



**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA
DI DESA HURABA KECAMATAN SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

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

Oleh

**WAHYUNI DALIMUNTHE
NIM. 16 3010 0016**

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA
DI DESA HURABA KECAMATAN SIABU KABUPATEN
MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

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

Oleh:

**WAHYUNI DALIMUNTHE
NIM. 16 3010 0016**

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2022**



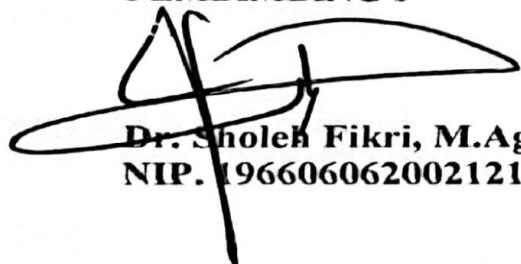
**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA
DI DESA HURABA KECAMATAN SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

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


**OLEH
WAHYUNI DALIMUNTHE
NIM. 16 301 00016**

PEMBIMBING I



**Dr. Sholeh Fikri, M.Ag
NIP. 196606062002121003**

PEMBIMBING II



**Ali Amran, M.Si
NIP. 197601132009011005**

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

2023



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

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

Hal : Skripsi
a.n. Wahyuni Dalimunthe
lampiran; 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Februari 2023
Kepada Yth.
Ibu Dekan FDIK
UIN SYAHADA Padangsidempuan
Di-
Padangsidempuan

Assalamualaikum Wr. Wb.

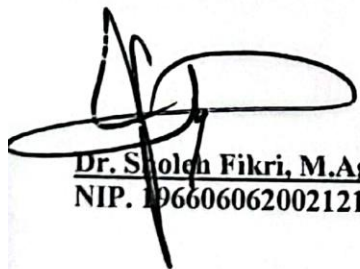
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap Skripsi a.n Wahyuni Dalimunthe yang berjudul: “(Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal)”, maka kami menyatakan bahwa Skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Komunikasi Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SYAHADA Padangsidempuan.

Untuk itu, dalam waktu yang tidak herapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama dari bapak/ibu, kami ucapkan terimakasih.

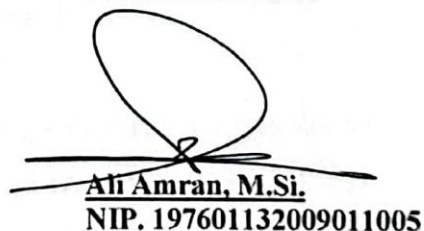
Wassalamua'laikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Sholeh Fikri, M.Ag
NIP. 196606062002121003

PEMBIMBING II



Ali Amran, M.Si.
NIP. 197601132009011005



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

Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 website uin syahada. ac.id

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

aya yang bertanda tangan dibawah ini.

ama : Wahyuni Dalimunthe
IM : 16 301 00016
akultas/Prodi : FDIK/KPI
dul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba
Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya serahkan ini adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain dalam skripsi saya ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, Januari 2023



Saya yang menyatakan

Wahyuni Dalimunthe
NIM. 16 301 00016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidempuan 22733
Telepon.(0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

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

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyuni Dalimunthe
Nim : 16 301 00016
Jurusan : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

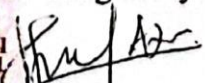
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul "**Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal**". Dengan Hak Bebas Royaltis Non Eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahamad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Padangsidempuan
Pada tanggal Januari 2023

Yang Menyatakan,




Wahyuni Dalimunthe
NIM 16 301 00016

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyuni Dalimunthe
Tempat/Tgl Lahir : Sihepeng , 05 November 1997
NIM : 1630100016
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqosyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padang Sidempuan, januari 2023
Yang Membuat Pernyataan



Wahyuni Dalimunthe
NIM. 16 301 00016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padang Sidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Faximile. (0634) 24022 Website: uinsyahada.ac.id

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI


NAMA : WAHYUNI DALIMUNTHE
NIM : 1630100016
FAKULTAS/PRODI : FDIK / Komunikasi dan Penyiaran Islam
JUDUL SKRIPSI : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Rejama di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Ketua,



Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
NIP 196606062002121003

Sekretaris,




Ali Amran, M.Si.
NIP 197601132009011005


Anggota



Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
NIP 196606062002121003



Ali Amran, M.Si.
NIP 197601132009011005



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



Siti Wahyuni Siregar, S.Sos.I., M.Pd.I.
NIP 198807092015032008

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : Rabu, 18 Januari 2023
Pukul : 14.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 72 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,6
Predikat : cumlaude/Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. H.Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padang Sidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: uinsyahada.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: 247/Un.28/F.4c/PP.00.9/02/2023

Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa
Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal
Ditulis Oleh : wahyuni dalimunthe
NIM : 1630100016
Program Studi : komunikasi dan penyiaran islam

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidempuan, 24 Februari 2023

Dekan,



Dr. Magdalena, M.Ag.

NIP 197403192000032001

ABSTRAK

Nama : Wahyuni Dalimunthe

NIM : 16 3010 0016

Judul Skripsi : Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena yaitu terdapat beberapa remaja yang menyalahgunakan *game online* diantaranya melakukan jual beli *chips higgs domino* hingga bolos sekolah demi bermain game, hal ini sering terlihat di kedai kopi dimana tempat para remaja berkumpul dan melakukan jual beli *chips*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan dan apa solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Pembahasan penelitian ini berkaitan dengan ilmu perilaku remaja dan *game online* dimana peneliti dapat mengetahui hal-hal apa saja yang menjadi fenomena di Desa Huraba yang menyebabkan remaja di Desa tersebut mengalami kecanduan *game online*. Sehingga pendekatan yang dilakukan adalah teori-teori yang berkaitan dengan perilaku remaja dan aktivitas bermain *game online*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Sampel penelitian ini sebanyak 15 informan. Instrumen pengumpulan data menggunakan dengan melakukan wawancara langsung terhadap orang tua remaja Desa Huraba. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, *conclusion dan verification* dan triangulasi.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui 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 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. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan kegiatan membuat keripik dengan NNB Desa Huraba yang dapat mereka jual untuk memperoleh penghasilan dan tambahan uang sekolah. Begitu juga mereka mengadakan mengajar mengaji bersama pihak NNB agar anak-anak di Desa Huraba tidak sering bermain *game online*.

Kata Kunci: *Game online*, Perilaku, Remaja, Huraba.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas curahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat dan salam peneliti haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW dimana kelahirannya menjadi anugerah bagi umat manusia serta rahmat bagi seluruh alam, sehingga terciptanya kedamaian dan ketinggian makna ilmu pengetahuan di dunia ini.

Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.”** Melalui kesempatan ini pula, dengan kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, serta Bapak Dr. Erawadi, MAg., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Serta Bapak Dr, Anas Habibi Ritonga, MA. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, dan Bapak Drs.H. Agus Salim Lubis, M,Ag Selaku

Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan Dan Keuangan, dan Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi.

3. Bapak Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom, selaku ketua Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam dan seluruh bapak dan ibu Civitas Akademik Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.
4. Bapak Dr. Mohd Rafiq, MA selaku Pembimbing I dan Ibu Siti Wahyuni Siregar, S.Sos., M.Pd.I. selaku Pembimbing II Yang Telah Banyak Membantu Penulis saat Menjalani Kuliah Dan Menyusun Skripdi ini.
5. Bapak Yusril Fahmi, S. Ag, S.S.,M.Hum., selaku Kepala Perpestukaan Uin Syekh Ali Hasan Amad Addary Padangsidempuan Yang Telah Memberikan Izin Dan Layanan Perpustakaan Yang Diperlukan Selama Penyusunan Skripsi Ini.
6. Bapak serta Ibu Dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan, dorongan dan masukan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam proses perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
7. Teristimewa kepada keluarga tercinta yaitu kepada ayahanda Amir Hakim Lubis yang selalu berkorban dan berjuang untuk anak-anaknya, memberikan kasih sayang dan do'a yang senantiasa mengiringi langkah peneliti.dan yang paling istimewa kepada ibunda Masliana Hasibuan adalah salah satu semangat saya agar menjadi anak yang berguna bagi sendiri, keluarga dan bagi nusa dan bangsa sekaligus mendorong saya menjadi anak yang selalu

mempunyai akhlakul kharimah. Dan terima kasih kepada saudara-saudari saya Desi Sri Haryati Lubis S.Pd, Suami tercinta Nopen Pasaribu, Abang ipar Halomoan Pane, Mertua Engsar Siregar, Khoirul Gunawan Lubis, Rahmad Hidayah Lubis, anakku tercinta Ali Al Faruq Pasaribu dan Bilqis Al Maira Pane yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Terima kasih seluruh responden yang bersedia meluangkan waktu untuk peneliti dan terima kasih atas kerjasamanya.
9. Keluarga besar KPI nim 16 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan Sahabat yang mendukung penulis, Rusdi Hasibuan Adm.Kes, Khairi Sahbana Hasibuan, S.Sos. Rizkiah Rani, S.Sos, Raja Sahrina S.Sos, Putri Nisra Siregar S.E, Elma Ariska Sitompul, S.H, Ayu Elistiar S.H, Raja Jainal Abiding S.E, Wahyuni Dalimunte S.Sos. Iiril Anwar Hutasuhut, Tullah Rambe. peneliti mungkin tidak dapat membalasnya dan tanpa kalian semua peneliti bukan siapa-siapa. Semoga Allah SWT dapat memberi imbalan dari apa yang telah Bapak/Ibu dan saudara-saudari berikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan ilmu yang dimiliki peneliti, sehingga peneliti masih perlu mendapat bimbingan serta arahan dari berbagai pihak demi untuk kesempurnaan penelitian ilmiah ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Padangsidempuan,

Februari 2023

Wahyuni Dalimunte
NIM. 1630100016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	8
C. Batasan Istilah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Kegunaan Penelitian.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Pustaka.....	13
1. Game online.....	13
a. Pengertian <i>Game online</i>	13
b. Chip Pada Game <i>Higgs Domino</i>	15
c. <i>Higgs Domino</i>	15
d. Prosedur Bermain <i>Game online Higgs Domino</i>	16
2. Perilaku Remaja.....	18
a. Pengertian Remaja.....	18
b. Pengertian Perilaku Remaja.....	19
c. Teori Mengenai Perilaku Remaja.....	28
d. Karakteristik Perilaku Remaja.....	29
B. Penelitian Terdahulu.....	32
BAB III.....	36
METODELOGI PENELITIAN.....	36
A. Metode Penelitian.....	36
1. Lokasi dan Waktu.....	36

2. Jenis Penelitian.....	36
3. Subjek Penelitian.....	37
4. Informan Penelitian.....	37
5. Sumber Data.....	38
6. Instrument Pengumpulan Data.....	38
7. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	40
BAB IV.....	42
HASIL PENELITIAN.....	42
A. Temuan Umum.....	42
1. Letak Geografis.....	42
2. Penduduk Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.....	44
B. Temuan Khusus.....	46
1. Jenis Game online yang Diminati Oleh Remaja di Desa Huraba.....	46
2. Dampak Kecanduan Game online Pada Remaja di Desa Huraba.....	49
C. Hasil Observasi Penelitian.....	61
1. Sikap dan Perilaku Remaja Dalam Bermain Game Online.....	61
2. Sarana dan Prasarana yang Mendukung Permainan Game Online.....	62
3. Keadaan Remaja dan Respon Saat Mengalami Kekalahan Game Online.....	62
4. Proses Bermain Game Online.....	63
5. Aktivitas Remaja Saat Bermain Game Online.....	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
E. Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V.....	68
PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi internet di Indonesia telah meningkat pesat baik di bidang *game online*, bisnis jual beli online, dan lain sebagainya. Dengan kehadiran internet memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk berkomunikasi/berinteraksi satu sama lain secara online. Teknologi internet memiliki dampak yang cukup besar pada perkembangan game di Indonesia khususnya *game online*. *Game online* merupakan jenis game yang dapat diakses oleh banyak orang pemain yang terhubung ke internet. *Game online* bisa dimainkan kapan saja, di mana saja, dan dapat dimainkan bersama dalam sebuah grup di seluruh dunia dan game itu sendiri menampilkan gambar menarik, sesuai keinginan, yang didukung oleh komputer.¹

Remaja terlalu berlebihan dalam bermain *game online* membuat remaja kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* dapat berdampak negatif pada remaja baik fisik maupun mental, yang dapat mengubah perilaku remaja dari baik ke buruk. Sehingga perlu dibuat alternatif dalam mengatasi kecanduan *game online* tersebut. Seorang *gamers* asal Tiongkok mengalami kelumpuhan dari pinggang ke bawah saat bermain *game online* selama 20 jam di warnet karena lupa waktu untuk beristirahat dibuktikan oleh pear video

¹ Emria Fitri, 'Konsep Adiksi *Game online* Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4.3 (2018), hlm. 213.

dilaporkan oleh Ladbible.¹ Siswi SMP meninggal dunia karena kecanduan *game online* dibuktikan dengan ketua IDI cabang Kabupaten Purwakarta dr Susilo Atmojo saat diwawancarai tentang bahaya kecanduan *game online*.² Dua remaja di Kabupaten Bekasi Jawa Barat mengalami gangguan jiwa karena kecanduan *game online* remaja tersebut menjalani perawatan terapi di Yayasan Jamrud Bekasi pada tanggal 17 Oktober 2019.³ Dan dua pemuda di Makassar mencuri sembako karena kecanduan *game online*, hasil yang didapat digunakan untuk membeli *chip higgs domino*, ini terjadi pada tanggal 17 Februari 2021.⁴ ABG (Anak Baru Gede) kecanduan *game online* tega tusuk ibu kandung sendiri hingga meninggal di Grogol, Jakarta Barat pada tanggal 8 Februari 2021 karena kecanduan *game online* dan mengidap gangguan kejiwaan pada dirinya.⁵

Game online bukan hanya game yang hanya bisa dilihat saja tetapi pemain dapat terlibat dalam memindahkan gambar di dalamnya bersama dengan para pemain lain memainkan peran dalam permainan. Bahkan dalam

¹ Sulung Lahitani, *Main Gim Online 20 jam di Warnet, Tubuh Pemuda Mendadak Lumpuh*/<http://m.liputan6.com/citizen6/read/3247808/main-gim-online-20-jam-di-warnet-tubuh-pemuda-mendadak-lumpuh> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.19 WIB.

