

**SKRIPSI**

**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE DALAM PERILAKU REMAJA DI  
DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN  
KOMERING ILIR**

**Oleh:**

**TRI AGUS PRIONO  
NPM. 1801011137**



**Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2022M**

**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE DALAM PERILAKU REMAJA DI  
DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN  
KOMERING ILIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**TRI AGUS PRIONO**  
**NPM. 1801011137**

Pembimbing : Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I.

Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1444 H/ 2022 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), e-mail [tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id)

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

***Assalamu 'alaikum Wr. Wb***

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Yang berjudul : PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR (OKI)

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

***Wassalamu 'alaikum Wr. Wb***

Mengetahui  
Ketua Prodi PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 197803142007101003

Metro, 14 November 2022  
Dosen Pembimbing

**Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I**  
NIDN. 2005108203

## PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK  
KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA  
KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR  
(OKI)

Nama : Tri Agus Priono

NPM : 1801011137

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 14 November 2022  
Dosen Pembimbing



**Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I**  
NIDN. 2005108203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metro.univ.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: 9-6045/10.28.1/0/PP.00.3/12/2022

Skripsi dengan judul: DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE DALAM PERILAKU REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR, disusun oleh: Tri Agus Priono, NPM. 1801011137, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa/13 Desember 2022.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Dr. Abdal Mujib, M.Pd.I

Penguji I : Muhammad Ali, M.Pd.I

Penguji II : Ahmad Arifin, M.Pd.I

Sekretaris : Sarah Ayu Ramadhani, M.Pd



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



# **DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE DALAM PERILAKU REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR**

## **ABSTRAK**

**Oleh:  
TRI AGUS PRIONO**

Akhlak merupakan suatu sifat yang tertanam dalam diri manusia dan bisa bernilai baik atau bernilai buruk. Akhlak tidak selalu identik dengan pengetahuan, ucapan ataupun perbuatan orang yang bisa mengetahui banyak tentang baik buruknya akhlak, tapi belum tentu ini didukung oleh keluhuran akhlak, orang bisa bertutur kata yang lembut dan manis, tetapi kata-kata bisa meluncur dari hati munafik. Dengan kata lain akhlak merupakan sifat-sifat bawaan manusia sejak lahir yang tertanam dalam jiwanya dan selalu ada padanya Al-Qur'an selalu menandakan, bahwa akhlak itu baik atau buruknya akan memantul pada diri sendiri sesuai dengan pembentukan dan pembinaannya.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, peneliti menggunakan dua sumber yaitu data primer dan data sekunder, dari data primer peneliti mendapatkan data dari informan yaitu orang tua dari anak remaja pecandu game online dan tokoh agama. Sedangkan data sekunder yaitu memperoleh dokumen, berupa arsip-arsip seperti profil Desa Makarti Mulya kecamatan Mesuji kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki).

Hasil Penelitian Ini Peneliti Menemukan Dampak game online bagi akhlak Perilaku remaja antara lain: *pertama* Remaja kurang memiliki tanggung jawab dalam menggunakan smart phone, sebab Remaja yang memiliki tanggung jawab dalam menggunakan smart phone yang dimilikinya tentu akan menentukan hal apa saja yang harus mereka lakukan dengan smart phonenya. Bermain game online yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi pecandunya, adalah gambaran dari para remaja yang belum dapat bertanggung jawab dalam memanfaatkan smart phone yang mereka miliki. *Kedua*, Remaja kerap mengabaikan pola makan yang tidak teratur akibat kecanduan bermain game online. Sebab Idealnya manusia memerlukan asupan gizi dalam 1 x 24 jam sebanyak 2 sampai 3 kali. *Ketiga*, Remaja kecanduan game online mayoritas adalah anak dari orang tua yang kurang tegas dalam mendidiknya. Sebab, Ketegasan dalam mendidik merupakan hal yang diperlukan guna melahirkan remaja yang memiliki pola tindakan yang terarah sesuai dengan tuntunan agama islam, dan juga melahirkan remaja yang memiliki akhlak berkomunikasi dengan baik dan santun kepada siapapun. *Keempat*, Kebiasaan Remaja berkomunikasi terkontaminasi oleh game online. *Kelima*, Remaja seringkali mengabaikan nasehat dari orang tuanya.

***Kata kunci: Dampak Game Online, & akhlaq Perilaku Remaja***

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TRI AGUS PRIONO  
Npm : 1801011137  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil karya saya kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumbernya dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 21 November 2022  
Yang menyatakan



**TRI AGUS PRIONO**  
NPM. 1801011137

## MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ  
اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

*Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> QS. Al-Ahzab (33) : 21

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad-Nya yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, Sehingga penulis mampu menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis persembahkan keberhasilan ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda bapak Marno dan Ibunda tercinta ibu Supriyati yang telah menyayangiku dan tak pernah lupa untuk mendoakan, merawat dan mendidikku dengan penuh cinta, serta memberi dukungan, motivasi, semangat, moral maupun materi dengan tulus sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Guru Mengaji Bapak Ustadz Muhammad Sholeh yang telah membimbingku kejalan yang penuh dengan syariat agama islam serta keberkahan ilmu-ilmunya.
3. Saudara-saudara kandungku tercinta, Ari Komarudin, Doni Apriyanto, yang telah memberikan motivasi beserta doanya yang ditujukan untuk kesuksesanku.
4. Sahabat-sahabat ku mahasiswa angkatan 18 PAI, dan sahabat-sahabatku yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
5. Pihak Aparatur Desa Makarti Mulya yang telah memberikan izin untuk melakukan Penelitian.
6. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas taufik hidayahnya dan inayah-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Skripsi Strata Satu (S1).

Dalam Penyelesaian Skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA, selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Muhammad Ali, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
4. Bapak Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I. selaku pembimbing lapangan yang telah memberi bimbingan, masukan, dan arahan sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Sugeng Eko Wahyudi, selaku Kepala Desa Mekarti Mulya, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir) yang telah memberikan izin dan pendampingan serta arahan
6. Seluruh dosen serta segenap Civitas Akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Namun peneliti menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran demi perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima oleh peneliti.

Metro, 8 Desember 2022  
Peneliti.



**Tri Agus Priono**  
NPM 1801011137

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL.....</b>                              | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>                               | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN NOTA DINAS.....</b>                          | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>                         | <b>iv</b>   |
| <b>HALAAMAN PENGESAHAN.....</b>                         | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                     | <b>vi</b>   |
| <b>ORISINILITAS PENELITIAN.....</b>                     | <b>vii</b>  |
| <b>HALAMAN MOTTO.....</b>                               | <b>viii</b> |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>                         | <b>ix</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                               | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                             | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                          | 1           |
| B. Pertanyaan Penelitian.....                           | 5           |
| C. Tujuan Penelitian.....                               | 5           |
| D. Manfaat Penelitian.....                              | 5           |
| E. Penelitian Relevan.....                              | 6           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>                       | <b>14</b>   |
| A. Dampak Bermain Game Online.....                      | 14          |
| 1. Pengertian Bermain Game Online.....                  | 14          |
| 2. Dampak Bermain Game Online.....                      | 15          |
| 3. Game Online dalam Pendidikan Islam.....              | 18          |
| B. Akhlak Perilaku Remaja.....                          | 19          |
| 1. Pengertian Akhlak Perilaku.....                      | 19          |
| 2. Macam-macam Akhlak Perilaku.....                     | 23          |
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Akhlak Perilaku..... | 24          |
| 4. Akhlak Perilaku dalam Islam.....                     | 26          |

|  |           |
|--|-----------|
| C. Dampak Bermain Game Online dalam Akhlak Prilaku Remaja.....   | 22        |
| 1. Faktor Internal.....  | 29        |
| 2. Faktor External.....  | 30        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>  | <b>32</b> |
| A. Jenis dan Sifat Penelitian.....   | 32        |
| B. Sumber Data.....  | 33        |
| C. Teknik Pengumpulan Data.....  | 35        |
| D. Tehnik Penjamin Keabsahan Data.....   | 37        |
| E. Teknik Analisis Data.....   | 38        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>  | <b>44</b> |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....  | 44        |
| 1. Sejarah singkat berdirinya desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji.....   | 44        |
| 2. Pimpinan Desa Makarti Mulya dari masa ke masa.....  | 46        |
| 3. Peta dan Kondisi Desa Makarti Mulya.....  | 46        |
| B. Temuan Khusus.....  | 55        |
| C. Pembahasan (Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Perilaku<br>Remaja di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan<br>Komerling Ilir.....) | 69        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>  | <b>69</b> |
| A. Kesimpulan.....   | 69        |
| B. Saran.....  | 70        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>  |           |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>   |           |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>  |           |

