya

- c. **Begadang**, yang menyebabkan kurang tidur dan mengganggu kesehatan
  - d. **Mudah marah**, akibat tekanan emosional saat bermain game
  - e. **Pencapaian akademiknya berkurang**, karena kurang fokus belajar dan kelelahan.
3. Dari sekian banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan game online bahwa pemerintah desa dan tokoh masyarakat berpendapat bahwa diperlukan sosialisasi dan kegiatan produktif untuk mengalihkan perhatian remaja dari game online, serta peran aktif keluarga dalam mendampingi dan membimbing anak.

## B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran peneliti dalam hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi remaja, remaja Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai sebaiknya bekerja ataupun mencari kegiatan lain yang bermanfaat seperti membantu orangtua berkebun dan tidak bermain *game online* terlalu lama karena dapat mengakibatkan kecanduan dan juga mengganggu mental dan juga psikis.
2. Bagi orangtua remaja di Dusun penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten serdang Bedagai, sebaiknya memberikan tugas atau pekerjaan yang dapat mengalihkan perhatian anak terhadap *game online* serta memberikan telepon genggam (*android*) pada saat anak



bener-benar sudah mampu untuk menggunakannya dengan bijak dan memberikan arahan pada anak dalam menggunakan *android*.

3. Bagi pemerintah Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai, sebaiknya membuat kegiatan gotong royong setiap hari minggu dan mengontrol remaja Masjid ketika melakukan kegiatan di Dusun Penaga serta mendirikan dan menyediakan fasilitas bagi anak-anak remaja seperti sarana olahraga.
4. Dalam penelitian selanjutnya, sebaiknya dilakukan analisis yang lebih mendalam terhadap dampak jangka panjang penggunaan game online terhadap prestasi akademik, perilaku sosial, dan kesehatan mental.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abul A'la Maududi, (1975) *Dasar-dasar Islam*, Islamic Publications Limited, Bandung
- Adam, Mirza Farhani Rahman, Abdul, (2023), Dampak Game Online Bagi Pelajar, *jurnal Pinisi Business Administration Review*, (Vol.3, no.2)
- Alam. L, A. Dirgayunita, A. Dheasari,(2022), “Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-anak di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo”, *Jurnal Jpdk*, (Vol. 4. No. 1)
- Al. et. Dmitri, (2008), “Motirations of play in online games”.
- Angga. P, D. Nurliana, S. Idris,(2025), Pandangan Hadis Tentang Dampak Kecanduan Game Online ‘Mobile Legend’ pada Psikologis (Studi Kasus di Kalangan Remaja Desa Sempajaya Kab.Karo), *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, (Vol.3 No.2.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, (2023) ‘Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif’, *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2
- Arikunto Suharsimi,(2006) '*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Asri, Aika Rahmatika Saman, Abdul Umar, Nur Fadhillah, (2022) “kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah”, *Jurnal Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, (Vol. 2, no. 6)
- Asriana Harahap, Mhd. Latif Kahpi Nasution, (2019), Pendidikan Anak Dalam Keluarga, *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman*, Vol.4, No.2
- Azhar Rahmat Muhammad, (2022) ‘Dampak Game Online *Free Fire* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar Negeri 5 Kota Parepare’, *skripsi*, (Kota Parepare: IAIN Parepare)

Cahyono, Anang Sugeng, (2018) Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak, *Jurnal Publiciana*,

Dalimunthe, Wahyuni,(2023) '*Skripsi*' 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal'.

Elizabeth B. Hurlock, (2013), *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga)

Ermis Suryana and others, (2022) 'Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3.

F.Tamimi, S. Munawaroh, (2024) "Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat", *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol.2, no.3

Hadisaputra, Andi Asywid Nur, and Sulfiana Sulfiana, (2022), 'Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.02.

Herdiawan, Wawan, (2022) 'Pengaruh Game Online Terhadap Siswa SDN 1 Bojongsari Dalam Menjalankan Ibadah Salat Wajib', *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2.2.

<https://kbbi.web.id/akhlak>, (diakses Tanggal 11 Oktober 2024 pukul 15.00 WIB).

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/%20negatif> (Dikutip pada tanggal 11 Mei 2025, pukul. 10.51)

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dampak%20negatif> (Dikutip pada tanggal 11 Mei 2025, pukul. 10.21 WIB)

Hukum. K G. Online,(2025), Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif FikihIslam, *Jurnal Mudabbir*, Vol.5 No.1

Iik Ikbal, Wikanengsih Septian, (2021), Muhamad Rezza, Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didikkelas Xma Plus Al Mujammil Garut, *Jurnal FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, Vol.4, No.1

Indrayanti Devi Putu Ni, (2016) Dampak Negatif Dari Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Cemagi, *Skripsi*

Iswani. Y, (2019) Pengaruh Menonton Program “I Look” Di Net Tv Terhadap Pengetahuan Fashion Siswa Jurusan Tata Busana Smkn 04 Pekanbaru, *Jurnal Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Repository*, No. 3476.