² Sapni Maulana, *Siswi SMP Meninggal Dunia Karena Kecanduan Game online, ini Penjelasan* IDI/<https://www.google.com/amp/s/kaltim.suara.com/amp/read/2021/02/26/202858/siswi-smp-meninggal-dunia-karena-kecanduan-game-onlinediakses> pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.13 WIB.

³ Reza Gunadha, *Dua Bocah Bekasi Alami Gangguan Jiwa, Diduga Kecanduan Main Gim di HP*/<https://jabar.suara.com/amp/read/2019/10/17/132631/dua-bocah-bekasi-alamigangguan-jiwa-diduga-kecanduan-main-gim-di-hp> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.20 WIB.

⁴ Faisal Mustafa, *Pemuda di Makassar Nekat Curi Sembako karena Kecanduan Game online*/<https://www.google.com/amp/s/makassar.sindonews.com/newsread/338180/710/pemudadi-makassar-nekat-curi-sembako-karena-kecanduan-game-online-1613552549> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.21 WIB.

⁵ Reza Gunadha, *Dua Bocah Bekasi Alami Gangguan Jiwa, Diduga Kecanduan Main Gim di HP*/<https://jabar.suara.com/amp/read/2019/10/17/132631/dua-bocah-bekasi-alamigangguan-jiwa-diduga-kecanduan-main-gim-di-hp> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.23 WIB.

permainan, pemain online dapat bersaing untuk mendapatkan poin tinggi agar menjadi pemain yang kalah atau menang, dan para pemain *game online* juga bisa saling berkomunikasi dan menambah teman di dalam game tersebut, termasuk melakukan obrolan suara ataupun *chat* salah satu game yang cukup populer saat ini seperti PUBG Mobile, Free Fire, Call Of Duty (COD), Point Blank, Higgs Domino dan *game online* lainnya.⁶

Dalam hal ini *game online* dapat menciptakan satu perkumpulan yang telah terkoneksi dengan sebuah jaringan internet dari beberapa gadget pengguna. Pada *game online* juga terdapat beberapa pengguna yang melakukan kerjasama dengan pengguna lain dalam sebuah permainan akan terjalannya kerjasama dan perlawanan terhadap team lawan dalam sebuah *match* yang berada pada permainan yang sama.

Dampak positif *game online* cukup beragam diantaranya dapat mengasah kemampuan otak, dimana dengan bermain *game online* tentunya membutuhkan sebuah strategi untuk memenangkan permainan tentunya dengan bermain *game online* in pemain akan terbiasa untuk menghadapi pilihan-pilihan yang sulit di dunia nyata. Selain itu bermain *game online* dapat menghilangkan stress bagi seseorang dengan bermain game seseorang dapat sejenak beristirahat dari apa yang dia pikirkan. Kemudian bermain *game online* juga dapat melatih kerja sama tim yang baik terutama jika *game online* yang bergenre *multiplier*.

⁶ M. Fahmi Alam, *Pengertian Game online Dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 13.

Dampak negatif *game online* bagi seseorang cukup fatal bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sosialnya salah satu dampak negatif dari *game online* adalah terjadi gangguan pada otak yang mengakibatkan sebuah ketergantungan atau kecanduan. Seseorang yang mengalami kecanduan tersebut, akan kehilangan beberapa fungsi otaknya, yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian, merencanakan tindakan, dan kemampuan untuk membatasi. Selain itu dapat mempengaruhi kesehatan mental seperti tidak dapat mengontrol emosi, lupa waktu, malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya.

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

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

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak

mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”⁷

Ayat di atas mengajarkan untuk menjaga diri dan keluarga dari siksa api neraka. Tugas dan tanggung jawab orang tua adalah untuk selalu melindungi diri dan keluarganya dari segala hal yang buruk. Kerukunan dan keamanan keluarga adalah tanggung jawab semua anggota keluarga. Orang tua berperan dalam membentuk kepribadian anak remajanya. Jika orang tua lalai dalam membimbing masa mudanya, maka remaja tersebut akan salah dalam menjalani masa mudanya. Remaja membutuhkan bimbingan dan bimbingan dari orang-orang disekitarnya terutama dari orang tua agar mereka tumbuh dewasa dan dewasa serta menjadi remaja yang sholeh dan shaleh.

Idealnya masa remaja adalah merupakan masa untuk belajar serta menempuh pendidikan yang layak dan melakukan interaksi sosial terhadap teman-temannya tetapi pada saat ini para remaja di Desa Huraba lebih cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Kemudian remaja seharusnya mencapai hubungan yang lebih mantap dengan teman sebayanya, mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita, menerima keadaan fisik dan menggunakannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya, mencapai jaminan kemandirian ekonomi, memilih dan mempersiapkan karir, mempersiapkan pernikahan dan hidup berkeluarga, mencapai perilaku yang bertanggung jawab, dan mengembangkan

⁷ Departemen agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Maktabah Al-fatih Rasyid Media, 2016), hlm. 820.

keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan bagi warga negara.⁸

Salah satu permainan yang dimainkan oleh remaja di Desa Huraba ialah *Higgs Domino*, *Higgs Domino* adalah game yang berbasis di android yang di dalamnya merupakan situs aplikasi dan juga menyediakan berbagai game, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan juga slot. Dan permainan higgs domino ini cukup populer di slot, mulai dari Duo Fo Cai, Rezeki Nomplok, 5 Dragons, dan fafafa. Permainan higgs domino menyediakan fitur top up (isi ulang), sedekah, dan kirim chip. Pada fitur sedekah chip yang diberikan terbatas. Dalam satu hari, permainan *game online* higgs domino ini bisa mendapatkan kali sedekah chip, masing-masing sebesar 2 juta. Jika chip sedekah tidak cukup, maka pemain bisa memanfaatkan fitur *top up*. Pembelian chip bisa dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa.

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

Adapun berdasarkan observasi peneliti terdapat beberapa remaja yang menyalahgunakan *game online* diantaranya melakukan jual beli *chips higgs*

⁸ Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 113.

domino hingga bolos sekolah demi bermain game, hal ini sering terlihat di kedai kopi dimana tempat para remaja berkumpul dan melakukan jual beli *chips*, selain itu terdapat juga keluarga yang justru ikut melakukan hal tersebut serta melakukan penjualan *chips higgs domino*, tentunya hal ini mengkhawatirkan bagi peneliti terutama bagi para remaja yang seharusnya mengenyam pendidikan dengan baik bukan bolos sekolah, kemudian terdapat juga beberapa remaja yang merusak handphonenya sendiri karena kalah dalam permainan sehingga hal ini tentunya sudah mengenai hal mental seseorang tersebut sehingga ia tidak berpikir lagi untuk merusak gadget maupun benda disekitarnya jika mengalami kekalahan. Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap 64 remaja NNB Desa Huraba Kecamatan Siabu terdapat 45 remaja yang menyalahgunakan *game online* ini dan 19 remaja NNB yang tidak menyalagunakannya.⁹

Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian dan kontrol dari keluarga, masa kecil yang kurang bahagia dan kurang kesempatan untuk bermain game, membuat remaja kecanduan bermain *game online* untuk pertama kalinya dan kebanyakan dari mereka lebih suka bermain *game online* daripada belajar. Bermain *game online* bisa menimbulkan ketergantungan atau kecanduan sehingga dapat merugikan psikologis anak dalam jangka waktu yang panjang.¹⁰

Kecanduan dapat didefinisikan sebagai perilaku yang tidak terkendali sehingga seseorang mungkin melewatkan aktivitasnya sehari-hari dan menjadi

⁹ Observasi Peneliti terhadap NNB Desa Huraba Kecamatan Siabu Pada tanggal 15 Septemberr 2022, Pukul 19.00 WIB.

¹⁰ Danim, hlm. 120.

seseorang yang lupa waktu. Kecanduan *game online* yang dialami oleh remaja, dapat mempengaruhi diri individu dan kesadaran individu itu sendiri karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Risiko paling umum ketika kecanduan seseorang adalah ketidak mampuannya mengatur emosi yang dimilikinya sehingga tidak sesuai dengan perilaku yang seharusnya.

Kebanyakan orang yang kecanduan *game online* adalah remaja baik itu remaja yang sudah bekerja atau belum bekerja, mereka menghabiskan sebagian besar waktu luangnya hanya untuk bermain *game online*, sehingga menyebabkan remaja kecanduan *game online* dan anak-anak juga ikut terpengaruh untuk ikut bermain *game online* tersebut. Mereka telah terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang cukup pesat tetapi tidak dengan penggunaan gadget yang terkendali. Berdasarkan permasalahan dan fenomena di atas peneliti merasa tertarik untuk mengkaji hal ini lebih dalam lagi tentang remaja yang kecanduan bermain *game online*, peneliti tertarik mewujudkannya dalam bentuk skripsi dengan judul: **“Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal”**.

Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memfokuskan penelitian pada masalah remaja yang kecanduan *game online* dan bagaimana dampaknya terhadap lingkungan sosial di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, perlu ada penjelasan sebagai berikut:

1. Fase remaja yang disebut dengan istilah *adolescent* (bahasa latin) yang dapat diartikan sebagai tumbuh kembang menjadi dewasa. Pengertian tersebut merupakan bagian pernyataan tentang remaja menurut Elizabeth B. Hurlock. Dimana remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak hingga dewasa, atau usia belasan tahun, atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.¹¹ Remaja di dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* sebanyak 15 orang di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.
2. *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris. "*Game*" artinya permainan dan "*online*" artinya daring atau dalam jaringan. Jika dua kata digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Pengertian *game online* ialah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Adapun *game online* yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah *game* yang cukup sering di *install* dan dimainkan oleh remaja Desa Huraba di *android* dan juga *IOS*.
3. Perilaku adalah ilmu yang mempelajari penyakit dan proses terjadinya suatu penyakit. Istilah perilaku berasal

¹¹ Sarlito Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 2.

dari bahasa Yunani yaitu *pathos* yang berarti emosi, menderita atau gairah, sedangkan *ology* artinya ilmu. Adapun perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terlalu berlebihan dalam bermain *game online* membuat remaja Desa Huraba kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* dapat berdampak negatif pada remaja baik fisik maupun mental, yang dapat mengubah perilaku remaja dari baik ke buruk.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang dibahas sebagai berikut:

1. Apa jenis *game online* yang diminati oleh remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal dan penyebabnya?
2. Bagaimana dampak kecanduan *game online* pada bidang ekonomi dan sosial di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apa jenis *game online* yang diminati oleh remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal dan penyebabnya.
2. Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan yang dapat memberikan wawasan berpikir terutama berkaitan dengan dengan *game online* baik dampak yang

ditimbulkan hingga solusi yang tepat dalam mengatasi kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

2. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa untuk memahami dan mengatasi masalah kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal dan pengetahuan lebih mendalam tentang kecanduan bermain *game online*, macam-macamnya dan faktor penyebab kecanduan *game online*.

3. Manfaat Praktis

Ini dapat bermanfaat bagi remaja dan orang tua dalam upaya mereka untuk mencegah kecanduan bermain *game online* dan dapat bermanfaat sebagai referensi baru yang dapat memotivasi dan membantu memberikan solusi untuk kecanduan *game online*.

Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan pengumpulan data gambaran secara ringkas mengenai proposal ini, maka system penulisannya akan dibagi kedalam beberapa bab sebagai berikut :

Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

Landasan Teori dengan sub-sub pembahasan penelitian terdahulu, kerangka pikir dan hipotesis.

Metodologi Penelitian yang membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, sumber data, instrumen pengumpulan data, dan analisis data.

Hasil Penelitian, yang terdiri dari deskripsi data penelitian, hasil analisis data penelitian dan pembahasan penelitian, secara umum seluruh pembahasan, sub pembahasan yang ada dalam hasil penelitian adalah membahas tentang hasil penelitian. Mulai dari pendeskripsian data yang akan diteliti secara rinci, kemudian melakukan analisis data menggunakan teknik yang sudah dicantumkan dalam bab III sehingga diperoleh hasil analisa yang dilakukan dan membahas tentang hasil yang telah diperoleh.

Penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Secara umum seluruh sub bahasan yang ada dalam penutup adalah membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini setelah menganalisa data dan memperoleh hasil dari penelitian ini. Hal ini merupakan langkah akhir dari penelitian dengan membuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Game online merupakan game yang menyediakan berbagai layanan permainan secara daring yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat tanpa ada batasan ruang dan waktu dan mereka dapat saling terlibat di waktu yang sama sama melalui jaringan komunikasi seperti internet.¹ *Game online* juga merupakan sebuah permainan yang cukup modern dan sudah trend dilakukan dimasa sekarang dan tidak dapat dipungkiri jika peminat *game online* pada saat ini cukup banyak dilakukan mulai dari orang dewasa hingga anak-anak.²

Dalam hal ini *game online* dapat menciptakan satu perkumpulan yang telah terkoneksi dengan sebuah jaringan internet dari beberapa gadget pengguna. Pada *game online* juga terdapat beberapa pengguna yang melakukan kerjasama dengan pengguna lain dalam sebuah permainan akan terjalinnya kerjasama dan perlawanan terhadap team lawan dalam sebuah *match* yang berada pada permainan yang sama.

Burhan dan Tsahir mengatakan jika *game online* merupakan sebuah permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain

¹ Dkk Dona Pebriandari, 'Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Identitas Diri Remaja.', *Keperawatan*, 4.1 (2016), 50–56 (hlm. 50).