## DAFTAR TABEL

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Tabel 4.1 | Pimpinan Desa Makarti Mulya Dari masa ke masa .....         | 46 |
| Table 4.2 | Jumlah Banyaknya Masyarakat/Penduduk perdesun .....         | 47 |
| Table 4.3 | Jumlah Banyaknya Masyarakat/Penduduk berdasarkan Umur ..... | 47 |
| Table 4.4 | Hasil Observasi .....                                       | 48 |

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Denah Lokasi Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji .....46

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Izin Pra Survey
2. Surat Balasan Izin Pra Survey
3. Surat Bimbingan Skripsi
4. Surat Tugas Research
5. Surat Izin Research
6. Surat Balasan Izin Research
7. Surat Keterangan Bebas Pustaka
8. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan
9. Alat Pengumpul Data (APD)
10. Outline
11. Hasil Dokumentasi Penelitian
12. Kartu Konsultasi Bimbingan
13. Hasil Tes Turnitin
14. Daftar Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya zaman menyebabkan munculnya *game online* yang dimana mengakibatkan banyak efek kepribadian terhadap para remaja. Dengan demikian peristiwa ini perlu diperhatikan dan di waspadai. Sifat yang dimiliki *game online* adalah menggairahkan, yang dimana hal ini mengakibatkan seseorang merasa dirinya bergairah sampai muncul perilaku kecanduan. Seseorang dapat bertahan menatap layar monitor sampai ber jam-jam, apalagi rancangan khusus yang disediakan dalam *game online* yaitu berupa penguatan dengan sifatnya yang segera apabila *game* dapat mencapai target yang ditetapkan. Akibatnya *gamers* merasa seperti ditantang dan akhirnya terus-terusan ditekuni hingga mengakibatkan remaja tidak bisa memprioritaskan aktivitas sehari-harinya yang seharusnya mereka jalankan. Adiksi *game online* bisa menimbulkan perilaku *agresif*, *hiperaktif*, tindakan kekerasan, *distorsi* waktu, kurang perhatian, dan *emosi negative*.<sup>1</sup>

*Game online* dapat menyebabkan semakin sedikitnya waktu untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam dunia nyata. Kondisi ini tentu tidak baik bagi keberlangsungan hidup bermasyarakat. Hal ini mengingat interaksi sosial itu penting dalam hal untuk saling mempengaruhi, mengubah,

---

<sup>1</sup> Fahdiana, R.P, Dampak Kecanduan *Game Online (Mobile Legend)* terhadap Kondisi Emosional dan Perilaku pada Remaja, *Prosiding Seminar Internasional dan Pelatihan Daring "Adiksi: Prevelensi, Pencegahan, dan Model Penanganan"* UNESA, 24 April dan 1 Mei 2021.  
140

memperbaiki, juga mewarisi sikap, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. *Game online*, bisa saja dikatakan mempunyai aspek interaksi sosial, namun orientasi puncaknya adalah permainan itu sendiri.<sup>2</sup>

Akhlik berasal dari bahasa Arab “*khuluqun*” yang berarti perangai, tabiat, adat atau “*khalqun*” yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Jadi secara etimologi akhlak itu berarti perangai, adat, tabiat atau sistem perilaku yang dibuat. Secara sosiologis di Indonesia kata akhlak sudah mengandung konotasi baik, jadi orang yang berakhlak berarti orang yang berbudi baik. Secara umum akhlak Islām dibagi menjadi dua, yaitu akhlak mulia dan akhlak tercela. Akhlak mulia harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan akhlak tercela harus dihindari jangan sampai dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan untuk mempengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang”. Manusia akan selalu berkeinginan untuk berbicara, bertukar ide atau gagasan dan menerima informasi dari manusia lain. Tanpa adanya komunikasi manusia tidak dapat berinteraksi dengan manusia lainnya<sup>4</sup>

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini

---

<sup>2</sup>Dahliah, *Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer, Paradigma Madani, Vol. 2 No. 2 November 2015*, 52

<sup>3</sup>Syaepul Manan, Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim Vol. 15 No. 1 - 2017*. 52.

<sup>4</sup> Prastika, A. Z, Veryliana P, dan Husni W, Dampak Permainan Daring Hago terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sd Negeri Wotan 02 Pati, *Dwijaloka Vol I No. 3, November 2020*, 314

sebenarnya tidak memiliki tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa.<sup>5</sup>

Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak-anak, dan anak usia remaja saat ini akibat kecanduan game online antara lain masalah perilaku komunikasi antar personal. *Game online* juga dapat menyebabkan kepribadian ganda. Dimana seseorang yang sering memainkan *game online* setiap hari selama tiga bulan dengan beberapa tokoh/karakter berbeda menyebabkan tokoh/karakter imajinasi dalam permainan mempengaruhi perilaku dan keputusan orang tersebut. Di dalam penelitian yang lain menyebutkan bahwa keterbukaan akan sesuatu hal berhubungan positif dengan penemuan dan motivasi bermain, sedangkan kesadaran berhubungan positif dengan motivasi pelarian pada realitas.<sup>6</sup>

Zaman sekarang masih banyak anak yang bergantung pada *smartphone*, akibat dari pengaruh lingkungan sekitar atau karena keteledoran dari orang tua yang tidak membatasi ketika anak menggunakan *smartphone*. Ketika anak sudah diberikan *handphone* oleh orang tuanya, orang tua seakan

---

<sup>5</sup> Muhammad Darwis, Khairul A, dan Hardy R, Dampak dari Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayuombun, *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, Vol 5, No.2, 2020. :228-233. 229.

<sup>6</sup> Aloysius, B.P.I, dkk. *Game Online* dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta), *SEBATIK Vol 23 No 2 Desember 2019*, 381

tidak mengawasi anak dalam menggunakan *handphone* seperti pada saat anak bermain game online.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil Observasi, di Desa Mekarti Mulya, rata-rata remaja baik putra maupun putri yang memiliki HP *Android* mereka ketika kumpul bersama atau sendiri banyak di isi dengan aktifitas bermain game online atau yang dikenal dengan istilah (*Mabar*) mabar sendiri kepanjangan dari main bareng, permainan *game online* dengan genre peperangan adu strategi, taktik, dan permainan menantang, mereka beralasan bermain game untuk sekedar mengisi waktu luang, dan sebatas hiburan saja, namun kenyataannya mereka mabar sampai lupa waktu, (shalat, dan makan), ada beberapa dari anak-anak remaja yang sedang asyik mabar tidak bisa diganggu sebab sudah asyik dengan permainannya, sampai mengeluarkan perkataan-perkataan yang tidak sesuai dengan etika perilaku dalam Islam, baik ketika bermain dengan teman-teman atau sendirian dengan intonasi suara yang keras<sup>8</sup>

Seperti yang diungkapkan oleh bapak Budi Santoso, berkata” bahwa “anak saya kalau sudah pulang sekolah terus pegang HP, langsung main *game online* baik itu sendiri atau dengan teman-teman seumurannya (*mabar mobile legend*) kalau sudah mabar perihal urusan makan dan shalat itu harus di samperin baru berangkat, selain itu pada saat bermain itu sering marah-marah sendiri dan berkata-kata kotor dan susah dikasih pengertian.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Sukron Habibi, H. dan Zaka H. R, Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021*. 1305.