Irawan. S, D. Siska W., (2021) “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik”, *Jurnal Konseling Gusjigan*, (Vol. 7, No. 1)

Jhon W. Santrock, (2012), *Adolescence Perkembangan Remaja*, (Jakarta: Erlangga)

Kadhafi, Remaja, *Wawancara*, (Desa Juhar, 10 Mei 2025. Pukul 17.10 WIB)

Kamajaya, Budi, (2020), “Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game online Pada Komunitas Players Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile”, *jurnal Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, (Vol. 8, no. 1).

Kementerian Agama, (2013) *Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemahnya*, Jakarta: Halim

Kementrian Agama,(2010) *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Maktabah Al-Fatih Rasyid Media)

Kibtyah, Maryatul, Chulayla Naqiya, Zulfatun Niswah, and Salsha Putri Riana Dewi, (2023) ‘Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam’, *Counseling As Syamil*, 03.1.

Mantiri. M, Telung. U, J., (2019), Kairupan, Dampak Pemekaran Desa Dalam Menjaga Keamanan Dan Ketertiban Masyarakat (Studi Di Desa Raringis, Raringis Utara, Raringis Selatan, Kecamatan Langowan Barat), (Vol. 3, No. 3)

Moleong, LJ,(2006) ‘Metode Penelitian’, *Raden Fatah.Ac.Id*.

Nikmah, Laily Faridatun, (2015) Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang, *Journal of Chemical Information and Modeling*, (Vol.53 no.9

Nilamsari, Natalina, (2014) ‘Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif’, *Wacana*, 8.2.

Ni Putu Devi Indrayanti, (2021) *Skripsi*, ‘Dampak Negatif Dari Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja di Desa Cemagi’

- Novrialdy. E, F. Pendidikan, U. Padang, (2019), “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya OnlineGame Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions”, *Jurnal Buletin Psikologi* (vol.27, no. 2).
- Pokhrel, Sakinah, (2024) ‘Pengolahan Data’, *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 15.1.
- Pratikno, Ahmad Sudi, Agitia Ayu Prastiwi, and Sila Rahmawati, (2020) ‘Penyajian Data, Variasi Data, Dan Jenis Data’, *OSF Preprints*, 25.03.
- Pratiwi. N, (2017) 'Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol.1, no.2.
- Rachmayani Noor Asiva,(2015) *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Rahman, Irpan Ali, Ariani, Dini Ulfa, Nurul, (2022), Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja, *Jurnal Mutiara Ners*, Vol. 5, no.2
- Rangkuti Nizar Ahmad,(2016) '*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Ciptapustaka Media)
- Ralph Adolph, 2015, 2016
- Ratna, Orang tua remaja, *Wawancara*, (Desa Juhar, 10 Mei 2025. Pukul 16.00 WIB)
- Riska Cahaya Snindya Putri, Budiyo Budiyo, and Wawan Kokotiasa, (2021) ‘Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja’, *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1.1.
- Rizky Fadilla, Annisa, and Putri Ayu Wulandari, (2023) ‘Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data’, *Mitita Jurnal Penelitian*, 1.No 3.
- Rompas. Y, J. Zakarias, E. Kawung, (2023) Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi, “*Jurnal Ilmiah Society*” Vol.3 no.1.
- Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, (2022) ‘Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif’, *Al-Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 1.2

Sadif, Ria Sadif, and Rasmi, (2023) 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Remaja', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.1.

Sakinah, Putri Wulan,(2023) 'Skripsi' 'Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara'.

Sarlito W. Sarwono, (2016), *Pengantar Psikologi Umum*, (Jakarta: Raja Grafindo)

Sarlito Wirawan Sarwono, (2012), *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Rajawali Pers)

Satura, Angellita Rifayani, Hastuti, (2024) "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern . Kemajuan teknologi , memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan game online terhadap keterampilan", *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, (Vol. 2, no. 1)

Silpia Atika Zahrah, Remaja, *Wawancara*, (Desa Juhar, 10 Mei 2025. Pukul 18.00 WIB)

South Africa, Penerimaan diri pada ODHA, Vol.66 (2011)

Sugiyono,(2011) '*Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta)

Suheliana, Orang tua Remaja, *Wawancara*, (Desa Juhar, 10 Mei 2025. Pukul 10.00 WIB)

Susanto, Dedi, Risnita, and M. Syahrani Jailani, (2023) 'Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah', *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1.1.

Syaiful Bahri Djamarah, (2021), *Psikologi Belajar*, PT Asdi Mahasatya, Jakarta.

Pokhrel, Sakinah, (2024) 'Pengolahan Data', *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 15.1.

Ummah, Masfi Sya'fiatul, (2019), Kecanduan game online pada remaja dengan tingkat kecemasan orang tua, *Jurnal Sustainability (Switzerland)*, Vol.8, no.3

Ummah, Masfi Sya'fiatul, (2019) 'Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif',

*Sustainability (Switzerland)*, 11.1.