² Akbar Andi dan Ahmad Said, 'Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar SISwa Di Kelas X SMA Negeri 16 Makasar', *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 5.1 (2018), hlm. 9.

menggunakan jaringan internet. Dari pendapatan diatas dapat disimpulkan jika *game online* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang cukup pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaanya yang cukup besar dan dignakan oleh semua kalangan tidak jarang juga terlihat mulai dari kota-kota kecil hingga besar pengguna *game online* terus mengalami peningkatan. *Gamers* merupakan sebuah sebutan untuk seorang pengguna yang menggunakan permainan *game online*. Hal ini disebabkan mudahnya dalam mengakses permainan tersebut melalui sebuah gadget dengan kapasitas ukuran game tidak terlalu memakan ruangan penyimpanan.

Flew berpendapat terdapat beberapa karakteristik dalam membangun sebuah media digital yaitu:³

- 1) *Manipulabel*, informasi mudah di ubah dan mudah di adaptasi dalam berbagai bentuk, pengiriman penyimpanan, pengiriman dan penggunaan.
- 2) *Networrkabel*, Informasi digital dapat dibagi dan dipertukarkan sevara terus – menerus oleh sejumlah besar penguana.
- 3) *Dense*, Informasimasi digital yang berukuran besar dapat disimpan diruang penyimpanan yang kecil (contoh Flesdish dan USB dan HP).
- 4) *Comporsebbel*, Ukuran informasi yang diperoleh dari jaringan manapun dapat diperkecil melalui proses kompres.

³ Rika Agustina, 'Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda, Jurnal Komunikasi', *Komunikasi*, 4.3 (2016), hlm. 293.

5) *Imfortial*, Informasi digital yang yang disebarakan melalui jaringan bentuknya sama dengan yang sudah direpresentasikan dan digunakan oleh pemiliknya.

Dalam pandangan Islam permainan yang tidak diperbolehkan adalah perjudian, pembunuhan, sihir, penampakan aurat. Dalam kaedah fiqih hukum asal dari *game computer* dan *game handphone* adalah boleh “Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkan atau melarangnya).” (Imam As-Suyuti, Dalam Al-Asyba`wan Nadhoir).⁴ Berikut beberapa jenis *game online* yang sering dipergunakan oleh beberapa kalangan diantaranya oleh remaja misalnya, *Game Mobile Legend*, *Free Fire*, *Pubg*, dan *Higgs Domino*.

b. Chip Pada Game *Higgs Domino*

Chip merupakan koin atau pengganti uang pada *game online* ataupun *offline*, *chip* dapat digunakan sebagai alat pembayaran untuk membeli item-item yang ada didalam aplikasi *game online*. Adapun fungsi *chip* ini adalah memiliki nilai intrinsik dengan jumlah dan juga besaran tertentu untuk digunakan dalam taruhan. Dan *chip* dirasakan cukup efektif untuk menjadi berbagai macam masalah akibat dari digunakannya uang tunai.⁵

c. *Higgs Domino*

⁴ Dedi Supriadi, *Ushul Fiqih Perbandingan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2014), hlm. 41.

⁵ ‘Chip Higgs Domino’ <<http://www.pedalbeach.com>> [accessed 1 September 2022].

Higgs Domino adalah game yang berbasis di android yang di dalamnya merupakan situs aplikasi dan juga menyediakan berbagai *game*, mulai dari *domino*, *kartu*, *puzzle*, dan juga *slot*. Dan permainan *higgs domino* ini cukup populer di *slot*, mulai dari Duo Fo Cai, Rezeki Nomplok, *5 Dragons*, dan *fafafa*. Permainan *higgs domino* menyediakan fitur *top up* (isi ulang), sedekah, dan kirim *chip*. Pada fitur sedekah chip yang diberikan terbatas.

Dalam satu hari, permainan *game online higgs domino* ini bisa mendapatkan kali sedekah *chip*, masing-masing sebesar 2 juta. Jika *chip* sedekah tidak cukup, maka pemain bisa memanfaatkan fitur *top up*. Pembelian chip bisa dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa. Bahaya dari *game online* seperti *higgs domino* ini adalah digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari remaja, dewasa, anak-anak juga banyak yang memainkan *game higgs domino*. Dan di dalam game tersebut terdapat beberapa permainan mulai dari domino, kartu, puzzle, dam, dan slot. Dari berbagai pilihan game akan tetapi yang paling populer ialah permainan slot, mulai dari dofu docai, rezeki nomplok, 5dragon, dan fafa. Yang menjadi masalah ketika bermain *higgs domino* itu terdapat taruhan atau terkait jual beli *chip* karena untuk mendapatkan *chip* di luar sedekah 2 M, 1B seharga Rp 65 ribu dan di jual Rp. 65 ribu tak ubanya seperti taruhan.

d. Prosedur Bermain *Game online Higgs Domino*

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bagaimana sebenarnya permainan Higgs Domino. Adapun untuk prosedur permainan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Mendownload aplikasi Game Higgs Domino

Seseorang yang tertarik untuk bermain *game online* Higgs Domino biasanya akan mendownload game tersebut melalui aplikasi playstore dengan cara:

- 1) Masuk dilayanan Aplikasi *Play Store* yang telah disediakan Smartphone.
- 2) Lalu ketik *Higgs Domino* di tab pencarian maka akan muncul *Game online* dari *Higgs Domino*.

2) Cara melakukan pendaftaran pada game Higgs Domino

Sebelum menjalankan permainan di aplikasi permainan Higgs Domino yang telah disediakan oleh pihak aplikasi, bisa dengan cara pendaftarannya menggunakan akun facebook ataupun menggunakan akun pengunjung.

a) Mendaftar dengan akun facebook

Jika menggunakan akun facebook diawali dengan dengan membuka aplikasi yang telah di download kemudian langsung arah kan langsung ke login facebook dan pemain *game online* harus mengisi juga data *email* dan *password facebook* yang telah terdaftar sebelumnya yang telah terdaftar, lalu masukkan pada kolom dan klik tombol masuk.

Setelah selesai melakukan pendaftarannya, maka pemain akan dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka para pemain yang telah dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka pemain langsung bisa memainkan *game online higgs domino* setelah itu dapat menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada dalam *higgs domino* tersebut.

b) Log In dengan Pengunjung

Langkah kedua ini adalah mendaftar pada *game online higgs domino* yaitu log in dengan menggunakan ID Login yang sudah terdaftar secara otomatis ketika pemain mendownload *game online higgs domino*, caranya dengan membuka aplikasi *game online higgs domino* kemudian langsung klik menu pengunjung yang ada dalam game tersebut.

2. Perilaku Remaja

a. Pengertian Remaja

Menurut Hurlock, kata remaja

Berasal dari bahasa latin “*adolescere*” kata bendanya “*adolescencia*” yang berarti remaja atau tumbuh menjadi dewasa, remaja itu adalah mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Sehingga remaja mempunyai arti tumbuh menjadi dewasa.⁶

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa atau tahapan remaja, masa puber, dan akil baliq, dimana perkembangan fisik dan mental mereka mengalami perubahan yang cepat. Masa remaja adalah masa transisi dari sekolah ke pubertas di

⁶ Miftahul Jannah, ‘Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangan Dalam Islam’, *Psikoislamedia*, 1.1 (2016), hlm. 24.

mana seseorang seorang anak yang sudah dewasa, sudah ingin bertingkah seperti orang dewasa tapi dia belum siap menjadi dewasa.

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa dewasa, di mana anak-anak mengalami pertumbuhan yang cepat dalam segala hal bidang. Mereka bukan lagi anak-anak, baik bentuk tubuh, sikap, tingkah laku berpikir dan bertindak, tetapi bukan orang dewasa yang matang.

Remaja artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan, baik mental, emosi, maupun fisik. Masa remaja berlangsung antara 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria. Sedangkan menurut Zakiah Daradjat “remaja adalah suatu masa peralihan atau pertumbuhan dari umur anak-anak menjadi dewasa yaitu 13 sampai 22 tahun”.⁷

b. Pengertian Perilaku Remaja

Kata perilaku berarti tanggap atau reaksi individu yang terwujud bukan hanya pada ucapan akan tetapi mencakup tenaga, pikiran dan perbuatan.⁸ Perilaku merupakan salah satu bentuk organisme yang dapat diamati dan bersifat umum baik itu mengenai otot dan juga kelenjar skresi eksternal.⁹ Perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Perilaku adalah reaksi total yang diberikan individu atau seseorang kepada situasi yang dihadapi. Perilaku sangat erat hubungannya dengan sikap. Menurut Gerungan ia

⁷ Zakiah Daradjat, *Pembinaan Remaja* (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), hlm. 10.

⁸ Pius Abdillah & Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arloka, 2018), p. 671.

⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), p. 54.

mengatakan jika psikologi sosial merupakan sikap terhadap objek tertentu yang dapat berupa sikap pandangan atau sikap perasaan. Tetapi sikap yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan kecenderungan objek tadi.¹⁰

Perubahan perilaku yang terjadi pada manusia kini banyak sekali macamnya. Namun, secara umum dapat dikatakan hanya pada dua kecenderungan besar, yaitu perubahan kearah yang positif dan perubahan kearah yang negatif. Sedangkan aspek yang turut menentukan proses perubahan perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yakni aspek situasional dan aspek personal. Aspek personal datangnya dari dalam diri seseorang, seperti kapasitas kecerdasan, kesehatan, dan kondisi fisik biologis lainnya, sedangkan aspek situasional yaitu segala aspek yang datangnya dari luar diri seseorang. Situasi dan kondisi dimana keberadaan seseorang sangat menentukan perilaku orang yang bersangkutan.

Perilaku juga identik dengan tingkah laku, dan budi pekerti yang dimana terbentuk kedalam beberapa dimensi berikut:

1) Ciri-ciri perilaku

- a) Fisik, dapat diamati, digambarkan dan dicatat frekuensi, durasi dan intensitasnya.
- b) Ruang, suatu perilaku mempunyai dampak kepada lingkungan (fisik maupun sosial) dimana perilaku itu terjadi.

¹⁰ Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: Eresco, 2007), p. 149.

- c) Waktu, suatu perilaku mempunyai kaitan dengan masa lampau maupun masa yang akan datang. Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas.

2) Pembentukan Perilaku

Perilaku manusia sebagian terbesar ialah berupa perilaku yang terbentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan.

- a) Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kondisioning atau kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
- b) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*), disamping pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan, pembentukan perilaku dapat di tempuh dengan pengertian atau insight. Misalnya datang kuliah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman yang lain dan sebagainya.
- c) Pembentukan perilaku menggunakan model, yaitu pemebentukan perilaku masih dapat terbentuk dan tumbuh dengan menggunakan model atau contoh.

3) Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan salah satu hal yang timbul dari dalam diri seseorang seperti emosi dan perasaan, emosi memiliki peranan yang cukup besar dalam pembentukan perilaku. Hal ini dikatakan oleh Zakiyah Daradjad yang menyatakan “sesungguhnya emosi memegang peran penting dalam sikap dan tindak agama, tidak ada satu sikap atau tindak agama seseorang yang dapat dipahami, tanpa mengindahkan emosinya, lebih ditegaskan lagi pengaruh perasaan (*emosi*) jauh lebih besar dari pada rasio (*logika*),¹¹ berikut merupakan faktor yang mempengaruhinya:¹²

(1) Dorongan Nafsu yang Berlebihan (*Impulsiveness*)

Dalam kenyatannya di kalangan remaja nakal, sifat watak kurang pertimbangan dalam tindakan, bahkan bertindak lebih dahulu sebelum berpikir adalah merupakan salah satu ciri-ciri mereka. Perilaku manusia pada dasarnya didorong oleh dua kekuatan dasar yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sifat manusia yakni dorongan biologis dan instink atau naluri. Naluri merupakan tabiat yang dibawa manusia sejak lahir, jadi merupakan suatu pembawaan asli.

¹¹ Zakiyah Daradjad, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), p. 91.

¹² Samsul Munir Amin, *Bimbingan Dan Konseling Islam* (Jakarta: Amzah, 2013), p. 371.

(2) *Personality Traits* dari Remaja Nakal

Personality traits dari remaja nakal, antara lain tidak mampu mengadakan penafsiran atau penilaian secara tepat, baik terhadap tingkah lakunya sendiri maupun terhadap orang lain, sehingga dengan demikian mereka tidak dapat melihat dirinya sendiri sebagaimana orang lain melihat dirinya. Itulah sebabnya, mereka tidak mampu memandang dirinya sebagai objek sosial yang mengakibatkan mereka tidak mampu menilai tingkah lakunya menurut konsekuensi hidup bermasyarakat. Dengan demikian dapat dikategorikan sebagai “buta moral” (morally blind) atau sosial imblince yang selalu hidup menurut dirinya sendiri.

(3) *Negative Self Concept*

Negative self concept yaitu pandangan negatif terhadap dirinya sendiri, atau remaja yang tidak memiliki konsep diri yang baik, juga dipandang sebagai penyebab lain dari kenakalan remaja. Remaja yang tidak bisa mempelajari dan membedakan tingkah laku yang dapat diterima dengan yang tidak dapat diterima akan terseret pada perilaku penyimpangan. Begitupun bagi mereka yang telah mengetahui perbedaan dua tingkah laku tersebut, namun apabila tidak memiliki self concept yang baik

untuk bertingkah laku tidak menutup kemungkinan akan terjerumus kepada perilaku penyimpangan.¹³

Selain itu penulis menambahkan bahwa faktor penyebab terjadinya perilaku penyimpangan adalah kurangnya iman dalam diri individu, karena apabila individu tersebut memiliki keimanan yang kokoh walaupun pada dasarnya dia bergaul dengan lingkungan yang tidak baik, yang lebih cenderung melakukan perilaku penyimpangan seperti mencuri, berjudi, pecandu narkoba dan sebagainya, sama sekali ia tidak terpengaruhi terhadap lingkungan yang melakukan perilaku penyimpangan tersebut. Namun apabila individu tersebut tidak memiliki keimanan yang kokoh tidak menutup kemungkinan ia akan terjerumus kepada perilaku yang menyimpang yang sudah dipengaruhi oleh lingkungan atau teman kelompok geng kriminal tersebut.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau stimulus adalah faktor lingkungan, baik lingkungan fisik maupun non fisik dalam bentuk sosial budaya, ekonomi, politik dan sebagainya. Faktor eksternal yang paling besar perannya dalam membentuk perilaku manusia adalah faktor sosial dan budaya tempat seseorang tersebut berada. berikut merupakan faktor yang mempengaruhinya:¹⁴

¹³ Amin, p. 371.