<sup>8</sup> Hasil observasi di Desa Mekarti Mulya, pada tanggal 22 Oktober 2021.

<sup>9</sup> Bapak BSO, Orang Tua Remaja Pemain Game On-Line, “*Wawancara*” pada tanggal 26 Oktober 2021.

Maka berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengambil judul penelitian: Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimanakah Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### **D. Manfaat Penelitian**

Apabila dalam penelitian ini dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Secara praktis sebagai wahana untuk menerapkan, mengembangkan serta menambah ilmu pengetahuan mengenai Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.
- b. Secara teoritis diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan dan pengetahuan bagi penulis, pembaca, serta masyarakat luas pada umumnya tentang Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja

Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Iilir.

### E. Kajian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan terhadap karya ilmiah (skripsi) dipergustakaan IAIN Metro, atau dari jurnal dan hasil penelitian perguruan tinggi yang di unggah secara online bahwa yang membahas tentang Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Iilir, belum penulis temukan. Namun sejauh penelusuran yang telah dilakukan, peneliti menjumpai hasil penelitian relevan yang memiliki titik singgung dengan judul yang diangkat dalam penelitian skripsi ini, di antaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh: Ifmayani Faurin Lestari, 1116500024.<sup>10</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui remaja kecanduan *game online* di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten pemalang tahun 2021, pemahaman perilaku sosial pada remaja, dan pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021.

Pendekatan penelitian kuantitatif non eksperimen, jumlah sampel penelitian ini difokuskan pada remaja yang memiliki perilaku sosial remaja yang sedang duduk di bangku SMK berjumlah 26 remaja. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan deskriptif presentase dan

---

<sup>10</sup> Ifmayani, F. L, Pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021, "Skripsi" (Tegal: Universitas Pancasakti, 2021). 6. Di akses di <http://reporsitory.upstegal.ac.id>. Pada Tanggal 27 Oktober 2021.

analisis korelasi product moment. Hasil uji instrumen try out variabel X *game online* terdapat 1 item yang tidak valid dan variabel Y perilaku sosial terdapat 2 item tidak valid. Hasil uji reabilitas  $N=26$ , dengan taraf signifikan 5% yaitu variabel  $X = 0,999$  sedangkan variabel  $Y = 0,821$ .

Berdasarkan data analisis data perhitungan korelasi product moment, maka diperoleh hitung sebesar  $0,646 >$  tabel  $0,373$  yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa pener Kecamatan Taman Kabupaten Pematang Tahun 2021.

Saran yang disampaikan Kepada remaja yang kecanduan game online, diharapkan remaja dapat melakukan hal baik yang bisa bermanfaat dari pada bermain *game online* dan dapat memberikan gambaran dari dampak negatif yang diberikan oleh *game online*, dimana dampak tersebut dapat merugikan dan nambah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pecandu *game online*.

Kepada remaja yang perilaku sosialnya menyimpang diharapkan remaja menjalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi pertemanan dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang untuk bermain *game* dan perilaku sosialnya tidak terganggu di masyarakat

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini meneliti pengaruh bermain *game on-line* terhadap perilaku sosial remaja melalui pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh

penulis yaitu membahas Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja

2. Penelitian yang di lakukan oleh Yuli Pebrianti NIM. 1701112211 <sup>11</sup>

Tujuan penelitian ini adalah, 1) untuk mengidentifikasi dampak positif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan. 2) untuk mengidentifikasi dampak negatif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berjumlah tujuh orang anak SDN 1 Bahaur sedangkan sebagai informan adalah dua orang guru dan tiga orang tua.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan pada teknik pengabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber, adapun analisis data menggunakan empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur meliputi a) membantu bersosialisasi; b) kerja sama; c) simpati 2) sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur adalah a) adiksi/ kecanduan b) berbicara kasar dan kotor, c) pembangkang; d) berselisih atau bertengkar; e) mengganggu orang lain.

---

<sup>11</sup> Yuli Pebrianti, Dampak Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan, "*Skripsi*" (Palangkaraya: FTIK-IAIN, 2021). Di akses di, <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/>. Pada Tanggal, 26 Oktober 2021

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini membahas tentang dampak bermain *game on-line* terhadap kepribadian sosial anak, sedangkan penelitian penulis membahas Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rollys Ardian Dwi Saputra: NIM. 211516050.<sup>12</sup>

Pada penelitian ini. peneliti merumuskan dua rumusan masalah, yang pertama, bagaimana bentuk interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. Kedua, bagaimana dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Peneliti mendapatkan data dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini yang pertama, untuk mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. Kedua, untuk mengetahui dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* sudah sesuai dengan teori yang dipaparkan peneliti. Interaksi Sosial Asosiatif Interaksi Sosial yang dilakukan oleh Remaja Singosaren adalah dengan cara menjaga hubungan baik antara sesama

---

<sup>12</sup> Rollys, A. D. S, Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren, "*Skripsi*" (Ponorogo: IAIN, 2020). ii Di akses di. <http://repository.radenintan.ac.id>. Pada Tanggal, 27 Oktober 2021

manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal & internal. Interaksi Sosial Disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, pertentangan, konflik. Dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren, keseringan bermain game remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Dampak psikologis Anak berani membantah orang tua di karenakan Aspek psikologis banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut.

Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis, adalah jika penelitian ini membahas Interaksi Sosial Pada Remaja kecanduan *Game Online* Sedangkan penulis membahas Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Aidul Aqsa: NIM: 50100115104<sup>13</sup>

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1) Bagaimana Frekuensi bermain *game online* pada mahasiswa komunikasi dan penyiaran *Islam* Fakultas dakwah dan Komunikasi. 2) Bagaimana perilaku komunikasi mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran *Islam* Fakultas Dakwah dan Komunikasi. 3) Bagaimana pengaruh frekuensi penggunaan *game*

---

<sup>13</sup> Ahmad Aidul; A, Pengaruh game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, "*Skripsi*" (Makasar: UIN-Alaudin, 2020). xvi Di akses di. <http://repository.uin-alaudin.ac.id>. Pada Tanggal, 27 Oktober 2021

*online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Jenis penelitian ini tergolong dalam penelitian Kuantitatif yang datanya berupa angka-angka yang diolah menggunakan analisis tabulasi silang (*crosstab*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh angkatan mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang aktif bermain *game online* yang berjumlah 200 mahasiswa. Sedangkan sampel nya adalah 25% dari jumlah populasi yaitu 50 mahasiswa, dengan cara pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*.