Waridah Ernawati, (2017), “Kamus Bahasa Indonesia” (Jakarta Selatan” Bmedia)

Waluyo, Agus Deska, Rini, (2024) “Dampak Kecanduan Game Online Pada Aspek Kesehatan Fisik The Impact Of Online Game Addiction On Physical Health Aspects”, *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, (Vol. 6, no. 1)

Zakiah, I., Ritanti, N., Kep, M., & Kom, S. K. (2021). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya. Media Sains Indonesia.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **I. IDENTITAS PRIBADI**

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| 1. Nama                 | : Sutiana  |
| 2. NIM                  | : 2120100118   |
| 3. Jenis Kelamin        | : Perempuan  |
| 4. Tempat/Tanggal Lahir | : Kp. Penaga/23 September 2003   |
| 5. Anak Ke              | : 2  |
| 6. Kewarganegaraan      | : Indonesia  |
| 7. Status               | : Belum Menikah  |
| 8. Agama                | : Islam  |
| 9. Alamat Lengkap       | : Kp. Penaga, Desa Juhar, Kecamatan<br>Bandar Khalipah, Kabupaten Serdang<br>Bedagai |
| 10. Telp. HP            | : 085837404199   |
| 11. E-mail              | : <a href="mailto:nota34590@gmail.com">nota34590@gmail.com</a>                       |

### **II. IDENTITAS ORANG TUA**

- |              |  |
|--------------|--|
| 1. Ayah      |  |
| a. Nama      | : Mhd. Darwin  |
| b. Pekerjaan | : Wiraswasta   |
| c. Alamat    | : Kp. Penaga, Desa Juhar, Kecamatan<br>Bandar Khalipah, Kabupaten Serdang<br>Bedagai |
| d. Telp/HP   | : 082167926234   |
| 2. Ibu       |  |
| a. Nama      | : Suheliana  |
| b. Pekerjaan | : Ibu Rumah Tangga   |
| c. Alamat    | : Kp. Penaga, Desa Juhar, Kecamatan<br>Bandar Khalipah, Kabupaten Serdang<br>Bedagai |
| d. Telp/HP   | : 085805416499   |

### **III. PENDIDIKAN**

- |                             |                                |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. Sekolah Dasar            | : SD Negeri 102075             |
| 2. Sekolah Menengah Pertama | : SMP Negeri 1 Bandar Khalipah |
| 3. Sekolah Menengah Atas    | : SMA Negeri 1 Bandar Khalipah |



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1: Mengenai Pedoman Observasi

Mengamati jenis *game online* yang dimainkan dan dampak negatif remaja pengguna *game online*.

No	Aspek yang diamati	Indikator	Keterlaksanaan			Keterangan
			Sangat Sering	Sering	Jarang	
1.	Jenis game yang dimainkan	Remaja memainkan game <i>Mobile Legend</i>	✓			
2.	Frekuensi bermain game	Remaja bermain game 3-4 kali dalam sehari		✓		
3.	Durasi bermain game	Remaja bermain lebih dari 1 jam per hari		✓		
4.	Platform yang digunakan	Remaja menggunakan <i>handphone</i> untuk bermain game	✓			
5.	Interaksi sosial saat bermain game	Remaja bermain bersama teman sebaya atau dalam kelompok	✓			
6.	Faktor kesenangan bermain game	Remaja tampak antusias atau gembira saat bermain game	✓			
7.	Faktor pengaruh teman	Remaja bermain karena diajak/dipengaruhi teman		✓		

8.	Waktu bermain	Remaja bermain pada siang dan malam hari	✓			
9.	Aktivitas lain yang terganggu	Tugas sekolah, pekerjaan rumah, ibadah sholat mengaji tertunda karena bermain game	✓			
10.	Perubahan perilaku sosial	Menunjukkan sikap tertutup, menarik diri dari lingkungan			✓	
11.	Prestasi akademik	Nilai sekolah menurun, sering tidak mengerjakan tugas sekolah		✓		
12.	Kesehatan fisik dan mental	Mengalami kelelahan karena kurang tidur, menunjukkan tanda stres, mudah marah		✓		
13.	Ketergantungan	Menghabiskan waktu lebih dari 4 jam sehari untuk bermain game			✓	

## **Lampiran 2: Mengenai Pedoman Wawancara**

Menggali pandangan remaja, orang tua, tokoh masyarakat mengenai jenis game yang dimainkan dan dampak negatif remaja pengguna *game online*.