¹⁴ Amin, p. 372.

(1) Lingkungan Keluarga

Maksud lingkungan keluarga di sini adalah keluarga yang tidak utuh atau perceraian orangtua, hubungan suami-istri yang tidak sejalan yang ditandai dengan pertengkaran, perselisihan maupun perkecokan yang secara terus menerus, sehingga menyebabkan ketidakbahagiaan dalam perkawinan. Apabila tidak terselesaikan masalah ini, akan berdampak buruk, seperti berakhir pada perceraian suami-istri.

Sebagaimana yang dikutip Sheldon dan Gluek oleh Samsul Munir Amin dalam bukunya Bimbingan dan Konseling Islam menyatakan bahwa akibat keretakan hidup keluarga menjadi gejala yang sangat penting terhadap juvenile delinquency. Disebabkan karena anak dan remaja kehilangan rasa kasih sayang dari orangtuanya, kehilangan rasa aman serta kebutuhan-kebutuhan fisik dan kesempatan-kesempatan sosial lainnya.

(2) Keadaan Ekonomi Masyarakat

Status sosio ekonomi yang rendah dari suatu keluarga lebih banyak mendorong anak-anak dan remaja menjadi akal (delinquency). Status sosio ekonomi tersebut dapat dievaluasi menurut kombinasi dari pendapatan keluarga dari ayah, pendidikan, dan lingkungan tetangga di mana keluarga itu hidup.

(3) Pengaruh Teman Sebaya

Pengaruh teman sebaya dalam pergaulan sangat dominan sangat dominan dalam menciptakan terjadinya kenakalan remaja. Pengaruh teman sebaya justru lebih besar pengaruhnya kepada remaja dari pada pengaruh orangtua ataupun guru di sekolah.¹⁵ Di mana remaja seringkali membangun interaksi dengan teman sebaya secara khas dengan cara berkumpul untuk melakukan aktivitas bersama dengan membentuk semacam geng. Pada masa remaja biasanya membutuhkan teman-teman untuk melawan otoritas atau melakukan perbuatan yang tidak baik atau bahkan kejahatan bersama.

4) Bentuk-Bentuk Perilaku

Faktor yang dapat mempengaruhi perilaku juga dapat dibagi menjadi dua bentuk yaitu positif dan juga negatif. Berikut adalah penjelasannya:

a) Perilaku Positif

(1) Jujur

Jujur menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah lurus hati, tidak curang. Sidiq artinya jujur atau benar, lawan dari dusta atau bohong dalam (*Al-Kazib*). Seorang Muslim dituntut untuk selalu dalam keadaan benar lahir batin, maksudnya adalah benar hati (*shidqul qalbi*), benar perkataan (*shidqul hadits*) dan benar perbuatan (*shidqul hadist*). Ketiga ini harus seia sekata, artinya antara hati dan perkataan dan perbuatan

¹⁵ Amin, p. 373.

harus sama, tidak boleh berbeda. Benar hati, apabila hati itu dihiasi dengan iman kepada Allah SWT dan bersih dari segala penyakit hati seperti dengki, iri, sombong, ria, pendendam, pembohong, dan sebagainya.¹⁶

(2) Bertanggung Jawab

Tanggung jawab menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan).¹⁷

(3) Sopan Santun

Menurut Abdulkadir Muhammad mengungkapkan bahwa tanggung jawab adalah memenuhi segala kewajiban, memikul segala beban, menanggung segala akibat yang timbul dari perbuatan sendiri ataupun perbuatan orang lain, sesuai dengan norma kehidupan.

b) Perilaku Negatif

(1) Mabuk-Mabukan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia mabuk adalah merasa pening atau hilang kesadaran karena terlalu banyak mengkonsumsi minuman keras sehingga bisa memicu melakukan sesuatu di luar kesadaran.

(2) Berkata Tidak Sopan

¹⁶ Agus Susanti, 'Penanaman Nilai-Nilai Tasawuf Dalam Pembinaan Akhlak', *Al Tajdkiyah Jurnal Pendidikan Islam*, 7.1 (2020), p. 165.

¹⁷ Prasetya, p. 57.

Berkata tidak sopan adalah suatu tingkah laku yang amat populasi dan nilai yang natural.

(3) Suka Marah

Marah adalah emosi yang ditandai oleh pertentangan terhadap seseorang atau perasaan setelah diperlakukan tidak benar.¹⁸

c. Teori Mengenai Perilaku Remaja

1) Teori Insting

Merupakan perilaku yang *Innate*, perilaku bawaan, dan insting akan mengalami perubahan karena pengalaman.

2) Teori Dorongan (*drive theory*)

Teori ini bertitik tolak pada pandangan bahwa organisme itu mempunyai dorongan-dorongan atau drive tertentu. Dorongan-dorongan ini berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan organisme yang mendorong organisme berperilaku.

3) Teori Intensif (*Intensive theory*)

Teori ini bertitik tolak pada pendapat bahwa perilaku organisme itu disebabkan karena adanya Intensif. Dengan intensif akan mendorong organisme berbuat atau berperilaku. Intensif atau juga disebut sebagai *reinforcement* yang positif adalah berkaitan dengan hukuman *reinforcement* yang negatif akan mengambat organisme berperilaku. Ini berarti bahwa perilaku timbul karena adanya *insentif* atau *reinforcement*.

¹⁸ John W. Santrock, *Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2007), p. 238.

4) Teori Atribusi

Teori ini ingin menjelaskan tentang sebab-sebab perilaku orang, apakah perilaku itu disebabkan oleh disposisi internal (misalnya, motif, sikap, dan sebagainya), ataukah keadaan eksternal. Namun pada dasarnya perilaku manusia itu dapat atribusi internal, tetapi juga dapat atribusi eksternal.

5) Teori Kognitif

Apabila seseorang harus memilih perilaku mana yang mesti dilakukan, maka pada umumnya yang bersangkutan akan memilih alternatif perilaku yang akan membawa manfaat yang sebesar-besarnya bagi yang bersangkutan. Ini yang disebut sebagai model *subjective expected utility* (SEU). Dengan kemampuan memilih ini berarti faktor berfikir berperan dalam menentukan pilihannya. Dengan kemampuan berfikir seseorang akan dapat melihat apa yang telah terjadi sebagai bahan pertimbangannya disamping melihat apa yang dihadapi pada waktu sekarang dan juga dapat melihat ke depan apa yang akan terjadi dalam seseorang bertindak. Dalam model SEU kepentingan pribadi yang menonjol, namun terkadang kepentingan pribadi dapat disingkirkan.¹⁹

d. Karakteristik Perilaku Remaja

¹⁹ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 2017), p. 13.

Pada dasarnya masa remaja adalah masa-masa yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, khususnya dalam pembentukan perilaku individu. Masa remaja juga disebut sebagai masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri sering menimbulkan masalah pada diri remaja, salah satu di antaranya adalah ketidakstabilan emosi, adanya sikap menentang terhadap orangtua, kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya, kecenderungan membentuk kelompok dengan teman sebayanya.

Menurut Abin Samsuddin yang dikutip oleh Jamal Ma'mur Asmani dalam bukunya *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah* mengemukakan bahwa ada beberapa perkembangan karakteristik perilaku di masa remaja, yakni sebagai berikut:²⁰

1) Perkembangan Aspek Kognitif

Perkembangan aspek kognitif merupakan suatu perilaku remaja yang ditandai dengan bagaimana pola berpikir dari remaja itu sendiri. Pada periode ini, idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang kompleks dengan berfikir secara abstrak, teoritis dan kritis. Kemampuan berpikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan terhadap masalah. Kapasitas berpikir secara logis dan abstrak remaja sudah mulai berkembang.

²⁰ Jamal Ma'mur Asmani, *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja Di Sekolah* (Jakarta: Buku Biru, 2012), p. 53.

2) Perkembangan Perilaku Sosial

Perilaku sosial remaja merupakan kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik menyangkut sifat-sifat pribadi, minat, dan nilai-nilai maupun perasaannya. Pemahaman ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial yang akrab dengan mereka, terutama dengan teman sebaya, baik melalui persahabatan maupun percintaan (pacaran). Pada masa ini remaja memiliki ketergantungan yang sangat kuat pada kelompok sebaya disertai semangat kompirmitas yang tinggi. Pada masa ini sebagian remaja lebih mendengarkan perkataan teman sebayanya dibandingkan dengan perkataan orangtuanya.

3) Perkembangan Perilaku Keagamaan

Perilaku beragama pada masa remaja memiliki sikap kritis. Secara umum perubahan perilaku keagamaan pada remaja mengarah kepada perubahan yang sangat drastis. Misalnya individu yang semula memusuhi suatu agama, tetapi kemudian justru menjadi pemeluk agama yang taat. Perubahan drastis dalam perilaku beragama terjadi karena adanya peningkatan intensitas penghayatan perilaku beragama.²¹

²¹ Baharuddin, *Pendidikan Dan Psikologi Islam* (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2007), p. 221.

Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi rujukan bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan referensi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dapat dilihat di bawah ini:

1. Skripsi oleh Agung Salim, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Makasar dengan judul “ Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam” Yang mana dalam penelitian ini terdapat rendahnya minat belajar mahasiswa, setelah di analisis terdapat pengaruh dari bermain *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam. Kesamaanya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai bermain *game online*.
2. Skripsi oleh Siti Khoiriah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam dengan Judul “Dampak *Game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu” desa Rangai Kec. Latibung Kab. Lampung Selatan dalam penelitian ini ada berbagai dampak yang ditimbulkan diantaranya melalaikan sholat, dunia nyata, dan adanya perubahan sikap dan perilaku. Dari hasil penelitiannya terdapat dampak positif dan negatif.
3. Skripsi oleh Fatimah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan Judul “Pengaruh Kesehatan mental terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam SMP Piri Jatih Agung, Dalam penelitian ini, siswa kurang efektif dalam belajar

sehingga adanya pengaruh dari kesehatan mental terhadap belajar siswa. Kesamaanya dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai kesehatan mental.

4. Skripsi oleh Hamdah Mardiyana IAIN Padangsidimpuan dalam penelitiannya membahas mengenai bagaimana pelaksanaan jual beli akun *game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara dan bagaimana pelaksanaan jual beli akun *game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara ditinjau dari Fiqh Muamalah. Dan kesamaannya dengan penelitian ini adalah sama sama membahas mengenai *game online*.
5. Skripsi Mochtar Indra Efendi IAIN Padangsidimpuan dalam penelitiannya membahas mengenai analisa hukum Islam tentang jual beli Senjata pada *Game online* jenis Player Unknown's Battle Ground Mobile (PUBG) di Kota Padangsidimpuan. Di zaman modern ini, orang gemar seklali melakukan transaksi jual beli secara E-commrce. Menurut Hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar. Dengan tehknologi internet perilaku manusia mengalami perubahan yang cukup signifikan, tehknologi internet tidak hanya digunakan untuk mengetahui informasi tapi juga untuk berbisnis dan sebagai sarana hiburan seperti permainan video game jenis PUBG. Dan kesamaannya dengan penelitian ini adalah sama- sama membahas mengenai *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas dapat dilihat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu di atas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini:

1. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim adalah sama-sama meneliti tentang bagaimana *game online* terhadap perilaku remaja. Sedangkan perbedaannya adalah beliau menggunakan metode kuantitatif dan dalam melihat perilaku remaja yang bermain *game online* selain itu subjek penelitiannya adalah mahasiswa sedangkan di dalam penelitian ini adalah remaja Desa Huraba 16 hingga 22 tahun.
2. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriah adalah sama-sama meneliti tentang bagaimana *game online* terhadap perilaku remaja, dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaannya adalah beliau lebih condong melihat tentang perilaku remaja dalam melakukan ibadah selain itu penelitian ini juga berbeda lokasi dengan penelitian ini yaitu di Desa Rangai Kec. Latibung Kab. Lampung Selatan
3. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah adalah sama-sama meneliti tentang perilaku remaja. Sedangkan perbedaannya adalah beliau menggunakan metode kuantitatif dalam melihat perilaku remaja yang selain itu ia juga lebih melihat kepada kesehatan mental dan bagaimana dampaknya dalam mempengaruhi hasil belajar dengan menggunakan metode kuantitatif
4. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdah Mardiana adalah sama-sama meneliti tentang bagaimana *game online* dalam

melakukan transaksi dan sama-sama menggunakan metode kualitatif dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaannya adalah beliau hanya melihat bagaimana transaksi *game online* itu dilakukan dan bagaimana pandangan fiqh mengenai transaksi tersebut selain itu lokasi penelitiannya adalah di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidempuan Utara.

5. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mohtar Indra Efendi adalah sama-sama meneliti tentang bagaimana *game online* dan sama-sama menggunakan metode kualitatif dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaannya adalah beliau lebih condong tentang bagaimana transaksi yang dilakukan pada *game online* dan bagaimana fiqh dalam meninjau transaksi tersebut.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

1. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilakukan Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Dan penelitian ini akan di laksanakan pada bulan Oktober 2022 sampai dengan Desember 2022. Adapun lokasi ini dipilih dikarenakan Desa Huraba Kec. Siabu Kabupaten Mandailing Natal memiliki remaja yang cukup aktif dalam bermain game terutama dalam melakukan jual beli chips Higgs Domino, sehingga peneliti tertarik untuk menjadikan lokasi ini sebagai lokasi penelitian agar menjadi solusi bagi remaja Desa Huraba dalam mengatasi kecanduan *game online*.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif, karena data yang dianalisis bukan untuk menerima atau menolak hipotesis, tetapi hasil analisis berupa gambaran gejala yang diamati pada studi kasus.¹ Data kualitatif adalah data yang tidak dapat diwujudkan dalam bentuk digital, melainkan data yang diwujudkan dalam bentuk interpretasi yang menggambarkan kondisi, proses, dan peristiwa tertentu.² Penelitian ini bersifat deskriptif dan bertujuan untuk menyajikan fakta, keadaan, variabel dan fenomena yang sedang terjadi pada

¹ M. Subana Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), hlm. 17.