Berdasarkan hasil angket, rumusan masalah dapat terjawab: (1) Frekuensi bermain *game online* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yakni sebanyak 42% mahasiswa menghabiskan waktu bermain *game online* 24 jam sampai 37 jam dengan 1 sampai 2 konten game dalam seminggu. (2) Perilaku Komunikasi mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi sebanyak 25 (50%) mahasiswa berada pada kategori tinggi. (3) pengaruh frekuensi penggunaan *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi di dapatkan hasil dari *crosstab*, perilaku komunikasi pada kategori tinggi dengan nilai 14 (28%) dan hasil Analisis pearson chi square, ( $28.961 > 9.4877$ ), maka  $H_0$  ditolak, disimpulkan ada pengaruh antara frekuensi penggunaan *game online* dengan perilaku komunikasi

Implikasi hasil penelitian ini yaitu diharapkan mampu mengungkapkan secara mendalam mengenai *pen game online* terhadap perilaku komunikasi dan diharapkan mampu memperluas cakupan dan *literature* yang lebih lengkap.

Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis, adalah jika penelitian ini membahas Dampak *game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa dari pandangan kuantitatif. Sedangkan penulis membahas Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja dari pendekatan kualitatif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni NIM: 105431105116.<sup>14</sup>

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana dampak game online terhadap moral anak di SD Inpres Buttatianang II, Makassar?

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode deskriptif ini mengadakan klarifikasi terhadap fenomenafenomena dengan menetapkan suatu standar atau suatu norma tertentu. Sedangkan Whitney berpendapat, bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian kuantitatif deskriptif mempelajari masalahmasalah dalam masyarakat, serta

---

<sup>14</sup> Sri Wahyuni, Pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang anak SD inpres buttatianang ii, rappojawa, kec. Tallo, makassar, "*Skripsi*" (Makasar: UM 2021). Di akses di. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/>. Pada Tanggal, 27 Oktober 2022

tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian yang diperoleh peneliti yang telah terkumpul secara lengkap mengenai dampak game online terhadap penyimpangan perilaku moral siswa/i kelas 5 SD Buttatianang II Makassar, maka langkah selanjutnya yang dilakukan penulis yaitu menyusun laporan dengan menganalisis data untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat empiris dan teruji keabsahannya.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengaruh Bermain *Game Online*

#### 1. Pengertian Bermain *Game Online*

*Game online* merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun *gadget* yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya.<sup>1</sup>

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah *computer* dengan kemampuan timesharing sehingga pemain

---

<sup>1</sup> Marsanda C. P, dan Triana L, Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2021. 1474

yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).<sup>2</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut *Game online* merupakan sebuah permainan berbasis *visual* yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet. Dan memiliki bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*. Namun membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Muncul pertama kalinya tahun 1960,

## 2. Dampak Bermain *Game Online*

Bermain *game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Adapun Dampak positif dan Negatif dari bermain *game online*,<sup>3</sup> sebagai berikut:

### a. Dampak Positif

- 1) Dengan memanfaatkan *game online* siswa dapat terlepas dari stresnya. Selain itu *game online* dapat menjadi sarana siswa untuk berlatih mengah kemampuan berpikir cepat, Dengan berbagai strategi yang ada pada *game online* mau tidak mau anak wajib berpikir cepat.

---

<sup>2</sup> Yeny N. A, Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta, Kab. Kutai Timur, *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 1, 2016: 189-199, 192

<sup>3</sup> Mertika dan Dewi. M, Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar, *Journal of Educational Review and Research*, Vol. 3 No. 2, December 2020: 99 – 104. 100-103

- 2) Dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan meningkatkan kemampuan mengetik.
  - 3) Menghilangkan stress, nilai mata pelajaran computer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan permasalahan pelajaran, dan yang paling dapat dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama.
  - 4) Ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, *game online* adalah salah satu alternative bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi”.
  - 5) Remaja akan lebih tertarik dengan belajar, menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif”
- b. Dampak Negatif.
- 1) Anak menjadi lebih sering bermain *game online* dan menghabiskan waktu dengan *game* dibanding untuk belajar.
  - 2) Kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran.
  - 3) Kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain *game online* akan sibuk dengan permainannya

sehingga temannya kadang diabaikan hal ini memicu keakraban mereka berkurang”.

- 4) Berkelahi dengan teman sesama player saat permainan berlangsung.
- 5) Pencurian ID pemain lain untuk mengambil uang dan melucuti perlengkapan yang mahal, berkata kasar dan kotor berpotensi berlanjut ke dunia nyata dan pemain berpotensi juga melakukan hal buruk tersebut sehingga berdampak pada kebiasaan atau sifat yang dimiliki pemain *game*.
- 6) Sering bolos, penggunaan uang jajan tidak tepat, dan jarang berolahraga.
- 7) Berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan”.

Terdapat dua macam gejala adiksi game online yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah *sindrom carpal tunnel* mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer, berbohong kepada

orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok).<sup>4</sup>

### 3. *Game Online* dalam Pendidikan Islam

Bermain game-online kaitannya dengan pendidikan Islam adalah dalam hal Akhlak remaja, berikut disampaikan beberapa dampak bermain *game on-line* terhadap akhlak remaja.

Berdasarkan Hasil temuan *efek adiktif* bermain *game Online* terhadap akhlak atau perilaku remaja<sup>5</sup> sebagai berikut:

- a. Menggunakan uang saku untuk bermain *game*, para remaja telah diberi uang saku oleh orangtuanya, dari uang saku terendah yaitu 10 ribu hingga banyak yaitu 50 ribu.
- b. Melalaikan waktu Ibadah, Perilaku ini merupakan perilaku yang tidak disiplin diri, disiplin diri yaitu mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti tindakan mengikuti peraturan yang ada di lingkungan sosialnya.
- c. Kurangnya pergaulan dalam lingkungan. Manusia adalah makhluk yang tidak dapat hidup tanpa kehadiran manusia lainnya. Hal ini mengharuskan kita untuk saling berinteraksi dengan baik antara sesama. Waktu yang seharusnya kita gunakan untuk bertatap muka langsung dan mengobrol, habis terpakai untuk bermain *game*

---

<sup>4</sup> Sri Wahyuni A, Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*, *Jurnal Kopasta* 4 (1), (2017) 28 - 40. 29

<sup>5</sup> Akhmad N. H, dan Abd. Muhith, Efek Negatif Bermain *Game Online* “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Solidarity: Journal of Social Studies*, Vol. 01, No. 01, Juni 2020, 67-68.

- d. Emosi tidak stabil. Remaja yang sedang bermain *game online* sering tidak terkontrol emosinya, semua emosi pasti keluar pada saat kalah bermain, ada teman yang tidak bisa (*noob*). Kekalahan juga membuat emosi mereka terkadang tidak stabil karena terdapat perasaan marah, kecewa dan tidak puas sehingga mereka tertantang mencoba terus hingga berhasil mendapat apa yang dia inginkan.
- e. Selain adanya *content* kekerasan pada permainan *game online*, dengan bermain *game online*, anak juga lebih banyak menghabiskan waktunya untuk kegiatan kekerasan, sehingga menyebabkan anak menganggap dirinya raja dan jagoan dengan peralatan senjata yang lengkap, siapapun yang menghalanginya akan dibumi hanguskan. Kekhawatiran muncul apabila perilaku tersebut terbawa pada dunia nyata, dimana anak tumbuh dengan karakter yang sama sekali tidak Islami, yaitu: anak tumbuh menjadi manusia yang hanya mementingkan diri sendiri, mau menang sendiri, menghalalkan segala cara untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dan anak tumbuh dengan tingkat emosional yang tinggi. Hal inilah yang bertentangan dengan pendidikan karakter Islami anak.<sup>6</sup>

## **B. Akhlak Perilaku Remaja**

### **1. Pengertian Akhlak Perilaku**

Adapun Perkataan Akhlak berasal dari bahasa Arab, yang merupakan bentuk jama' dari (*Khuluq*), yang artinya *ath-thabi'ah* (tabi'at,