### **A. Remaja**

1. Apa saja jenis *game online* yang paling sering kamu mainkan?
2. Mengapa kamu lebih memilih game tersebut dibandingkan game lainnya?
3. Sejak kapan kamu mulai bermain *game online*, dan seberapa sering kamu memainkannya dalam sehari?
4. Apakah kamu bermain *game online* sendirian atau bersama teman? Mengapa?
5. Menurutmu, apa yang membuat *game online* itu menarik?
6. Apakah kamu merasa waktu bermain *game online* memengaruhi aktivitas sehari-harimu dan ibadahmu, seperti belajar, tugas rumah atau sholat 5 waktu?
7. Apakah kamu sering merasa lelah, sulit tidur, atau tidak fokus setelah bermain game dalam waktu lama?
8. Apakah kamu pernah mengalami perubahan emosi, seperti mudah marah atau merasa cemas ketika sedang bermain atau tidak bermain game?
9. Apakah hubunganmu dengan keluarga atau teman berubah sejak kamu sering bermain *game online*?
10. Pernahkan kamu merasa sulit mengontrol waktu bermain game meskipun ada kegiatan penting lainnya?

## **B. Orangtua**

1. Game apa saja yang sering dimainkan oleh anak Ibu?
2. Sejak kapan anak Ibu mulai suka main *game online*?
3. Menurut Ibu, apa yang membuat mereka suka main *game online* tersebut?
4. Berapa lama biasanya anak Ibu menghabiskan waktu untuk main game dalam sehari?
5. Apakah Ibu merasa *game online* mmeberi pengaruh baik atau buruk pada anak? Bisa jelaskan?
6. Bagaimana tanggapan Ibu terhadap kebiasaan anak dalam bermain *game online*?
7. Apakah Ibu melihat perubahan perilaku pada anak sejak aktif melihat bermain *game online*? Jika iya, perubahan seperti apa yang terlihat?
8. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap tanggung jawab anak di rumah dan kegiatan sekolah?
9. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu anak antara bermain *game online* dan aktivitas lainnya?
10. Menurut Ibu, apa dampak paling merugikan dari penggunaan *game online* yang dirasakan sejauh ini?

### **C. Kepala Desa/Perangkat Desa/Tokoh Agama**

1. Apakah Bapak mengetahui jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja di Dusun Penaga?
2. Menurut Bapak apa alasan remaja menyukai tertarik bermain game tersebut?
3. Apa saja dampak negatif yang Bapak amati terhadap remaja yang bermain *game online* di dusun ini?
4. Adakah kasus remaja yang sampai putus sekolah atau prestasinya menurun akibat *game online*?
5. Apa langkah-langkah yang sudah atau sedang dilakukan pihak dusun dalam menangani permasalahan ini?
6. Menurut Bapak, apa solusi terbaik untuk mengurangi dampak negatif *game online* di kalangan remaja?

**Tabel wawancara bersama orang tua remaja di Dusun Penaga Desa Juhar  
Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

NO	Nama Orang Tua	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sri Wati	1. Game apa saja yang dimainkan oleh anak ibu?	Biasanya yang dimainkan itu ya game <i>Mobile legend</i>
		2. Sejak kapan anak ibu mulai suka main game online?	Sudah ada beberapa bulan ini la anak saya suka main game, kalau sebelumnya dia hanya main-main saja sama temannya
		3. Menurut ibu, apa yang membuat mereka suka main game online tersebut?	Ya mungkin karna diajak temannya, dan mungkin karna game nya seru ya
		4. Berapa lama biasanya anak Ibu menghabiskan waktu untuk main game dalam sehari?	Sekitar 1 jam lebih, kadang hampir 2 jam lebih, ya beda-beda waktu dari setelah pulang sekolah nanti dilanjut lagi malamnya gitu
		5. Apakah Ibu merasa <i>game online</i> memberi pengaruh baik atau buruk pada anak? Bisa jelaskan?	ya menurut ibu game yang saat ini disukai mereka lebih banyak membawa pengaruh buruk bagi mereka bagi orang tua juga, karna salah satunya saja mereka jadi suka begadang karna game saja
		6. Bagaimana tanggapan Ibu terhadap kebiasaan anak dalam bermain <i>game online</i> ?	Saya kurang suka dan saya khawatir sama perkembangan mereka, semakin lama semakin game aja kerjanya jadi melawan ke orang tuanya
		7. Apakah	Ya pastinya ada perubahan

		Bapak/Ibu melihat perubahan perilaku pada anak sejak aktif melihat bermain <i>game online</i> ? Jika iya, perubahan seperti apa yang terlihat?	perilaku dari dia, dia jadi melawan, pegangannya jadi hp terus, jadi lupa sholat belajar
		8. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap tanggung jawab anak di rumah dan kegiatan sekolah?	Ya semenjak bermain game online tanggung jawab memang masih dijalankan tetapi ya gitu harus dipaksa dimarah dulu baru bangkit.
		9. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu anak antara bermain <i>game online</i> dan aktivitas lainnya?	Ya pastinya sulit apalagi dia sudah besar sudah bisa bedain tuh mana yang baik mana yang tidak baik, dia punya acara berfikir tersendiri, apalagi pergaulannya sudah di game ya makin sulit cara ngatur nya, tapi akan tetap diusahakan selalu membimbing ke jalan yang baik
		10. Menurut Ibu, apa dampak paling merugikan dari penggunaan <i>game online</i> yang dirasakan sejauh ini?	Ya banyak merugikannya, terutama bagi kesehatannya, ibadahnya selalu di tunda, nilai akademiknya menurun, melawan orang tuaya kurang lebihnya segitula