² HLM. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016), hlm. 94.

saat penelitian berlangsung dan disajikan apa adanya.³ Kemudian peneliti mencatat dengan cermat semua gejala atau fenomena yang dilihat peneliti melalui wawancara, catatan, foto, kaset video, dokumen pribadi, dokumen resmi, dan lain-lain, yang dianggap dapat memperkuat penelitian.⁴

3. Subjek Penelitian

Dalam hal ini, subjek penelitian dapat berupa benda, manusia atau dalam penelitian lain berupa sekolah, lembaga, bank atau desa. Dalam menganalisa banyaknya data satuan menunjukkan banyak subjek penelitian. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.⁵ Dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua remaja yang anaknya kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

4. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang masalah atau keadaan yang sebenarnya. Untuk memperoleh data dan informasi tersebut maka dibutuhkan informan penelitian. Informan adalah orang yang diwawancarai, dimintai informasi oleh si pewawancara, baik itu melalui pertanyaan tertulis maupun tidak tertulis yang dapat memberikan informasi tentang fenomena penelitian.⁶ Informan penelitian ini adalah orang tua remaja yang anaknya mengalami kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

³ Sudrajat, hlm. 26.

⁴ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 93.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 121.

⁶ Arikunto, hlm. 122.

5. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Di istilahkan bahwa data primer adalah data yang didapat sendiri dan merupakan data yang tidak dapat diperoleh dari siapapun kecuali dengan meneliti sendiri.⁷ Dan yang menjadi narasumber data primer dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* sebanyak 15 orang di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

b. Data Sekunder

Data sekunder berperan dalam membantu mengungkap data yang diharapkan, dan data sekunder diperoleh dari referensi terkait pertanyaan yang diteliti dan digunakan atau diterbitkan oleh organisasi yang bukan pengolahannya.⁸ Dan data sekunder dalam penelitian ini di peroleh dari kepala desa penduduk setempat mengenai jumlah penduduk dan catatan-catatan yang menggambarkan masyarakat berusia remaja di Desa Huraba. Dalam penelitian ini data sekunder yang dimaksud adalah data jumlah remaja NNB Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing natal yang berjumlah 64 remaja NNB.

6. Instrument Pengumpulan Data

⁷ Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 49.

⁸ Husein Umar, *Ibid.*, hlm. 16.

Instrument pengumpulan data merupakan metode pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan menggunakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Selain menggunakan instrumen, juga dapat dilakukan dengan mempelajari dokumen atau catatan yang mendukung penelitian. Sebelum mengumpulkan data yang terpenting adalah melakukan observasi lapangan (*survey*) agar tidak terkendala dalam proses pelaksanaan penelitian.⁹ Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari studi lapangan ini, alat-alat pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Metode observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan perilaku remaja mengenai bermain *game online* di di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Adapun yang menjadi pedoman dalam melakukan observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengamati secara langsung kondisi lokasi penelitian.
2. Mengamati subjek penelitian saat sedang melakukan wawancara.
3. Informan dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

⁹ Mardalis, *Metode Pendekatan Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 73.

4. Mengamati secara langsung perilaku remaja yang sedang bermain *game online*.
5. Mengamati dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online*.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan atau data untuk tujuan pengumpulan data awal penelitian, untuk memperoleh informasi dan data terkait variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu dengan mengadakan tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung bertatap muka dengan responden.¹⁰ Adapun informan yang dimaksud adalah remaja yang kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan data pribadi informan yang dilakukan seorang psikolog dalam meneliti perkembangan seorang klien melalui catatan pribadinya.¹¹

7. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan pekerjaan yang amat kritis dalam proses penelitian, penelitian harus secara cermat menentukan pola analisis statistik ataupun non statistik.¹² Metode analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengelola hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Dengan melihat landasan penelitian

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 194.

¹¹ Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 157–58.

¹² Pujani Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm 209.

teoritis, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Kualitatif Deskriptif.

Tujuan analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Pekerjaan analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengategorikannya bertujuan menemukan tema dan hipotesis kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif.¹³ Aktivitas dalam analisis data yaitu:

- a. Reduksi data (*data reduction*), yaitu pengolahan data mulai dari editing, koding, hingga tabulasi data yang mencakup kegiatan mengikhtisarkan hasil pengumpulan data selengkap mungkin dan memilihnya ke dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, atau tema tertentu.
- b. Penyajian data (*Display data*), Hasil reduksi data diorganisasikan sehingga terlihat sosoknya secara lebih utuh.
- c. *Conclusion drawing and verification*, pembuatan tabel atau diagram berbentuk sketsa, sinopsis, matriks atau bentuk-bentuk lain ataupun jenis reduksi data yang telah diorganisasikan untuk memudahkan pemaparan dan penegasan kesimpulan.¹⁴

¹³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 103.

¹⁴ Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, *Terampil Mengolah Data Kualitatif Dengan NVIVO* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 7–8.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Temuan Umum

1. Letak Geografis

Kecamatan Siabu adalah salah satu Kecamatan yang ada di Mandailing Natal, sejak berdirinya Kabupaten Mandailing Natal, Kecamatan ini masuk kedalam wilayah Kabupaten Mandailing Natal, Kecamatan Siabu terdiri dari 28 desa, dengan luas wilayah 34 536, 48 Km² dengan ketinggian 250-600 mdpl memiliki 26 desa dan 2 kelurahan. Kecamatan Siabu merupakan wilayah dataran yang memiliki batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Tapanuli Selatan.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Bukit Malintang dan Kecamatan Naga Juang.
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Muara Batang Gadis dan Kabupaten Tapanuli Selatan.
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Muara Batang Gadis dan Kabupaten Tapanuli Selatan

Kecamatan Siabu berada di Kabupaten Mandailing Natal dan merupakan salah satu kecamatan yang berada paling ujung di sebelah utara dan berbatasan dengan Tapanuli Selatan. Wilayah ini juga merupakan salah satu daerah yang didominasi oleh daerah persawahan dan juga perkebunan yang merupakan salah satu mata pencaharian utama masyarakat setempat.

Tabel IV.1
Daftar Kelurahan/ Desa di Kecamatan Siabu

No	Desa/Kelurahan	Kecamatan	Luas Wilayah (H _a)	Jumlah Penduduk
1.	Aek Mual	Siabu	128,95	547
2.	Bonan Dolok	Siabu	2.058,27	.739
3.	Huraba I	Siabu	929,61	2.003
4.	Huraba II	Siabu	219,93	1.886
5.	Huta Baringin	Siabu	50,68	990
6.	Huta Godang Muda	Siabu	973,32	4.185
7.	Hutapuli	Siabu	2.156,58	3.468
8.	Huta Raja	Siabu	1.275,81	.734
9.	Lumban Dolok	Siabu	765,36	4.408
10.	Lumban Pinasa	Siabu	115,49	615
11.	Muara Batang Angkola	Siabu	8.575,36	521
12.	Pintu Padang Jae	Siabu	345,81	830
13.	Pintu Padang Julu	Siabu	181,92	1.878
14.	Siabu	Siabu	2.824,23	.388
15.	Sibaruang	Siabu	1.856,32	1.697
16.	Sihepeng	Siabu	547,23	1.185
17.	Sihepeng Dua	Siabu	595,25	654
18.	Sihepeng Empat	Siabu	589,64	671
19.	Sihepeng Lima	Siabu	733,72	1.209
20.	Sihepeng Tiga	Siabu	601,53	1.166
21.	Sihepeng Satu	Siabu	571,47	1.585
22.	Simangambat	Siabu	6.028,17	8.830
23.	Simaninggir	Siabu	164,19	1.118
24.	Sinonoan	Siabu	56,17	1.125
25.	Tanggabosi I	Siabu	155,37	856
26.	Tanggabosi II	Siabu	333,73	1.306
27.	Tanggabosi III	Siabu	1.278,08	1.053
28.	Tanjung Sialang	Siabu	424,29	663
Total			34.536,48	52.283

Kecamatan ini beribukotakan Kelurahan Siabu yang berdiri sejak tahun 1947 dan meruoakan salah satu kecamatan yang cukup tua di Kabupaten Mandailing Natal ditandai dari camat pertqama yang bertugas di Kecamatan pada tahun 1947 dan sampai sekarang sudah ada 37 camat yang menjabat. Sebelum Tabagsel dimekarkan Kecamatan Siabu masih termasuk

kedalam Kabupaten Tapanuli Selatan dan sejak tanggal 09 Maret 1999 Kabupaten Mandailing Natal diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri Syarwan Hamid. Pada mulanya Kabupaten Mandailing Natal memiliki 8 Kecamatan dan salah satunya Kecamatan Siabu.

2. Penduduk Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Kecamatan Siabu merupakan salah satu kecamatan yang memiliki jumlah penduduk yang cukup banya dan memilik profesi yang cukup beragam. Wajar jika ada pemilihan calon wakil rakyat daerah, kecamatan siabu cukup sering dikunjungi mengingat penduduk kecamatan ini sangat mempengaruhi jumlah suara yang didapat.

Tabel IV.2
Jumlah Penduduk Kelurahan/ Desa di Kecamatan Siabu

No	Nama Desa/Kelurahan	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Sihepeng	554	631	1.185
2	Sihepeng Sada	755	830	1.585
3	Sihepeng Dua	313	341	654
4	Sihepeng Tolu	578	588	1.166
5	Sihepeng Opat	320	351	671
6	Sihepeng Lima	594	615	1.209
7	Sibaruang	810	887	1.697
8	Hutaraja	789	945	1.734
9	Hutapuli	1.617	1.851	3.468
10	Simangambat	4.339	4.491	8.830
11	Lumban Pinasa	309	306	615
12	Bonan Dolok	1.346	1.393	2.739
13	Siabu	1.610	1.778	3.388
14	Simaninggir	516	602	1.118
15	Huraba I	960	1.043	2.003
16	Huraba II	901	985	1.886
17	Lumban Dolok	2.158	2.250	4.408
18	Aek Muall	252	295	547
19	Sinonoan	529	596	1.125
20	Hutabaringin	475	515	990
21	Pintu Padang Jae	398	432	830
22	Pintu Padang Julu	912	966	1.878

23	Tangga Bosi I	404	452	856
24	Tangga Bosi II	611	695	1.306
25	Tangga Bosi III	499	554	1.053
26	Tanjung Silaang	342	321	663
27	Hutagodang Muda	2.076	2.082	4.185
28	Muara Batang Angkola	253	268	521
Total		25.220	27.063	52.283

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan jika kelurahan dengan penduduk yang cukup banyak adalah Kelurahan Simangambat dengan jumlah sebanyak 8.830 jiwa, sedangkan penduduk dengan jumlah yang sedikit adalah Desa Muara Batang Angkola dengan jumlah penduduk sebanyak 521 jiwa dan Kecamatan ini di dominasi oleh penduduk dengan jenis kelamin perempuan daripada laki-laki.

Tabel IV.3
Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia di Kecamatan Siabu

NO	Kelompok Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	0 – 4	2.977	3.000	5.977
2	5 – 9	3.048	3.091	6.139
3	10 – 14	2.996	2.942	5.938
4	15 – 19	2.722	2.753	5.475
5	20 – 24	2.087	2.180	4.267
6	25 – 29	1.724	1.830	3.554
7	30 – 34	1.544	1.707	3.251
8	35 – 39	1.515	1.682	3.197
9	40 – 44	1.369	1.542	2.911
10	45 – 49	1.341	1.525	2.866
11	50 – 54	1.203	1.358	2.561
12	55 – 59	974	1.106	2.080
13	60 – 64	774	909	1.683
14	65 – 69	486	619	1.105
15	70 – 74	245	387	632
16	75+	215	432	647
Total		25.220	27.063	52.283

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan jika di Kecamatan Siabu lebih banyak berusia 5 – 9 tahun, dan paling sedikit berusia 70 – 74 tahun,

dan lebih banyak penduduk berjenis kelamin perempuan daripada berjenis kelamin laki-laki.

Temuan Khusus

Pada penelitian ini yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal” adalah penelitian yang menggunakan wawancara sebagai instrumen peneliti dalam mengumpulkan data dari informan di Desa Huraba Kecamatan Siabu. Adapun informasi yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Jenis *Game online* yang Diminati Oleh Remaja di Desa Huraba

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 Desa Huraba yang terkena dampaknya sehingga remaja yang berada di Desa ini lupa waktu dan tidak peduli dengan orang lain. Selain itu dalam pergaulan mereka juga sama-sama kecanduan *game online* sehingga dampaknya cukup sulit untuk di atasi, adapun dampak yang ditimbulkan dari kecanduan ini adalah melalaikan waktu belajar berharganya, seperti menggunakan *game online* sehingga mengakibatkan remaja kesulitan berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain juga menghambat perkembangan emosional.

Adapun kelompok usia remaja Desa Huraba Kecamatan Siabu yang kecanduan *game online* dapat dilihat kedalam tabel di bawah ini:

Tabel IV.4
Klasifikasi Usia Remaja ynag Kecanduan *Game online*

NO	Kelompok Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	16-18 tahun	6	1	7
2	19-21 tahun	2	0	2
3	21-23 tahun	1	0	1
4	24-26 tahun	4	1	5
Total		13	2	15 Remaja

Dari tabel IV.4 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 13 orang dibandingkan dengan perempuan yang hanya berjumlah 2 orang saja kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui jika laki-laki yang kecanduan *game online* berusia 16-18 tahun berjumlah 6 orang dengan 1 orang perempuan. Kelompok remaja yang berusia 19-21 tahun berjumlah 2 orang laki-laki, kelompok usia 21-23 hanya 1 orang laki-laki dan yang terakhir berusia 24-26 tahun terdapat 4 orang laki-laki dengan 1 orang perempuan.