---

<sup>6</sup> Nurbaiti, Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di Sd Azhari Cilandak Jakarta), *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam* Vol. 3, No. 1, 2020. 56

watak), al-adat (kebiasaan), al-muru'ah (peradaban yang baik), al-sajiyah (perangai), dan al-din (agama). Kalimat tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan 'khalqun' yang berarti kejadian, serta erat kaitannya dengan 'khaliq' yang berarti pencipta dan 'makhluk' yang berarti yang diciptakan. Jika ditelisik dalam kamus bahasa Indonesia, maka akhlak dimaknai sebagai kelakuan atau budi pekerti. Menurut Ar-raghib, kata al-khalqu dan al-khuluq memiliki makna yang sama, namun kata al-khalqu banyak digunakan untuk menunjukkan fisik dengan mata kepala.<sup>7</sup>

M. Quraish Shihab, menyatakan bahwa “kata akhlak walaupun diambil dari bahasa arab, namun kata seperti itu tidak ditemukan dalam al-Qur'an, yang ditemukan hanyalah bentuk tunggal kata tersebut seperti khuluq, seperti termaktum dalam al-Qur'an surat al-Qalam ayat 4; “Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur.”<sup>8</sup>

Sedangkan al-khuluq digunakan untuk menunjukkan karakter atau tujuannya yang ada pada seseorang dengan pandangan bashirah Allah S.W.T. berfirman dalam surat al-Qalam ayat 4:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ (٤)

Artinya: Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung. (Qs: Al-Qalam: 4)<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Zenal Satiawan, dan M. Sidik, Metode Pendidikan Akhlak Mahasiswa, *Jurnal Mumtaz Volume 1. No. 1. Januari 2021*. 56

<sup>8</sup> Amiruddin, Urgensi Pendidikan Akhlak Tinjauan Atas Nilai dan Metode Perspektif Islam di Era Disrupsi, *Journal of Islamic Education Policy Vol. 6 No. 1 Januari - Juni 2021*, 4

<sup>9</sup> QS. Al-Qolam (68): 4.

Secara terminologis, Ibnu Maskawaih mendefinisikan akhlak sebagai keadaan gerak jiwa yang mendorong kearah melakukan perbuatan dengan tidak menghajatkan pikiran. Sedang menurut al-Ghazali akhlak ada-lah suatu sifat yang tetap pada jiwa yang memung-kinkan seseorang melakukan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan seketika.<sup>10</sup>

Muhammad Athiyah al-Abrasyi, menegaskan bahwa pembentukan akhlak merupakan tujuan pendidikan Islam. Artinya pendidikan yang tidak dapat berpengaruh pada perbaikan akhlak maka proses pembelajaran tersebut dinilai gagal. Sebab akhlak bukan hanya fitrah yang merupakan bawaan manusia sejak lahir tetapi juga dapat diperbaiki melalui pendidikan dan pembinaan<sup>11</sup>

Selanjutnya, adapun nilai-nilai pokok yang terkandung dalam akhlak mulia yang terdapat dalam ayat-ayat al-Quran menurut Marzuki (2010: 123) terdapat dalam ; (QS. al-Maidah [5]: 2), menepati janji (QS. al-Maidah [5]: 1), sabar (QS. al-Baqarah [2]: 45), jujur (QS. al-Baqarah [2]: 177), takut kepada Allah Swt. (QS. al-Baqarah [2]: 189), bersedekah di jalan Allah, berbuat adil, pemaaf (QS. al-Baqarah [2]: 177; QS. al-Mu'minin [23]: 1–11; QS. al-Nur [24]: 37; QS. al-Furqan [25]: 35–37;

---

<sup>10</sup> Mochamat Nurdin dan Sofyang, Strategi Dosen Aik Dalam Pembinaan Akhlak Mahasiswa Pada Sekolah Tinggi Ilmu Sosial Dan Politik (STISIP) Muhammadiyah Sinjai, *Jurnal Ilmiah Administrasita' Vol 7. No. 02. Desember 2016*, 210

<sup>11</sup> Sri Astuti A. Samad, Pembelajaran Akhlak Tasawuf dan Pembentukan Karakter Mahasiswa, di Perguruan Tinggi Islam, *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam Vol. 12, No. 02, Desember 2020*, 150-151

QS. al-Fath [48]: 39; QS. Ali 'Imran [3]: 134), dan toleran (QS. al-Baqarah [2]: 256; QS. al-Kahfi [18]: 29; QS. Yunus [10]: 99).<sup>12</sup>

Beberapa ayat dalam surah di atas, merupakan ketetapan dan ketentuan yang mewajibkan pada setiap orang Islam untuk melaksanakan nilai akhlak mulia dalam berbagai aktivitas kehidupannya. Nilai-nilai itu sebenarnya tidak hanya bisa dilakukan oleh seorang Muslim saja, tetapi siapa pun dapat melakukannya. Itulah nilai-nilai akhlak mulia yang universal yang harus diwujudkan dalam kehidupan manusia.

Akhlak merupakan suatu sifat yang tertanam dalam diri manusia dan bisa bernilai baik atau bernilai buruk. Akhlak tidak selalu identik dengan pengetahuan, ucapan ataupun perbuatan orang yang bisa mengetahui banyak tentang baik buruknya akhlak, tapi belum tentu ini didukung oleh keluhuran akhlak, orang bisa bertutur kata yang lembut dan manis, tetapi kata-kata bisa meluncur dari hati munafik. Dengan kata lain akhlak merupakan sifat-sifat bawaan manusia sejak lahir yang tertanam dalam jiwanya dan selalu ada padanya Al-Qur'an selalu menandakan, bahwa akhlak itu baik atau buruknya akan memantul pada diri sendiri sesuai dengan pembentukan dan pembinaannya. Ketinggian budi pekerti atau dalam bahasa Arab disebut akhlakul karimah yang terdapat pada seseorang yang menjadi seseorang itu dapat melaksanakan kewajiban dan pekerjaan

---

<sup>12</sup> Muhamad Tisna Nugraha, Revitalisasi Pendidikan Akhlak Mulia Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Agama Islam, *Raheema; Jurnal Studi Gender dan Anak*, Vol 2. No2. (2015). 4.

dengan baik dan sempurna, sehingga menjadikan seseorang itu dapat hidup bahagia.<sup>13</sup>

Secara terminologi Komunikasi adalah: seluruh proses yang dipergunakan untuk mencapai pikiran-pikiran orang lain. Longman memberikan defenisi kata *communicate* sebagai upaya untuk membuat pendapat, menyatakan perasaan, menyampaikan informasi dan sebagainya agar diketahui atau dipahami oleh orang.<sup>14</sup>

Hovland, Janis dan Kelly, yang semuanya sebagai psikolog mendefinisikan komunikasi sebagai “*The process by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal) to modify the behavior of other individuals (the audience)*”. Dance mengartikan komunikasi menurut kerangka psikologi *behaviorisme* sebagai usaha untuk menimbulkan respons melalui lambing-lambang verbal, saat lambang verbal tersebut berperan sebagai *stimuli*.<sup>15</sup>

## 2. Macam-macam Akhlak Perilaku

Masa remaja merupakan masa pertumbuhan yang pasti dilalui dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Masa remaja, yaitu usia remaja laki-laki yaitu dari 13 sampai 22 tahun sedangkan usia remaja perempuan yaitu dari 12 sampai 21 tahun. Usia pada remaja dapat kategorikan menjadi dua fase, yaitu usia 12 atau 13 tahun sampai 17 atau 18 tahun yaitu termasuk masa remaja awal, dan usia 17 atau 18 tahun

---

<sup>13</sup> Firdaus, Membentuk Pribadi Berakhlakul Karimah secara Psikologis, *Al-Dzikra Vol.XI No. 1 /Januari-Juni/2017*. 58

<sup>14</sup> M. Husni R, *Psikologi Komunikasi*, (Medan: Perdana Publishing, 2019). 11-12

<sup>15</sup> Effy Wardati M, dan Ramon. A. P, *Buku Ajar Psikologi Komunikasi*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2020). 4

sampai 21 atau 22 tahun yaitu remaja akhir, remaja menurut ahli psikologi di bagi menjadi 3 fase yaitu remaja awal, tengah dan akhir<sup>16</sup>

Proses perilaku dalam berkomunikasi melibatkan empat (4) elemen<sup>17</sup> sebagai berikut:

- a. *Source/komunikator/sender/sumber/pengirim* pesan
- b. *Message/pesan*
- c. *Channel* atau saluran
- d. *Reciever/ komunikan/ penerima*

Remaja saat ini dapat disebut generasi *post millenials*. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi.<sup>18</sup>

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Akhlak Perilaku.