NO	Nama Orang Tua	Pertanyaan	Jawaban
2.	Suheliana	1. Game apa saja yang dimainkan	Biasanya anak saya main game seperti Mobile legend

		oleh anak ibu?	
		2. Sejak kapan anak ibu mulai suka main game online?	Sepertinya dari SMP ya, udah lama juga di bermain game
		3. Menurut ibu, apa yang membuat mereka suka main game online tersebut?	Seru katanya, banyak kawannya main ngumpul sama kawan main bareng mabar biasanya mereka bilang
		4. Berapa lama biasanya anak Ibu menghabiskan waktu untuk main game dalam sehari?	Kalau dibiarkan biasa sampai 4 jam apalagi kalau hari libur
		5. Apakah Ibu merasa <i>game online</i> memberi pengaruh baik atau buruk pada anak? Bisa jelaskan?	Lebih banyak buruknya sih, jadi malas belajar, malas ngaji padahal dulu dia sering ngaji karna ada guru ngajinya sekarang udah nggak, matanya jadi sering lelah karna game
		6. Bagaimana tanggapan Ibu terhadap kebiasaan anak dalam bermain <i>game online</i> ?	Saya khawatir, tapi kadang bingung juga gimana cara melarangnya, semakin dilarang juga dia tetap main kalau lagi diluar sama teman-temannya
		7. Apakah Ibu melihat perubahan perilaku pada anak sejak aktif melihat bermain <i>game online</i> ? Jika iya, perubahan seperti apa yang terlihat?	Iya, jadi lebih mudah marah dan emosinya tidak stabil kalau dilarang
		8. Bagaimana	Ya walaupun dia sudah



		pengaruh <i>game online</i> terhadap tanggung jawab anak di rumah dan kegiatan sekolah?	kecanduan game, dia saya kasih kesibukan ngurus kambing kalau lagi main game dah sampai sore dia tetap ingat sama tanggung jawabnya yang satu itu, tapi kalau yang lain haduhh nanti nanti katanya
		9. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu anak antara bermain <i>game online</i> dan aktivitas lainnya?	Iya, sulit sekali. Kalau saya gak awasi waktunya habis buat game, kadang kalau denger saya tengah malam belum tidur saya marah itu langsung suruh tidur
		10. Menurut Ibu, apa dampak paling merugikan dari penggunaan <i>game online</i> yang dirasakan sejauh ini?	Yang paling terasa, anak jadi kurang komunikasi sama keluarga dan nilai sekolah menurun dan apalagi dia anaknya cuek cuekkan

NO	Nama Orang Tua	Pertanyaan	Jawaban
3.	Sunarmi	1. Game apa saja yang dimainkan oleh anak ibu?	Anak saya suka main game Mobile legend
		2. Sejak kapan anak ibu mulai suka main game online?	Mulai SMP kelas 1 dia mulai suka main game
		3. Menurut ibu, apa yang membuat mereka suka main game online tersebut?	Katanya seru bisa ngilangin stres, seru gamenya bisa main mabar sama kawan
		4. Berapa lama	Kurang lebih 2 jam, tapi kalau

		biasanya anak Ibu menghabiskan waktu untuk main game dalam sehari?	weekend bisa lebih lama
		5. Apakah Ibu merasa <i>game online</i> memberi pengaruh baik atau buruk pada anak? Bisa jelaskan?	Ya pastinya lebih banyak tidak baiknya ya, anak jadi susah disuruh dan kurang disiplin
		6. Bagaimana tanggapan Ibu terhadap kebiasaan anak dalam bermain <i>game online</i> ?	Sebenarnya saya tidak suka karna gara-gara itu dia jadi suka begadang, sudah sering diingatkan tapi tetap saja
		7. Apakah Ibu melihat perubahan perilaku pada anak sejak aktif melihat bermain <i>game online</i> ? Jika iya, perubahan seperti apa yang terlihat?	Perubahannya jadi cuek sama lingkungan, jarang bantu di rumah
		8. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap tanggung jawab anak di rumah dan kegiatan sekolah?	Tugas rumah sering ditunda, PR juga kadang tidak dikerjakan
		9. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu anak antara	Iya, apalagi waktu libur disitulah waktu pagi-pagi susah bangun karna begadang, bangun-bangun sarapan main game lagi kalau gak nonton

		bermain <i>game online</i> dan aktivitas lainnya?	
		10. Menurut Ibu, apa dampak paling merugikan dari penggunaan <i>game online</i> yang dirasakan sejauh ini?	Anak jadi malas, kadang begadang, dan pagi-pagi susah bangun sekolah