Sebagaimana wawancara dengan Asmar Efendi Nasution sebagai remaja yang kecanduan *game online*, yaitu:

Anak saya sudah mulai menggunakan *game online* sejak beberapa bulan yang lalu, jenis *game online* yang gunakan adalah higgs domino atau bermain slot, selain itu bermain game ini juga sebagai salah satu cara mereka dalam mengisi waktu serta menghilangkan kebosanan, tetapi sering berjalannya waktu membuat anak saya menjadi lupa waktu untuk belajar.¹

¹Hasil wawancara, saudara Asmar Efendi Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 3 Januari 2023.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua remaja bernama Muhammad Saleh Nasution yang mengatakan jika:

Anak saya bermain *game online* kurang lebih 12 jam sehari dengan jenis game Moba (*Mobile Legend*) dan Slot (*Higgs Domino*), sepulang sekolah juga bermain *game online* bersama dengan teman sebayanya, dan terkadang melakukan *main bareng* bersama teman di sekolah atau pun teman yang berada di Desa tersebut.²

Kemudian wawancara yang dilakukan dengan remaja bernama Gojali Hasibuan 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 ya terkadang bermain *Higgs Domino* untuk mendapatkan uang, saya rasa permainan ini merupakan judi karena mengharuskan kita mengeluarkan uang.³

Berbeda dengan hasil wawancara yang dilakukan penelitian kepada saudara Tanto Wiyahyah, ia mengatakan bahwa:

Saya sering bermain *game online*, saya bermain *game online* hanya ketika saya merasa stres. Karena saya merasa, ketika saya bermain *game online* stres saya jadi hilang. Ketika stres saya berkelanjutan, bisa saja saya bermain *game online* juga berkelanjutan, hingga akhirnya saya bergantung pada *game online*.⁴

Wawancara dengan saudari Hendri Nasution sebagai remaja yang kecanduan *game online*, yaitu:

Bahwasanya saya pada awalnya hanya melihat teman-teman anak saya yang bermain *game online*, kemudian anak saya pun penasaran dengan permainan *game* yang sering dilakukan teman-teman bermainnya. Karena ketagihan bermain *game online* anak saya pun mendownload aplikasi *game online* melalui play store. *Game online*

²Hasil wawancara, saudara Muhammad Saleh Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 3 Januari 2023.

³Hasil wawancara, saudara Gojali Hasibuan selaku orang tua remaja pada tanggal 2 Januari 2023.

⁴Hasil wawancara, saudara Tanto Wiyahyah, kecanduan selaku orang tua remaja tanggal 2 Januari 2023.

yang saya download adalah *higgs domino* atau *slot* dan juga *mobile legend*.⁵

Dari hasil observasi di atas dapat disimpulkan jika salah satu faktor penyebab remaja yang kecanduan *game online* adalah faktor dari pengaruh tema-temannya dan juga kurangnya perhatian dari kedua orang tuanya kurangnya. Kemudian rasa penasaran juga menjadi salah satu indikator dalam membuat anak menjadi kecanduan *game online* ini. Jenis *game online* yang paling sering di download oleh remaja di Desa Huraba adalah *game online* dengan jenis *slot* atau aplikasi *game online higgs domino*. Terkadang remaja terlalu sibuk dalam bermain sehingga mereka tidak mendengar apa yang dikatakan oleh orang tua dan tidak mendengarkan ketika dipanggil oleh orang tuanya, terutama melakukan sesuatu yang disuruh oleh orang tuanya.

2. Dampak Kecanduan *Game online* Pada Remaja di Desa Huraba

Terkait dengan dampak penggunaan *game online* di Desa Huraba yang dimana pada saat ini sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat, dimana hampir setiap hari remaja di Desa Huraba bermain *game online* baik itu dengan oranglain dengan atau teman sebaya, keluarga, maupun saudara. Meski mudah dalam menggunakannya dengan mendownload di playstore, tentunya terdapat dampak positif dan juga negatif dari bermain *game online* diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Orang tua

⁵ Hasil wawancara, saudara Hendri Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 2 Januari 2023.

Orang tua merupakan adalah orang yang bertanggung jawab di dalam satu keluarga ataupun rumah tangga baik dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua memiliki tanggung jawab kepada baik mendidik, mengasuh dan juga membimbing anak-anaknya hingga mencapai tahapan tertentu hingga siap dalam kehidupan bermasyarakat. Orang tua harus memberikan kasih dan juga sayang kepada anak, mendengarkan anak, membantu anak merasa aman, mengajarkan aturan dan batasan, memuji anak, meluangkan waktu pada anak.

Namun orang tua di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal tidak memiliki waktu dalam memberikan nasehat dan arahan kepada anaknya agar tidak kecanduan dalam bermain *game online*. Maka dari penjelasan di atas terdapat beberapa hal dampak kecanduan *game online* yang pada anak sebagai berikut:

Wawancara dengan saudari Muhammad Arif Nasution sebagai remaja yang kecanduan *game online*, yaitu:

Anak saya terlalu kecanduan *game online* sehingga lupa waktu ketika dipanggil dan terlalu banyak menghabiskan waktu diluar, terkadang anak saya sangat sulit untuk ketika disuruh untuk melakukan sesuatu dan juga tidak mendengarkan nasehat-nasehat yang diberikan oleh orang tuanya.⁶

Kemudian wawancara dengan saudara Sanwar Nasution sebagai remaja yang kecanduan *game online*, yaitu:

Anak saya menjadi sering begadang dan tidak mendengarkan kata-kata orang tua selain itu juga anak saya tidak mendengarkan apa yang saya katakan dan lebih banyak menghabiskan waktu diluar dengan teman-temannya, selain itu terkadang anak saya melakukan

⁶ Hasil wawancara, saudara Muhammad Arif Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 31 Desember 2022.

top up dana ke game tersebut sehingga membuatnya menghabiskan banyak uang.⁷

Peneliti juga melakukan wawancara dengan saudara Roni Saputra Batubara sebagai remaja yang kecanduan *game online*, yaitu:

Anak saya sudah lama bermain *game online* bahkan sekarang sudah kecanduan *game online*. Anak saya terlalu mengikuti pergaulan yang kurang baik sehingga ia menjadi terikut-ikut dengan temannya sehingga ia sering begadang sampai larut malam.⁸

Sehingga berdasarkan dari wawancara di atas dapat disimpulkan jika kecanduan *game online* memberikan dampak negatif kepada orang tua remaja di Desa Huraba diantaranya remaja tidak mendengarkan panggilan tersebut, 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 orang tuanya.

b. Duduk Hingga Larut Malam

Duduk hingga larut malam pada remaja merupakan tingkat dampak terhadap remaja yang bermain *game online* dan merupakan salah satu bentuk permainan yang membuat remaja menjadi lupa sholat, membantu orang tua, dan belajar.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orangtua bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap remaja, Agus Batubara mengatakan:

⁷ Hasil wawancara, saudara Sanwar Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 3 Januari 2023.

⁸ Hasil wawancara, saudara Roni Saputra, kecanduan *game online*, pada tanggal 31 Desember 2022.

Saya beranggapan jika *game online* menghabiskan waktu dengan sia-sia, lupa mengenai segala hal yang akan dilakukannya sehingga terkadang ia menjadi lupa untuk sholat, makan, dan lain-lain, banyak hal yang ia lupakan, sehingga ia menjadi sering gelisah, marah ketika mengalami kekalahan saat bermain *game online*, serta duduk terlalu ketika bermain, selain itu anak saya menghabiskan sekitar kurang lebih Rp. 200.000/bulan untuk membeli *chip*.⁹

Adapun wawancara dilakukan dengan Muhammad Mahir Nasution yang mengatakan jika:

Anak saya sudah lama kecanduan *game online* karena terikut dengan teman-temannya, dan nongkrong terlalu hingga malam hari. Dengan bermain *game online* anak saya merasa tidak tenang dengan dirinya sendiri sehingga tugas sekolah pun tidak dikerjakan, lebih banyak bermain dengan teman-temannya selain itu juga merasa gelisah ketika mengalami kekalahan, terutama dalam bermain *higgs domino*, dan menghabiskan kurang lebih Rp.150.000/bulan untuk melakukan *top up chip* dan membeli *skin mobile legend*.¹⁰

Wawancara dilakukan dengan Kandar Dalimunthe yang mengatakan jika:

Anak saya jadi sering marah-marah dan sekali-kali melempar telepon genggam yang ia miliki ketika mengalami kekalahan selain itu ia juga sering duduk terlalu lama dan saat bermain. Ketika mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh gurunya dari sekolah ia tidak menyelesaikannya, saya melihat jika kecanduan *game online* berdampak cukup negatif terhadap tingkat stres anak saya dan menghabiskan Rp.250.000/bulan untuk *top up chip*.¹¹

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan jika kecanduan *game online* dapat mengakibatkan remaja duduk saja hingga larut malam pada remaja di Desa Huraba menjadi lebih sering, seperti saat bermain *game online* remaja menjadi lupa melakukan segala

⁹ Hasil wawancara, saudara Agus Batubara selaku orang tua remaja pada tanggal 31 Desember 2022.

¹⁰ Hasil wawancara, saudara Muhammad Mahir Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 31 Desember 2022.

¹¹ Hasil wawancara, saudari Kandar Dalimuthe, kecanduan *game online*, pada tanggal 31 Desember 2022.

aktivitas yang seharusnya ia kerjakan seperti lupa untuk makan, sholat, dan juga membantu orang tua karena terlalu sibuk bermain *game online* membuat anak tersebut menjadi lupa waktu dan akhirnya tidak belajar di rumah selain itu remaja juga menghabiskan kurang Rp. 150.000 hingga Rp.250.000 setiap bulannya.

c. Begadang

Begadang merupakan kegiatan yang dilakukan dengan mengurangi waktu tidur pada satu hari. Normalnya, orang dewasa memerlukan waktu tidur setidaknya 7 sampai 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 Desa Huraba sebagai berikut:

Wawancara dilakukan dengan Khoir Batubara yang mengatakan jika:

Awalnya anak saya bermain *game online* dengan teman-teman di saat berkumpul seharian, setelah balik kerumah mereka melanjutkan bermain *game online* lagi hingga larut malam, dan lupa untuk melakukan tugas sekolah, terkadang mereka begadang ketika ada perayaan tertentu seperti selesai acara pernikahan atau maulid nabi di Desa Huraba.¹²

Wawancara dilakukan dengan Suhdandi Hasibuan yang mengatakan jika:

Bahwa saya sering memainkan *game online* hingga saat ini saya sudah kecanduan *game online*, saya disini terikut dengan ajakan teman-teman sehingga kami bermain *game online* bersama dan

¹² Hasil wawancara, saudara Khoir Batubara selaku orang tua remaja pada tanggal 4 Januari 2023.

membuat kami ketagihan dan merasa puas terhadap diri masing-masing dan melanjutkan terus hingga larut malam.¹³

Seiring dengan wawancara dilakukan dengan Suhdandi Hasibuan peneliti juga melakukan wawancara dengan Muhammad Sein Nasution yang mengatakan jika:

Menurut saya, remaja sudah banyak yang terpegaruh dengan *game online* bahkan remaja menjadi kecanduan dalam bermain *game online*, ini disebabkan karena terpengaruh dengan pergaulan seperti teman dekatnya. Bukan hanya itu orangtua juga sering menegurnya ketika begadang tetapi remaja melanjutkan bermain *game online* tanpa mementingkan orangtuanya.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja sering melakukan begadang dengan teman-temannya sehingga dapat mengganggu kesehatan fisik para remaja. Terlebih lagi ketika remaja harus sekolah keesokan paginya dan membuat mereka datang terlambat ke sekolah, selain itu juga dengan begadang mereka melakukan *top up* untuk bermain *game online higgs domino*.

d. Sosialisasi dengan Teman

Teman merupakan orang yang mengerti dengan diri kita walaupun pada dasarnya tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan kita, teman merupakan orang yang mendengarkan kita, orang yang tidak pernah mengekang dan juga tidak menjatuhkan citra kita di depan umum. Namun pada kenyataannya yang terjadi di Desa Huraba adalah memiliki sikap apatis terhadap remaja lainnya, untuk lebih jelasnya peneliti melakukan wawancara dengan orang tua remaja berikut ini:

¹³ Hasil wawancara, saudara Suhdandi Hasibuan selaku orang tua remaja pada tanggal 2 Januari 2023.

¹⁴ Hasil wawancara, saudara Muhammad Sein Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 3 Januari 2023.

Wawancara dilakukan dengan Tanto Wiyahyah yang mengatakan

jika:

Semenjak kecanduan *game online* anak saya menjadi jarang dengan bergabung dengan teman NNB di Desa Huraba, selain itu setiap melakukan pengajian dan kegiatan lain yang berkaitan dengan kegiatan keagamaan seperti maulid nabi dan pengajian pada malam tertentu, anak saya lebih memilih untuk pergi bermain *game online* dengan teman-temannya yang lain.¹⁵

Wawancara dilakukan dengan Sanwar Nasution yang mengatakan

jika:

Anak saya terkadang lebih peduli terhadap dirinya sendiri saja dan apatis terhadap teman-temannya yang lain ia lebih jarang bersosialisasi selain daripada temannya bermain *game online*, ia juga jarang mengikuti kegiatan-kegiatan masyarakat seperti melakukan pengajian dan acara-acara adat lainnya.¹⁶

Selain itu wawancara juga dilakukan dengan Agus Batubara yang

mengatakan jika:

Kecanduan *game online* ini membuat anak saya menjadi jarang bergaul dengan masyarakat dan NNB di Desa Huraba, padahal akan lebih baik jika ia berteman dengan remaja yang tidak kecanduan *game online* seperti ikut dalam pengajian dan melakukan kegiatan dan hal-hal positif seperti kegiatan adat dan juga istiadat di Desa Huraba.¹⁷

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan jika kecanduan *game online* akan berdampak kepada sosialisasi anak tersebut di tengah-tengah masyarakat, selain itu juga para remaja di Desa Huraba yang mengalami kecanduan *game online*, sering melakukan *top up* untuk membeli *chip* di permainan *higgs domino* dengan harapan dapat

¹⁵ Hasil wawancara, saudara Tanto Wiyahyah selaku orang tua remaja pada tanggal 2 Januari 2023.