Media memberikan informasi dan pengetahuan yang pada akhirnya dapat membentuk persepsi. Dan penelitian menunjukkan bahwa persepsi mempengaruhi sikap (*attitude*) dan perilaku seseorang.

Secara sederhana ada beberapa faktor penyebab pembentuk kepribadian remaja.

- a. Pertama, faktor lingkungan orang-orang terdekat seperti keluarga, teman dekat, teman sekolah, dan pendidik di sekolah.

---

<sup>16</sup> Rosleny M, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015). 166.

<sup>17</sup> Tim Penyusun, *Modul Psikologi Komunikasi Semester 3* (Mojokerto: Institut Pesantren K.H. Abdul Halim, 2018). 3

<sup>18</sup>Eryzal. N, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi: Vol. 27, No. 2, 2019, Hlm. 148 – 158*, 149

- b. Kedua, faktor kelabilan jiwa remaja yang cenderung mengalami perubahan sehingga remaja mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan dan mengarahkan berbagai dorongan kejiwaan pada dirinya.
- c. Ketiga, faktor eksternal yang sekarang serba boleh / permisif, seperti berubahnya nilai-nilai dalam masyarakat, tayangan serta media informasi dan komunikasi yang tidak mendidik gaya hidup *hedonisme* / *materialisme*. Khusus faktor media informasi dan komunikasi menunjukkan pengaruh yang cukup *signifikan* terhadap remaja dan akhirnya berdampak pada perubahan pola perilaku yang ditampilkan.<sup>19</sup>

Remaja bermain *game online* mempunyai motif – motif yang berbeda, ada yang bermain game sekedar hobi, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan adapula yang bermain game sudah menjadi bagian dirinya sendiri bisa disebut dengan kecanduan. Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan

---

<sup>19</sup> Syafruddin R, dan Wira. A, Pengaruh Media Komunikasi Internet Terhadap Pola Perilaku Anak Di Bawah 17 Tahun. *Perspektif: Jurnal Ilmu Sosial / Vol 5/ No 2/ Oktober 2012.* 95-96

meningkatnya *agresivitas*. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku *agresif*<sup>20</sup>

#### 4. Akhlak Perilaku berkomunikasi dalam Islam

Perilaku dalam Berkomunikasi diperlukan juga Akhlak yang berlaku kapan saja dan di mana saja, disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Adapun dalam Islam istilah atau "konteks" perilaku dalam berkomunikasi antara lain ditemukan dalam lafadz "*Qaulan*" (perkataan).

Prinsip-prinsip dasar (Akhlak) komunikasi dalam Islam<sup>21</sup>:

- a. *Qaulan Sadida*: Perkataan yang Benar<sup>22</sup> tidak boleh berdusta.

وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: ...Dan Hendaklah Mereka Mengucapkan Perkataan yang benar<sup>22</sup>.

(QS. An-Nisa: 9)

.....فَاجْتَنِبُوا قَوْلَ الزُّورِ

Artinya: ... Jauhilah perkataan-perkataan dusta<sup>23</sup>. (QS. Al-Hajj: 30)

- b. *Qaulan Baligha*: Berdampak, Efektif

.....وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا

Artinya: ... Katakanlah kepada mereka Perkataan yang berbekas pada jiwa mereka.<sup>24</sup> (QS An-Nisa': 63)

---

<sup>20</sup> Ardi. R, Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku *Agresivitas* Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Sama, *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, 2013: 136-158, 139

<sup>21</sup> Rila. S, *Psikologi Komunikasi Suatu Pengantar Dan Perspektif Islam*, (Ponorogo: Unida Gontor Press, 2019). 17-22

<sup>22</sup> QS. An-Nisa (4): 9

<sup>23</sup> QS. Al-Hajj (22): 30

<sup>24</sup> QS An-Nisa'(4): 63

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ

...

Artinya: Kami Tidak mengutus Seorang Rasulpun, Melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka... (QS. Ibrahim: 4)<sup>25</sup>.

c. *Qaulan Ma'rufa*: Kata-Kata yang Baik<sup>o</sup>

..... وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا

Artinya: ...Dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik.<sup>26</sup>  
(QS An-Nisa': 5)

..... وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا

Artinya: ...Dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang baik.<sup>27</sup>  
(QS An-Nisa': 8)

قَوْلٌ مَعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتَّبِعُهَا أَذَى

Artinya: Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik daripada sedekah yang diiringi tindakan yang menyakiti...  
(QS. Al-Baqarah: 263).<sup>28</sup>

وَقُلْنَا قَوْلًا مَعْرُوفًا

Artinya: ... Dan ucapkanlah Perkataan yang baik.<sup>29</sup> (QS. Al-Ahzab: 32).

d. *Qaulan Karima*: Ucapan yang Mulia<sup>o</sup>

وَلَا تَنْهَرُ هُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

<sup>25</sup> QS. Ibrahim (14): 4

<sup>26</sup> QS An-Nisa' (4): 5

<sup>27</sup> QS An-Nisa' (4): 8

<sup>28</sup> QS. Al-Baqarah(2): 263

<sup>29</sup> QS. Al-Ahzab (33): 32

Artinya: ... dan janganlah engkau membentak keduanya, Dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang mulia.<sup>30</sup> (QS. Al-Isra': 23).

e. *Qulan Layina*: Lemah-Lembut

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

Artinya: Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan ia sadar atau takut.<sup>31</sup> (QS. Thaha: 44).

f. *Qaulan Maysura*: Mudah Dipahami

... فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا

Artinya: ... Maka Katakanlah kepada mereka Ucapan yang pantas.<sup>32</sup> (QS. Al-Isra': 28).

### C. Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja

Kemampuan perilaku dalam berkomunikasi anak bisa menjadi lebih baik jika dapat memanfaatkan *game online* dengan arah yang positif serta tidak menjadikan *game online* sebagai pusat peralihan dari kegiatan sehari-hari.