NO	Nama Orang Tua	Pertanyaan	Jawaban
4.	Yanti	1. Game apa saja yang dimainkan oleh anak ibu?	Anak saya sering bermain Mobile legend
		2. Sejak kapan anak ibu mulai suka main game online?	Sejak umur 10 tahun karna sering lihat kakaknya
		3. Menurut ibu, apa yang membuat mereka suka main game online tersebut?	Katanya suka aja ngilangin bosan pas gak ada kerjaan
		4. Berapa lama biasanya anak Ibu menghabiskan waktu untuk main game dalam sehari?	Biasanya 1 jam saja si karna saya batasi kak biar tidak kecanduan, saya bagi waktunya kebelajar ibadah
		5. Apakah Ibu merasa <i>game online</i> memberi pengaruh baik atau buruk pada anak? Bisa jelaskan?	Kalau kebiasaan bisa jadi kecanduan y ajika tidak di batasi dan di awasi, dalkalau sudah kecanduan otomatis akan memberikan pengaruh buruk

		6. Bagaimana tanggapan Ibu terhadap kebiasaan anak dalam bermain <i>game online</i> ?	Tidak ada si kak biasa saja intinya jangan terlalu berlebihan dan jangan melawan orang tua
		7. Apakah Ibu melihat perubahan perilaku pada anak sejak aktif melihat bermain <i>game online</i> ? Jika iya, perubahan seperti apa yang terlihat?	Ya selagi saya batasi saya tidak khawatir kak, karna dari game juga gak selamanya membawa pengaruh buruk, itu akan mengembangkan cara berfikir nya pergaulannya
		8. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap tanggung jawab anak di rumah dan kegiatan sekolah?	Sejauh ini anak saya tetap menjalankan tanggung jawabnya
		9. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu anak antara bermain <i>game online</i> dan aktivitas lainnya?	Alhamdulillah sejauh ini tidak ada kak
		10. Menurut Ibu, apa dampak paling merugikan dari penggunaan <i>game online</i> yang dirasakan sejauh ini?	Ya kalau kecanduan mungkin banyak dampak buruknya, terutama kesehatannya emosionalnya akademiknya itu semua kemungkinan menurun

NO	Nama Orang Tua	Pertanyaan	Jawaban
5.	Sumiati	1. Game apa saja yang dimainkan oleh anak ibu?	Anak saya suka main game Mobile legend
		2. Sejak kapan anak ibu mulai suka main game online?	Baru sekitar satu tahun belakangan ini
		3. Menurut ibu, apa yang membuat mereka suka main game online tersebut?	Katanya biasa ngilangin suntuk ya, seru juga katanya
		4. Berapa lama biasanya anak Ibu menghabiskan waktu untuk main game dalam sehari?	Kalau tidak saya batasi bisa sampai 4 jam sehari
		5. Apakah Ibu merasa <i>game online</i> memberi pengaruh baik atau buruk pada anak? Bisa jelaskan?	Ya saya rasa lebih banyak dampak buruknya, terutama ke palajaran dan sikapnya, jadi suka begadang gara-gara game
		6. Bagaimana tanggapan Ibu terhadap kebiasaan anak dalam bermain <i>game online</i> ?	Saya khawatir, makanya sekarang saya batasi saya sita hp nya di waktu tertentu
		7. Apakah Ibu melihat perubahan perilaku pada anak sejak aktif melihat bermain <i>game online</i> ? Jika iya,	Perubahannya jadi lebih pendiam, dan sering tidak mau ikut kegiatan keluarga lebih suka menyendiri

		perubahan seperti apa yang terlihat?	
		8. Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap tanggung jawab anak di rumah dan kegiatan sekolah?	Tanggung jawab di rumah berkurang, sholat pun kadang ditunda-tunda
		9. Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu anak antara bermain <i>game online</i> dan aktivitas lainnya?	Sangat kesulitan, apalagi kalau saya sedang kerja, semakin dilarang seperti semakin dibuat kalau anak zaman sekarang ya
		10. Menurut Ibu, apa dampak paling merugikan dari penggunaan <i>game online</i> yang dirasakan sejauh ini?	Anak jadi kurang sosialisasi, lebih suka sendirian di kamar

**Tabel wawancara bersama remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

NO	Nama Remaja	Pertanyaan	Jawaban
5.	Remaja di Dusun Penaga	1. Apa saja jenis <i>game online</i> yang paling sering kamu mainkan?	Yang paling sering mainkan itu Mobile legend kak
		2. Mengapa kamu lebih memilih game tersebut dibandingkan game	Soalnya game itu seru mainnya, grafiknya bagus banyak tantangannya