¹⁶ Hasil wawancara, saudara Sanwar Nasution selaku orang tua remaja pada tanggal 3 Januari 2023.

¹⁷ Hasil wawancara, saudara Agus Batubara selaku orang tua remaja pada tanggal 31 Desember 2022.

memperoleh keuntungan kembali dari hasil taruhan memainkan *slot* di *game higgs domino*.

Solusi merupakan salah satu bentuk dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi sehingga diharapkan menjadi jalan keluar di masa yang akan datang. Salah satunya adalah solusi mengenai bagaimana cara mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa tokoh masyarakat dan juga alim ulama mengenai bagaimana solusi yang tepat dalam mengatasi kecanduan *game online* terutama *game Higgs Domino* yang tentunya dapat merugikan remaja itu sendiri:

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Helmi Nasution selaku

Alim Ulama di Desa Huraba mengatakan jika:

Kecanduan *game online* terutama *higgs domino* dan juga bermain *slot* dapat mengakibatkan remaja dan anak-anak menjadi seseorang yang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya apalagi banyak remaja yang tidak mengikuti kegiatan-kegiatan masyarakat seperti melakukan pengajian dan acara adat, menurut saya solusi yang tepat dalam mengatasi kecanduan *game online* ini adalah peran orang tua dalam mengawasi anak-anak diantaranya adalah dengan membatasi penggunaan telepon genggam saat malam hari dan juga sepulang sekolah, dengan menyuruh anak untuk tidak bermain *game online* sebelum menyelesaikan tugas-tugasnya.¹⁸

Adapun wawancara yang dilakukan peneliti dengan Muhammad

Bakran Caniago selaku Alim Ulama di Desa Huraba mengatakan jika:

Kecanduan *game online* bagi remaja menjadi momok yang menakutkan bagi para orang tua dan juga remaja itu sendiri, sehingga bermain *game online* menjadi tanggung jawab bersama baik dalam mengawasi, mengarahkan dan juga menasehati anak

¹⁸ Hasil wawancara, saudara Helmi Nasution selaku alim ulama pada tanggal 4 Januari 2023.

tersebut agar tidak terlalu banyak menghabiskan waktu menggunakan telepon genggamnya dengan cara tidak memberikan telepon genggam kepada anak tersebut, kemudian orang tua harus melakukan pengawasan dan juga mencari kegiatan lain agar dapat melupakan permainan *online* terutama *higgs domino* atau *slot*.¹⁹

Adapun mengatasi permasalahan *game online* dengan melakukan kegiatan lain sebagai berikut:

a. Mengikuti Kegiatan NNB

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Muhammad Bakran Chaniago selaku Alim Ulama di Desa Huraba mengatakan:

Kecanduan *game online* dapat diatasi dengan mengikuti kegiatan NNB seperti melakukan kegiatan gotong royong membersihkan jalan maupun pekarangan Desa Gading dan mengikuti kegiatan membantu menyiapkan teratak pada saat acara pesta pernikahan dan mengikuti kegiatan pengajian setiap malam Jumat yang selagi membuat positif yang baik untuk masyarakat.²⁰

b. Membantu Orang Tua Berkebun/Bersawah

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Helmi Nasution selaku Alim Ulama di Desa Huraba mengatakan:

Kecanduan *game online* dapat diatasi dengan membantu orang tua memanen karet ataupun bersawah di sore hari, terlebih lagi kegiatan ekonomi masyarakat adalah bertani dan berkebun dengan melakukan hal positif ini diharapkan remaja tidak kecanduan dalam bermain *game online* serta tidak menghabiskan uang yang mereka miliki untuk *game*.²¹

c. Membuat Kegiatan Keterampilan

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Helmi Nasution selaku Alim Ulama di Desa Huraba mengatakan:

¹⁹ Hasil wawancara, saudara Bakran Chaniago selaku alim ulama pada tanggal 4 Januari 2023.

²⁰ Hasil wawancara, saudara Bakran Chaniago selaku alim ulama pada tanggal 4 Januari 2023.

²¹ Hasil wawancara, saudara Helmi Nasution selaku alim ulama pada tanggal 4 Januari 2023.

NNB di Desa Huraba mengadakan keterampilan membuat keripik, hal ini dilakukan agar remaja di Desa Huraba memiliki kegiatan dan menghasilkan manfaat bagi diri sendiri dan juga masyarakat, remaja yang kecanduan *game online* ini dapat mengikuti kegiatan keterampilan ini agar lupa bermain *game online* dan cenderung melakukan kegiatan-kegiatan positif.²²

d. Mengikuti Kegiatan Pengajian

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Muhammad Bakran

Caniago selaku Alim Ulama di Desa Huraba mengatakan:

Desa Huraba memiliki NNB (Naposo Nauli Bulung) yang mengajari anak-anak di Desa ini agar pandai mengaji, mengajar mengaji ini dilakukan selama tiga hari berturut-turut setiap satu minggu dan dilakukan dengan NNB yang berada di masjid sehingga remaja yang melakukan kegiatan ini memiliki perilaku yang baik.²³

Berdasarkan dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan jika kecanduan *game online* dapat diubah dengan melakukan kegiatan lain yang positif dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Dengan membuat kegiatan-kegiatan itu remaja-remaja lainnya membuat kreasi seperti membuat keripik dan dapat mereka jual untuk memperoleh penghasilan dan tambahan uang sekolah. Begitu juga mereka mengadakan mengajar mengaji agar anak-anak di Desa Huraba tidak sering bermain *game online* karena bermain dengan waktu yang berlebihan akan mudah merusak pola pikir remaja di Desa Huraba dengan kegiatan tersebut mereka bisa mengurangi waktu berjam-jam bermain *game online* begitu juga dengan remaja-remaja lainnya.

Adapun perspektif Islam mengenai dampak *game online* terhadap perilaku remaja adapun di dalam Islam dikenal dengan pendekatan

²² Hasil wawancara, saudara Helmi Nasution selaku alim ulama pada tanggal 4 Januari 2023.

²³ Hasil wawancara, saudara Bakran Chaniago selaku alim ulama pada tanggal 4 Januari 2023.

behavioral didasarkan pada pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia yang menekankan pada pentingnya pendekatan sistematis dan terstruktur pada konseling. Proses belajar tingkah laku melalui kematangan dan belajar. Selanjutnya, tingkah laku lama dapat diganti dengan tingkah laku baru. Manusia dipandang memiliki potensi untuk berperilaku tepat atau salah. Manusia mampu melakukan refleksi atas tingkah laku baru atau dapat mempengaruhi perilaku orang lain.²⁴ Konsep terapi behavior ini apabila diimplementasikan di dalam kehidupan remaja yang kecanduan memainkan game online, maka akan menggiring jiwa remaja tersebut untuk menuju perilaku yang sejalan dengan ajaran Islam. Dalam upaya pencapaiannya, syarat dan kriteria yang harus dipenuhi antara lain;²⁵

- a. Siap meninggalkan dosa dengan sekuat hati dan berniat tidak akan mengulangi dosa-dosa yang pernah dilakukan.
- b. Menghentikan perbuatan dosa yang pernah dilakukan,
- c. Perbuatan dosa yang pernah diperbuatannya harus setimpal dengan dosa yang di tinggalkannya sekarang, dan
- d. Meninggalkan dosa semata-mata karena mengagungkan Allah bukan untuk yang lain.

Imam Nawawi juga menarakan untuk dapat menanamkan niat yang kuat dan sifat konsisten dalam diri. Selanjutnya, jika ia tinggal dan bergaul di lingkungan Imam Nawawi juga menarakan untuk dapat menanamkan niat yang kuat dan sifat konsisten dalam diri. Selanjutnya, jika ia tinggal dan

²⁴ Gantina Eka Wahyuni dan Karsih Kumalasari, *Teori Dan Teknik Konseling* (Jakarta: Indeks, 2011), hlm. 172.

²⁵ Imam Al-Ghazali, *Minhajul Abidin Ter. Abul Hayadh* (Surabaya: Mutiara Ilmu, 2009), hlm. 49.

bergaul di lingkungan. Perkembangan jiwa atau perilaku banyak ditentukan oleh adanya proses dialektik dengan lingkungan. Satu hal lagi yang harus diingat adalah dengan niat, tekad dan ikhtiar yang sungguh-sungguh, hal inilah yang mengantar jiwa seseorang kepada rahmat Allah. Tidak cukup sampai di situ, lebih lanjut konsep terapi taubat ini mengandung suatu spirit serta energi yang mampu memotivasi seseorang untuk lebih giat melakukan sesuatu ke arah perbaikan, baik itu perbaikan meliputi dirinya sendiri, melakukan kebaikan pada orang lain, ataupun di lingkungan sekitarnya. Pada akhirnya konsep taubat ini mampu menggiring paradigma seseorang yang mulanya terjatuh ke dalam lubang kemaksiatan, beralih ke jalur dan arah yang sesuai dengan yang telah dikehendaki Allah, yakni taubat sebagai motivasi hijrah ke arah yang lebih baik.

Secara berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi pemainnya, mulai dari gangguan fisik, mental, perilaku hingga kepribadian/karakter seseorang. Islam melarang kita untuk mendekati perkara yang dapat membahayakan. Imam Al- Ghazali memberikan sebuah ungkapan

كل ما تجوز حده انعكس الى ضده

“Bahwa segala sesuatu yang melampaui batas kewajaran memiliki hukum sebaliknya”.²⁶

Islam tidak melarang memainkan gameonline selama memainkannya masih dalam batas kewajaran dan yang dimainkan tidak bertentangan dengan hukum syariat. Segala sesuatu yang dilakukan secara berlebihan

²⁶ Al-Ghazali, hlm. 73.

akan memberikan dampak yang tidak baik termasuk permainangameonline yang mudah menyebabkan kecanduan bagi pemainnya.

Hasil Observasi Penelitian

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap remaja yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 15 remaja ditemukan hal-hal sebagai berikut:

1. Sikap dan Perilaku Remaja Dalam Bermain *Game Online*

Kecanduan *game online* memberikan dampak negatif kepada orang tua remaja di Desa Huraba diantaranya remaja tidak mendengarkan panggilan tersebut, 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 orang tuanya.

Selain membangkang terhadap orang tua remaja yang kecanduan *game online* di Desa Huraba Kecamatan Siabu juga duduk hingga larut malam sehingga remaja menjadi lupa sholat, makan, membantu orang tua, dan belajar. Karena terlalu sibuk bermain *game online* membuat anak tersbut menjadi lupa waktu dan akhirnya tidak belajar di rumah selain itu remaja juga menghabiskan demi memenuhi kebutuhannya bermain *game online*.

Remaja juga sering melakukan begadang dengan teman-temannya sehingga dapat mengganggu kesehatan fisik para remaja. Terlebih lagi ketika remaja harus sekolah keesokan paginya dan membuat mereka datang

terlambat ke sekolah. dan sikap remaja yang mengalami kecanduan *game online* adalah memiliki sikap apatis terhadap remaja lainnya dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

2. Sarana dan Prasarana yang Mendukung Permainan *Game Online*

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam melihat sarana dan prasarana yang digunakan oleh remaja dalam bermain *game online* adalah menggunakan telepon genggam berbasis *android OS*, selain itu para remaja juga perlu mengunduh beberapa aplikasi *game* sebelum memainkannya. Selain itu remaja perlu membeli paket *internet* sebelum mulai untuk mengunduh *game online* yang di inginkan. Paket internet yang digunakan pun cukup beragam mulai dari 2 GB/minggu, 4-5GB/bulan hingga yang paling banyak dibeli oleh remaja adalah 12 GB/bulan.

Selain itu tidak sedikit remaja yang juga memanfaatkan jaringan interne dengan menggunakan WIFI. Jaringan WIFI diperoleh dari kedai-kedai sekitar yang menyediakan jaringan WIFI dan harus membayar sebesar Rp. 2000.-/jam. Kedai ini juga menjadi salah satu prasarana yang digunakan oleh remaja untuk berkumpul dan melakukan mabar (main bareng) dalam istilah anak zaman sekarang. Penggunaan WIFI juga menguntungkan pemilik kedai karena selain menggunakan jaringan para remaja membeli beberapa minuman pada saat bermain *game online*.

3. Keadaan Remaja dan Respon Saat Mengalami Kekalahan *Game Online*

Adapun keadaan remaja saat bermain *game online* adalah mengalami stress saat mengalami kekalahan seperti membanting HP dan gelisah karena telah mengeluarkan uang yang cukup banyak terhadap *game online*. Selain itu remaja juga berekspektasi mendapat keuntungan terhadap *game higgs domino*. Selain itu remaja juga tidak sedikit yang mencuri uang orang tua demi melakukan *top up game online*, terlebih lagi ketika uang yang digunakan untuk bertaruh telah habis digunakan. Para remaja hanya fokus pada permainan dan tidak menghiraukan siapapun yang berada disekitarnya.

Kemudian respon remaja yang kecanduan *game online* menjadi lebih sering marah dan mengeluarkan kata-kata tidak pantas ketika mengalami kekalahan. Hal ini terjadi karena saat menjelang permainan remaja menggunakan emosional yang cukup tinggi sehingga mereka selalu berekspektasi untuk selalun menang dan mendapat keuntungan dari permainan tersebut. Tetapi di dalam permainan tentunya ada pemenang dan pihak yang kalah, hanya saja pihak yang kalah tentu tidak terima dengan kekalahan tersebut sehingga remaja di Desa Huraba melampiaskan kekalahan tersebut dengan kemarahan.