Aturan perilaku secara alami muncul sebagai akibat dari beberapa interaksi antar-anggota keluarga untuk mengetahui yang diharapkan dari masing-masing. Dari interaksi itu anggota keluarga belajar, mengikuti, dan berlatih aturan komunikasi. Pola komunikasi keluarga ada untuk memberikan

---

<sup>30</sup> QS. Al-Isra' (17): 23

<sup>31</sup> QS. Thaha (20): 44

<sup>32</sup> QS. Al-Isra' (17): 28

ketertiban dan model bagi anggota keluarga. Pola memberikan stabilitas fungsional dan kepercayaan diri<sup>33</sup>

Remaja banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* di *smartphone* dapat menyebabkan perilaku *phubbing*. Kata *phubbing* berasal dari dua kata yaitu *phone* dan *snubbing*, yang berarti perilaku menyibukkan diri dengan *smartphone* selama percakapan dengan orang lain. Perilaku *phubbing* dapat menyebabkan remaja kekurangan interaksi, dapat menghilangkan kemampuan untuk membangun hubungan dan komunikasi dengan baik.<sup>34</sup>

Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut<sup>35</sup>:

a. Faktor Internal

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah

---

<sup>33</sup>Firdanianty et. al., Pola Komunikasi Remaja Dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Sma Di Kota Bogor, *Jurnal Komunikasi. 01 (2016) 37-47. 37-38.*

<sup>34</sup> Eryzal. N, & Rozi. A, Online game addiction in addolescent: What should school counselor do?, *IICET: Jurnal Konseling dan Pendidikan: Vol. 7, No. 3, 2019, pp. 97-103. 98-99.*

<sup>35</sup> Rifqi. F, Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online, *Communicative Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Dakwah Vol. 2 No. 1 Juni 2021. 30- 37. 35*

- 2) Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya diksi terhadap *game online*
- 3) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman- temannya yang lain banyak yang bermain game online;
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain
- 3) *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
- 4) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus- kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Kecanduan *game online* dapat membuat pemain merasa bahagia, kepuasan, merasakan tantangan, dan lain-lain, namun dengan penggunaan yang berlebihan akan memberikan dampak negatif pada kehidupan pemain, seperti relasi sosial (berbuat kriminal, penarikan diri dari lingkungan, dan perilaku buruk terhadap keluarga), kesehatan

(mengurangi jam tidur, pola makan tidak teratur, sakit kepala, sakit punggung, kecemasan sosial, dan depresi), prestrasi akademik.<sup>36</sup>

Dengan demikian Dampak negatif bermain game online Akan 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 dari pada itu konsumsi *game online* yang terlalu berlebihan dapat berdampak negatif pada anak di antaranya adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya. *Game online* juga dapat menyebabkan anak bersifat acuh tak acuh terhadap lingkungan sosialnya dan bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada sikap agresif yang ditunjukkan oleh anak.

Kecanduan *game online* bukan hanya berdampak pada perilaku anak tetapi juga mempengaruhi kesehatan fisiknya. Anak yang terlalu banyak bermain *game* beresiko mengalami gangguan pendengaran, pengelihatian, insomnia, bahkan gangguan perkembangan otak. Sehingga dalam hal ini, peran orangtua sangat diperlukan untuk membatasi waktu bermain anak-anak.

---

<sup>36</sup> Annasaul Putri, dan Yuninda Tria Ningsih, Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4 No. 3 Tahun 2020, Hlm 2760-2766. 2761

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif lapangan (*field research*), alasan penggunaan jenis penelitian ini karena peneliti harus terjun kelapangan, terlibat dengan masyarakat setempat, terlibat dengan partisipasi masyarakat berartiturut serta merasakan yang mereka rasakan. “Pada hakikatnya penelitian lapangan merupakan metode untuk menemukan secara spesifik dan realitas tentang apa yang sedang terjadi pada suatu saat ditengah-tengah kehidupan masyarakat.”<sup>1</sup>

Mencermati uraian di atas, penelitian kualitatif dianggap tepat karena bersifat alamiah dan menghendaki keutuhan sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan penulis sebelumnya, yakni berkenaan Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki)

Sejalan dengan penggunaan penelitian, dalam kualitatif juga bertujuan supaya data-data yang diperoleh mendasar sesuai dengan makna dan fakta di lapangan.

---

<sup>1</sup>Mardalis, *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 28

## 2. Sifat Penelitian

Sifat dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada deskriptif, sebagaimana yang dikatakan oleh Sugiyono, bahwa “deskriptif yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka<sup>2</sup> sedangkan penelitian deskriptif bertujuan “untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis faktual dan akurat mengenai faka-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.<sup>3</sup>

Mencermati uraian di atas, maka penelitian ini berupaya dalam mendeskripsikan dan menganalisa data secara sistematis dan faktual, terkait fenomena Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki), selanjutnya deskripsi tersebut didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian.

### B. Sumber Data

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dengan cara langsung dari sumber pertamanya.<sup>4</sup> Sumber primer dalam penelitian ini adalah

- a. 3 Orang Tua Masyarakat Desa Makarti Mulya.
- b. 5 remaja yang bermain Game Online.

Adapun untuk 5 Remaja, diperoleh dengan memenuhi kategori

---

<sup>2</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 9

<sup>3</sup>M. Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009), 54

<sup>4</sup>Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008). 93.

pengambilan sampel:

- a. Anak Remaja Usia sekitar 12 - 17 Tahun;
- b. Bermain *Game On-line* dengan durasi waktu min 5 Jam/Hari;
- c. Memiliki Orang Tua yang mengerti tentang *game online*.

Faktor yang menjadi pertimbangan pemilihan subjek penelitian ini karena subjek penelitian tersebut mengetahui informasi yang berkaitan dengan Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki). Pemilihan subyek ini dimaksudkan agar peneliti mendapatkan informasi dari berbagai macam sumber dan memperoleh perimbangan pengalaman beragama sehingga data yang diperoleh dapat diakui kebenarannya.

## 2. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber penunjang yang dikaitkan dengan masalah. Data sekunder itu biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen, misalnya data mengenai keadaan geografis suatu daerah, data mengenai produktivitas suatu perguruan tinggi dan sebagainya.<sup>5</sup>

Sumber data sekunder yang peneliti gunakan berasal dari buku-buku teori yang membahas Dampak Bermain Game Online Terhadap Ahlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten OKI, antara lain sebagai berikut:

---

<sup>5</sup>Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, 39

- a. Sejarah Desa.
- b. Struktur Kepengurusan Desa.
- c. Dokumen buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul yang diteliti.
- d. Data yang diperoleh dari observasi.
- e. Data yang diperoleh dari dokumentasi (berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan judul)

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah “sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara”.<sup>6</sup>

Adapun wawancara yang dipakai dalam penelitian ini adalah wawancara semi struktur Wawancara semi struktur, yaitu interviewer mula-mula menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dalam mengorek keterangan lebih lanjut, dengan demikian keterangan yang diperoleh bisa meliputi semua variabel dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.<sup>7</sup>

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari para pihak yang terlibat dalam Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak

---

<sup>6</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 198.

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. 202

Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (OkI). Sebagai pewawancara akan melakukan wawancara secara langsung dengan pihak yang diwawancarai yaitu: Kepala Desa Mekarti Mulya, Tokoh Agama Desa Mekarti Mulya, Tokoh Masyarakat Desa Mekarti Mulya., dan 5 Anak remaja yang bermain Game Online.

## 2. Observasi

Observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (*reliabilitas*) dan kesahihannya (*validitasnya*).<sup>8</sup> Dalam garis besarnya observasi dapat dilakukan (1). dengan partisipasi, pengamat jadi sebagai partisipan, atau (2). tanpa partisipasi, pengamat jadi sebagai non partisipan.<sup>9</sup>

Metode observasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan. Penyebabnya adalah dalam kegiatan keseharian penulis tidak melakukan interaksi secara langsung dengan subyek penelitian. Obyek penelitian yang diobservasi menurut Spradley dalam Sugiyono, dinamakan situasi sosial yang mengandung tiga hal, yaitu *place* (tempat), dan *activities* (aktivitas) serta *actor* (pelaku),.<sup>10</sup>

Berdasarkan teori tersebut, maka hal-hal yang dicermati

---

<sup>8</sup> Husaini, Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara 2008), 52.