		lainnya	
		3. Sejak kapan kamu mulai bermain <i>game online</i> , dan seberapa sering kamu memainkannya dalam sehari?	Aku mulai main game sejak SMP, teman-temanku juga begitu kami mulai kecanduan game sejak SMP. Sekarang hampir tiap hari main game, bisa sampe 1-3 jam lebih apalagi waktu libur kak
		4. Apakah kamu bermain <i>game online</i> sendirian atau bersama teman? Mengapa?	Kalau siang kadang main sendiri kak kadang ngumpul, malamnya baru kumpul sama temen di warung
		5. Menurutmu, apa yang membuat <i>game online</i> itu menarik?	Yang bikin menarik itu karena bisa bersaing dengan orang lain, dapet teman baru bisa ngobrol, bisa ngilangin stress
		6. Apakah kamu merasa waktu bermain <i>game online</i> memengaruhi aktivitas sehari-harimu dan ibadahmu, seperti belajar, tugas rumah atau sholat 5 waktu?	Iya sih, kadang jadi lupa waktu. Lupa ngerjain tugas tugas sekolah, sholat pun ketunda-tunda
		7. Apakah kamu sering merasa lelah, sulit tidur, atau tidak fokus setelah bermain game dalam waktu lama?	Iya, kalau mainnya kelamaan, kepala suka pusing dan mata capek. Apalagi kalau malam sangking serunya jadi gak terasa kalau udah tengah malam
		8. Apakah kamu pernah mengalami	Pernah sih, kalau lagi kalah atau gangguan sinyal, kadang juga

		perubahan emosi, seperti mudah marah atau merasa cemas ketika sedang bermain atau tidak bermain game?	kalau di suru-suru aja sama orang tua padahal lagi seru main. Kadang juga kalau seharian gak main rasanya ada yang kurang kak
		9. Apakah hubunganmu dengan keluarga atau teman berubah sejak kamu sering bermain <i>game online</i> ?	Iya, kadang orang tua marah karena aku terlalu sering main. Teman yang nggak main game juga jarang ngobrol, lebih sering sama teman yang satu game
		10. Pernahkan kamu merasa sulit mengontrol waktu bermain game meskipun ada kegiatan penting lainnya?	pernah sih kak, kadang udah niat mau belajar, tapi ada saja itu halangannya kadang teman aku udah datang ngajak main, akhirnya balajrnya di antikan heheh

**Tabel wawancara bersama kepala desa di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**

No	Nama Kepala Desa	Pertanyaan	Jawaban
1	Derman Sinaga	7. Apakah Bapak mengetahui jenis-jenis <i>game online</i> yang sering dimainkan oleh remaja di Dusun Penaga?	Ya biasanya mereka bermain game Mobile legend, atau game-game lainnya
		8. Menurut Bapak apa alasan remaja menyukai tertarik bermain game tersebut?	Ya kemungkinan karna fitur game nya yang menarik ya dan pengaruh teman sebayanya juga



		9. Apa saja dampak negatif yang Bapak amati terhadap remaja yang bermain <i>game online</i> di dusun ini?	Ya sejauh ini begitu banyak dampak negatif nya ya, remaja tersebut semakin mudah marah melawan orang tuanya, bahkan ada yang sampai putus sekolah, game onlinekan membutuhkan paket data, nah jika mereka tidak mempunyai uang mereka bisa nekat melakukan hal yang tidak seharusnya dilakukan seperti mencuri berbohong kepada orang tuanya.
		10. Adakah kasus remaja yang sampai putus sekolah atau prestasinya menurun akibat <i>game online</i> ?	Ada sudah pasti ada kalau itu
		11. Apa langkah-langkah yang sudah atau sedang dilakukan pihak dusun dalam menangani permasalahan ini?	Ya daripihak desa melakukan sosialisasi bersama masyarakat kadang seminggu sekali terkait program remaja
		12. Menurut Bapak, apa solusi terbaik untuk mengurangi dampak negatif <i>game online</i> di kalangan remaja?	Ya menurut saya semua kuncinya ada di pola asuh orang tuanya, karna peran orang tua sangat penting dalam pertumbuhan anaknya, terkadang kurangnya pengawasan dari orang tuanya nya, jadi untuk orang tua agar lebih memperhatikan

			perkembangan pergaulan anak
--	--	--	--------------------------------

## DOKUMENTASI

- Dokumentasi Remaja yang aktif bermain *game online* di Dusun Penaga Desa Juhar  
Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai



- Dokumentasi wawancara bersama orangtua remaja di Dusun Penaga Desa Juhar  
Kecamatan Bandar Khalipah







- Dokumentasi wawancara bersama remaja di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah



- Dokumentasi wawancara bersama Bapak Kepala Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai



# LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

## PEDOMAN WAWANCARA

### **Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten serdang Bedagai**

---

---

**Judul Penelitian** : Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun  
Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten  
Serdang Bedagai

**Penyusun** : Sutiana

**Pembimbing** : 1. Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd.  
2. Anita Angraini Lubis, M. Hum.

**Instansi** : UIN Syahada Padangsidempuan/ Pendidikan Agama Islam.

Dengan Hormat,

Sehubung dengan adanya **Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai**, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar daftar pertanyaan wawancara ini dengan memberikan tanda *check list* (☐) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kelayakan, kejelasan, dan ketepatan penggunaan bahasa dalam daftar pertanyaan wawancara. Kritik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas daftar pertanyaan wawancara ini.

sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas daftar pertanyaan wawancara ini.