4. Proses Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti maka proses yang dilakukan remaja ketika bermain *game online* adalah sebagai berikut:

a) Mengunduh Aplikasi *Game*

Seseorang yang tertarik untuk bermain *game online* biasanya akan mendownload *game* tersebut melalui aplikasi *playstore* dengan cara:

- 1) Masuk dilayanan aplikasi *play store* yang telah disediakan *Smartphone*.

2) Lalu ketik game yang akan di dinuduh di tab pencarian maka akan muncul game yang di inginkan.

b) Cara melakukan pendaftaran pada *Game*

Sebelum menjalankan permainan di aplikasi permainan yang telah disediakan oleh pihak aplikasi, bisa dengan cara pendaftarannya menggunakan akun *facebook* ataupun menggunakan akun pengunjung.

c) Mendaftar dengan akun *facebook*

Jika menggunakan akun facebook diawali dengan dengan membuka aplikasi yang telah di download kemudian langsung arah kan langsung ke login facebook dan pemain *game online* harus mengisi juga data *email* dan *password facebook* yang telah terdaftar sebelumnya yang telah terdaftar, lalu masukkan pada kolom dan klik tombol masuk.

Setelah selesai melakukan pendaftarannya, maka pemain akan dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka para pemain yang telah dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka pemain langsung bisa memainkan *game* setelah itu dapat menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada dalam *game* tersebut.

5. Aktivitas Remaja Saat Bermain *Game Online*

Pada saat bermain *game online* remaja akan cenderung melakukan *mabar* dan melakukan taruhan dengan bermain *slot higgs domino*, selain itu remaja juga membawa *charger* dari rumah untuk mengisi daya baterai telepon genggam ketika baterai sudah mulai habis. Mereka berkumpul di kedai yang menyediakan WIFI dan membeli makanan serta minuman selama mereka bermain *game online*. selain itu mereka hanya bersosialisasi

hanya sesama teman yang bermain *game online* juga. Tidak jarang para remaja juga pulang hingga larut malam.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 15 orang diantaranya 9 orang remaja bermain slot dan 6 orang remaja bermain moba (*mobile legend*) remaja di Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal bermain *game online* dengan jenis *slot* atau *game higgs domino* dan berjenis *Moba (Mobile Legend)*. Perilaku remaja di Desa Huraba jarang berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain dan dapat juga menghambat perkembangan emosional, perilaku berlebihan ketika bermain *game online*, perilaku maladaptif yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Adapun dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* ini cukup beragam diantaranya membangkang kepada orang tua, mengalami stress, begadang hingga larut malam, serta sosialisasi dengan teman yang tidak kecanduan menjadi menurun. Banyak dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ini seperti menghabiskan banyak uang untuk membeli *skin mobile legend* serta membeli *chip higgs domino* untuk melakukan taruhan di dalam *game*. Tentunya hal ini akan berdampak buruk bagi kelangsungan hidup remaja karena harus mengorbankan waktu serta kegiatannya hanya untuk bermain *game online* sementara masih banyak dan terdapat kegiatan lain yang dianggap lebih bermanfaat seperti ikut dalam kegiatan NNB Desa Huraba yang positif.

Beberapa remaja yang mengalami kecanduan *game online* juga disebabkan oleh kurangnya perhatian dari orang tua, pertemanan, dan dianggap

sebagai penghabis waktu serta penghilang stress. Tetapi pada kenyataannya malah membuat remaja semakin malas belajar dan berinteraksi dengan orang lain serta melawan kepada orang tua, tidak mau mendengarkan nasihat serta tidak mau disuruh untuk melakukan sesuatu yang disuruh orang tua.

Dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan *game online* di atas terdapat beberapa cara yang diungkapkan oleh alim ulama setempat sehingga kegiatan bermain *game online* tidak lagi menjadi momok tidak tengah-tengah kehidupan masyarakat, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan kegiatan membuat keripik yang dapat mereka jual untuk memperoleh penghasilan dan tambahan uang sekolah. Begitu juga mereka mengadakan mengajar mengaji agar anak-anak di Desa Huraba agar tidak sering bermain *game online* karena bermain dengan waktu yang berlebihan akan mudah merusak pola pikir remaja di Desa Huraba.

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 Desa Huraba 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 remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya tentang “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat 15 orang remaja yang kecanduan *game online*, diantaranya 9 orang kecanduan *slot (higgs domino)* dan 6 orang remaja kecanduan *moba (mobile legends)* besar remaja di Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal bermain *game online* dengan jenis *slot* atau *game higgs domino* dan berjenis *Moba (Mobile Legend)*. Perilaku remaja di Desa Huraba jarang berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain dan dapat juga menghambat perkembangan emosional.
2. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* ini cukup beragam diantaranya membangkang kepada orang tua, duduk terlalu lama mulai dari pagi hingga malam, begadang hingga larut malam, serta sosialisasi dengan teman yang tidak kecanduan menjadi menurun. Banyak dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ini seperti menghabiskan banyak uang untuk membeli *skin mobile legend* serta membeli *chip higgs domino* untuk melakukan taruhan di dalam *game* yang rata-rata dikeluarkan sebanyak Rp.150.000 hingga Rp.250.000/bulan.
3. Terdapat beberapa cara yang diungkapkan oleh alim ulama setempat sehingga kegiatan bermain *game online* tidak lagi menjadi momok tidak

tengah-tengah kehidupan masyarakat, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan kegiatan membuat keripik dengan NNB Desa Huraba yang dapat mereka jual untuk memperoleh penghasilan dan tambahan uang sekolah. Begitu juga mereka mengadakan mengajar mengaji bersama pihak NNB agar anak-anak di Desa Huraba tidak sering bermain *game online*.

B. Saran

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

1. Bagi remaja, remaja Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal sebaiknya bekerja ataupun mencari kegiatan lain yang bermanfaat seperti membantu orang tua berkebun dan tidak bermain *game online* terlalu lama karena dapat mengakibatkan kecanduan dan juga mengganggu kesehatan mental dan juga psikis.
2. Bagi orang tua remaja Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal, sebaiknya memberikan tugas atau pekerjaan yang dapat mengalihkan perhatian anak terhadap *game online* serta memberikan telepon genggam (*android*) pada saat anak benar-benar sudah mampu untuk menggunakannya dengan bijak dan memberikan arahan pada anak dalam menggunakan *android*.
3. Bagi pemerintah Desa Huraba, sebaiknya membuat kegiatan gotong royong setiap hari minggu dan mengontrol NNB Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal ketika melakukan kegiatan di desa Huraba

serta mendirikan dan menyediakan fasilitas bagi anak-anak remaja seperti sarana olahraga dan sanggar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Rika, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda, Jurnal Komunikasi', *Komunikasi*, 4.3 (2016)
- Al-Ghazali, Imam, *Minhajul Abidin Ter. Abul Hayadh* (Surabaya: Mutiara Ilmu, 2009)
- Alam, M. Fahmi, *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010)
- Amin, Samsul Munir, *Bimbingan Dan Konseling Islam* (Jakarta: Amzah, 2013)
- Arief, Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus, *Terampil Mengolah Data Kualitatif Dengan NVIVO* (Jakarta: Kencana, 2010)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- Asmani, Jamal Ma'mur, *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja Di Sekolah* (Jakarta: Buku Biru, 2012)
- Baharuddin, *Pendidikan Dan Psikologi Islam* (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2007)
- Bungin, Burhan, *Metode Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010)
- Danim, Sudarwan, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Daradjad, Zakiyah, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 2005)
- Daradjat, Zakiah, *Pembinaan Remaja* (Jakarta: Bulan Bintang, 1976)
- Departemen agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Maktabah Al-fatih Rasyid Media, 2016)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010)
- Dona Pebriandari, Dkk, 'Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja.', *Keperawatan*, 4.1 (2016), 50–56
- Emria Fitri, Dkk, 'Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4.3 (2018)
- Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: Eresco, 2007)

- Jannah, Miftahul, 'Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangan Dalam Islam', *Psikoislamedia*, 1.1 (2016)
- Kumalasari, Gantina Eka Wahyuni dan Karsih, *Teori Dan Teknik Konseling* (Jakarta: Indeks, 2011)
- Mardalis, *Metode Pendekatan Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)
- 'No Title' <<http://www.pedalbeach.com>> [accessed 1 September 2022]
- P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004)
- Prasetya, Pius Abdillah & Danu, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arloka, 2018)
- Said, Akbar Andi dan Ahmad, 'Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X SMA Negeri 16 Makasar', *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 5.1 (2018)
- Santrock, John W., *Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2007)
- Sarwono, Sarlito, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)
- Setyosari, Pujani, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012)
- Sudrajat, M. Subana, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)
- Supriadi, Dedi, *Ushul Fiqih Perbandingan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2014)
- Susanti, Agus, 'Penanaman Nilai-Nilai Tasawuf Dalam Pembinaan Akhlak', *Al Tajdkiyah Jurnal Pendidikan Islam*, 7.1 (2020)
- Walgito, Bimo, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 2017)

PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati sikap dan perilaku remaja dalam bermain game online.
2. Mengamati sarana dan prasarana yang mendukung permainan game online.
3. Mengamati keadaan remaja dan respon saat mengalami kekalahan game online.
4. Mengamati proses bermain game online.
5. Mengamati aktivitas remaja saat bermain game online.

PEDOMAN WAWANCARA

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA HURABA KECAMATAN SIABU KABUPATEN MANDAILING NATAL

Nama :
Jenis Kelamin :
Pekerjaan :
Usia :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apa bapak/ibu mengetahui jika anak sering bermain game online, dan jenis game online yang dimainkan?	
2.	Siapa teman anak bapak/ibu dalam bermain game online?	

3.	Mengapa anak mengalami kecanduan game online menurut bapak/Ibu, jelaskan?	
3.	Kapan saja anak bapak/ibu mulai kecanduan bermain game online dan berapa lama durasi yang dihabiskan dalam menjalankan satu permainan?	
4.	Dimana saja tempat anak bapak/ibu bermain game online bersama teman-temannya?	
5.	Bagaimana dampak yang dialami bapak/ibu setelah mengetahui anak bapak/ibu mengalami kecanduan game online?	
6.	Apa bapak/ibu melakukan larangan dan menerapkan aturan kepada anak yang telah kecanduan game online?	
7.	Siapa saja menurut bapak/ibu yang berperan dalam mengawasi anak bermain game online dan apa solusi yang	

	bapak/ibu terapkan?	
8.	Mengapa bapak/ibu tidak mengambil handphone anak ketika ia sudah mulai lupa waktu untuk belajar dan melakukan aktivitas sehari-hari?	
9.	Kapan bapak/ibu memberikan arahan dan nasihat kepada anak agar tidak bermain game online terlalu sering?	
10.	Bagaimana menurut bapak/ibu perkembangan game online pada masa sekarang ini, apakah memberi dampak positif atau tidak?	





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Wahyuni Dalimunthe
NIM : 16 30100016
Tempat/Tanggal Lahir : Sihepeng, 05 November 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Fakultas/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi/
Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Alamat : Desa Huraba II Kec. Siabu Kab. Mandailing Natal

2. Nama Orang Tua : Ali Ansor Dalimunthe
Pekerjaan : Wiraswasta
Ibu : Hotmaida Siregar
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Desa Sihepeng Opat Kec. Siabu Kab. Mandailing
Natal

3. Pendidikan
 - a. SD Negeri 142543 Sihepeng Tamat Tahun 2010
 - b. SMP Negeri 2 Panyabungan Tamat Tahun 2013
 - c. SMK Negeri 1 Panyabungan Tamat Tahun 2016
 - d. Tahun 2016 melanjutkan Pendidikan Program S-1 Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidempuan Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD AD-DARY
PADANGSIDIMPUAN FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

Nomor : 1 /Un.28/F.4c/PP.00.9/01/2023

Padangsidempuan, 09 Januari 2023

Lamp. : -

Hal : **Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi**

Kepada:

Yth. 1. Dr.Sholeh Fikri, M.Ag.
2. Ali Amran, S.Ag.M.si

di

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Wahyuni Dalimunthe
NIM : 1630100016
Judul Skripsi : **Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Mandailing Natal**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I dan Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terima kasih.



Dr. Magdalena M. Ag.
NIP 197403192000032001

Kaprodi KPI

Barkah Hadamean Hrp, M.I.Kom.
NIP 197908052006041004

Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing

~~Bersedia/ Tidak Bersedia~~
Pembimbing I

Dr. Sholeh Fikri, M. Ag.
NIP 197305021999031003

~~Besedia/ Tidak Bersedia~~
Pembimbing II

Ali Amran, S. Ag. M. si
NIP 197601132009011005



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

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximil (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

Nomor : 45 /Un.28/F/PP.00.9/01/2023
Sifat : Penting
Lamp. : -
Hal : **Mohon Bantuan Informasi**
Penyelesaian Skripsi

11 Januari 2023

Yth. Kepada Kepala Desa Huraba
Di
Tempat

Dengan hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Wahyuni Dalimunthe
NIM : 1630100016
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ KPI
Alamat : Huraba Siabu

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan skripsi dengan judul " **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA HURABA KECAMATAN SIABU MANDAILING NATAL** "

Sehubungan dengan itu, kami bermohon kepada Kepala Desa untuk dapat memberikan izin pengambilan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut .

Demikian disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Dekan AGAMA

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 197403192000032001



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
KECAMATAN SIABU
DESA HURABA II

Huraba II, 11 Januari 2023

Nomor : 474/ 25 /KD/II/23
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : Izin Pengambilan Data dan Informasi

Kepada YTH :

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan

Di

Tempat

Dengan hormat

Sehubungan dengan surat permohonan bantuan informasi Penyelesaian Skripsi at nama :

Nama : **Wahyuni Dalimunthe**
NIM : 1630100016
Fakultas/Parodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/KPI.
Alamat : Desa Huraba II Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Maka dengan itu kami memberi izin untuk pengambilan data dan informasi sesuai deng judul "**Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal**".

Demikianlah surat ini kami sampaikan sebelum dan sesudahnya kami ucapkan teri kasih.