**Keterangan Skala:**

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria:

Kriteria	Kode	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup	C	3
Kurang	K	2
Sangat Kurang	SK	1

2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian komentar dan saran perbaikan pada lembar yang telah disediakan.

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

**IDENTITAS:**

Nama Validator : Nur Arizah Putri, M.Pd.  
NIP : 19930731 202203 2 001  
Jabatan : Dosen  
Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addari Psp.



### A. PENILAIAN TERHADAP KONTRUKSI PEDOMAN WAWANCARA

Berikan tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia dengan penilaian Bapak/Ibu.

Sangat Baik: 5    Baik: 4    Cukup: 3    Kurang: 2    Kurang Baik: 1

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pedoman wawancara dirumuskan dengan jelas.					✓
2.	Struktur dan urutan pertanyaan yang sistematis memungkinkan wawancara berlangsung terarah.					✓
3.	Batasan pedoman wawancara dapat menjawab tujuan penelitian.					✓

### B. PENILAIAN TERHADAP PENGGUNAAN BAHASA

Berikan tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia dengan penilaian Bapak/Ibu.

Sangat Baik: 5    Baik: 4    Cukup: 3    Kurang: 2    Kurang Baik: 1

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pedoman wawancara menggunakan bahasa indonesia yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik.					✓

2.	Pedoman wawancara menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan mengerti.					✓
3.	Pedoman wawancara menggunakan bahasa yang komunikatif.					✓
4.	Pedoman wawancara bebas dari pernyataan yang dapat menimbulkan penafsiran ganda.					✓

### C. PENILAIAN TERHADAP MATERI PEDOMAN WAWANCARA

Berikan tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia dengan penilaian Bapak/Ibu.

Sangat Baik: 5   Baik: 4   Cukup: 3   Kurang: 2   Kurang Baik: 1

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pedoman wawancara dapat menggali informasi tentang jenis game online yang diminati oleh remaja serta penyebabnya.					✓
2.	Pedoman wawancara dapat menggali informasi dampak negatif bagi remaja pengguna game online.					✓

### D. Komentar dan Saran Perbaikan

Panduan wawancara sudah  
layak digunakan penelitian!

.....

.....

.....

.....

### E. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.**

**Secara umum pedoman wawancara ini:**

(Mohon berikan tanda centang (✓) sesuai penilaian Bapak/Ibu)

Pedoman wawancara belum dapat digunakan	
Pedoman wawancara dapat digunakan dengan revisi	
Pedoman wawancara dapat digunakan tanpa revisi	✓

Padangsidempuan, 25 Juni 2025

  
Nur Azizan Putri Hasibuan, M.Pd.  
NIP. 19940921 202012 2 009



**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  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

19 Mei 2025

Nomor : B\088/Un.28/E.1/PP. 00.9/5/2025  
Lamp : -  
Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan  
Pembimbing Skripsi**

Yth:

1. Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd.
2. Anita Angraini Lubis, M. Hum

(Pembimbing I)  
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Sutiana
Nim	: 2120100118
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online Di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

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

Mengetahui  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
Dan kelenbagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A  
NIP.19801224 200604 2001

Ketua Program Studi PAI

Dr. Abdusima Nasution, M. A  
NIP. 197409212005011002





**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 : 2188 /Un.28/E.1/TL.00.9/05/2025

26 Mei 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset  
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Sutiana

NIM : 2120100118

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Kp.Penaga Desa Juhar Kec. Bandar Khalipah Kab. Serdang Bedagai

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Serdang Bedagai"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan  
Kelembagaan



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



**PEMERINTAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**  
**KECAMATAN BANDAR KHALIFAH**  
**DESA JUHAR**

Kode Pos : 20994

Nomor : 18. 42.2 / 360 / VI /2025

Desa Juhar, 10 Juni 2025

Lampiran : -

Kepada Yth,

Perihal : Memberikan Izin Penelitian  
Penyelesaian Skripsi

Kementrian Agama Republik Indonesia  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali  
Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan  
Di -

Tempat

Dengan Hormat

Menindaklanjuti Surat Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan  
Tentang Izin Riset Penyelesaian Skripsi tanggal 27 Mei 2025.

Berdasarkan hal tersebut diatas pada dasarnya kami tidak keberatan dan memberikan izin serta akan membantu apa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan riset tersebut kepada :

:

Nama Lengkap	: SUTIANA
N I M	: 2120100118
Fakultas	: Fakultas Tarbiya dan Ilmu Keguruan
Program Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Kp. Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalifah Kabupaten Serdang Bedagai

Untuk melaksanakan Penelitian di Desa Juhar dalam rangka penyelesaian skripsi yang di susun dengan judul “ Dampak Negatif Remaja Pengguna Game Online di Dusun Penaga Desa Juhar Kecamatan Bandar Khalifah Kabupaten Serdang Bedagai “

Demikianlah disampaikan untuk dapat dimaklumi dan bila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam pembuatan surat ini maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Kepala Desa Juhar  
  
DERMAN SINAGA