<sup>9</sup>Nasution, *Metode Research*,(Jakarta:Bumi Aksara, 1996) 107

<sup>10</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif...*, . 68

menggunakan metode observasi non partisipan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Tempat atau lokasi di mana subyek Penelitian dilakukan yaitu di  
Desa Mekarti Mulya;
- 2) Bermain *Game Online*;
- 3) Akhlak Perilaku Remaja;
- 4) Dampak Bermain *Game Online* terhadap Akhlak Perilaku Remaja di  
Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji, Kabupaten OKI.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk mencari data beberapa arsip dan dokumentasi, surat kabar, majalah, jurnal, buku, dan benda-benda tertulis lainnya yang relevan.<sup>11</sup> Sehingga fokus dalam pengumpulan data dilakukan terhadap setiap dokumen atau foto-foto kegiatan-kegiatan mengenai Dampak Bermain Game Online, Terhadap Akhlak Perilaku Remaja, yang ada Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki). Yang meliputi lihat penjabaran mengenai Jenis dan Sifat penelitian.

#### **D. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Uji kredibilitas pada dasarnya merupakan pengganti konsep validitas internal dari penelitian nonkualitatif. Uji kredibilitas mempunyai dua fungsi, yaitu melaksanakan pemeriksaan sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuan dapat dipercaya, dan memperlihatkan derajat

---

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 202

kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian terhadap keyataan ganda yang sedang yang sedang diteliti.<sup>12</sup>

Uji keabsahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan triangulasi.

#### 1. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut. Teknik yang digunakan peneliti adalah triangulasi teknik, yaitu menguji kredibilitas data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Contoh triangulasi teknik yang digunakan peneliti adalah dengan melakukan penggalan data dengan tiga teknik, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi, hasil wawancara akan dicocokkan dengan hasil observasi dan dokumentasi.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya akan dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif, artinya data-data yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis ini dilaporkan atau di serahkan apa adanya yang kemudian diinterpretasikan dengan cara kualitatif untuk mengambil kesimpulan. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan dalam lapangan, dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan responden sekaligus observasi dan selanjutnya dideskripsikan sekaligus

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 267.

diinterpretasikan dari jawaban yang diperoleh. Ada pun tahap-tahap teknik analisis data seperti yang diungkapkan oleh Muhktar, mengutip pendapat Miles dan Huberman, yaitu model analisis data berlangsung atau mengalir (*flow model analysis*) yang dapat digunakan meliputi:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan proses yang berlangsung sepanjang penelitian, dengan menggunakan seperangkat instrument yang telah disiapkan, guna memperoleh informasi data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

b. Reduksi data

Data yang diperoleh di lapangan sangat banyak oleh karena itu perlu dicatat dengan teliti dan rinci. Peneliti perlu melakukan analisis data melalui reduksi data. Untuk mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data, maka data tersebut dirangkum, dipilah-pilah hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal penting untuk dicari polanya.

c. Display data

Data yang diperoleh di lapangan berupa uraian deskriptif yang panjang dan sukar dipahami disajikan secara sederhana, lengkap, jelas, dan singkat tapi memenuhi kebutuhan data penelitian dan memudahkan peneliti dalam memahami gambaran dan hubungannya terhadap aspek-aspek yang diteliti.

d. Penarikan kesimpulan

Yaitu suatu aktivitas analisis, di mana pada awal pengumpulan data,

seorang analis memulai untuk memberikan keputusan apakah sesuatu bermakna, atau tidak mempunyai keteraturan, pola, penjelasan, kemungkinan konfigurasi, hubungan sebab akibat, dan proposisi.<sup>13</sup>

Prakteknya pada penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap, tahap pertama observasi, Tahap ke dua penelusuran literatur dan tahap ke tiga proses pengambilan data dan penarikan kesimpulan, yang masing-masing tahapan dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap observasi.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan awal untuk memperoleh informasi terkait masalah yang dikaji. Meliputi, melihat kondisi perilaku komunikasi remaja yang bermain *game online*, mengumpulkan bahan sebagai kajian pembanding, dan melihat pengaruh yang ditimbulkan dari Dampak Bermain Game Online terhadap Ahlak Perilaku Remaja. untuk bahan pendukung menulis latar belakang sekaligus riset pendahuluan (prior research).

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara awal kepada orang tua yang memiliki anak usia remaja dan aktif bermain *game online* untuk memperoleh informasi mengenai kasus Dampak Bermain Game Online, Terhadap Akhlak Perilaku Remaja, yang bertempat Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir. Dengan panduan pertanyaan 5 W + 1 H, apa, siapa, mengapa, kenapa, dimana, dan bagaimana.

---

<sup>13</sup> Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*, (Jakarta: Refrensi (GP Press Group, 2013), 135.

2) Tahapan penelusuran literatur.

Pada tahap ini, setelah semua informasi yang dibutuhkan untuk menggambarkan masalah yang dikaji dalam penelitian ini terkumpul, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan penelusuran literatur, pada tahap ini peneliti mengunjungi perpustakaan dan mencari buku online atau jurnal online terakreditasi terkait dengan masalah yang dikaji seperti yang tercantum dalam sumber data sekunder, peneliti melakukan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai dugaan jawaban sementara.

Pada tahap ini peneliti juga mencari buku-buku metode penelitian, yang dipergunakan peneliti untuk mengambil dan cara memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini.

3) Tahap pengambilan data dan penarikan kesimpulan.

Pada tahap ini setelah literatur pustaka terpenuhi, kemudian peneliti melakukan kunjungan ke objek penelitian untuk mengumpulkan data yang diinginkan oleh peneliti, pada tahap ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang sama kepada responden yang berbeda-beda. Dengan pertanyaan dan jumlah yang tertera pada alat pengumpul data (APD). Pada tahap ini juga peneliti melakukan observasi secara mendalam dan dokumentasi yang diperlukan untuk mendukung pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh responden terkait masalah yang dikaji.

Setelah data dari masing-masing alat pengumpulan data sudah

terkumpul kemudian peneliti mengunjungi tokoh agama, tokoh masyarakat dan tokoh pemuda untuk mendiskusikan temuan yang di peroleh saat pengumpulan data di objek atau wilayah penelitian, hasil diskusi bisa berupa koreksi atau solusi terhadap masalah yang ada untuk kemudian ditampilkan dalam paparan data dan temuan penelitian.

Kemudian setelah semua kegiatan itu dilaksanakan, langkah selanjutnya peneliti melakukan kegiatan mereduksi data, kegiatan reduksi ini dilakukan dengan cara melihat kembali jawaban dari responden dari setiap point-point yang ditanyakan dalam apd, serta melihat ada atau tidaknya bukti pendukung melalui pengambilan data observasi dan dokumentasi, dan melihat hasil diskusi dengan tokoh agama, tokoh masyarakat dan tokoh pemuda terkait masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

Setelah reduksi data selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah data display atau penyajian data, pada kegiatan ini data yang telah dipilah-pilah (direduksi) dan dilakukan pencatatan (diberi tanda/Coding), kemudian disajikan dalam bentuk koding untuk memudahkan peneliti menjabarkan temuan penelitian (dikripsi).

Langkah terakhir setelah data dideskripsikan kemudian data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi serta hasil diskusi dan koreksi. Hal ini kemudian diambil kesimpulan dari kegiatan penelitian ini.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji.**

Terbentuknya Desa Makarti Mulya merupakan sebutan sebuah wilayah yang ada di Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir. Desa Makarti Mulya awal mula terbentuk yang dimulai pada 1976 saat Departemen Transmigrasi pada itu untuk kesekian kalinya membuka sebuah pemukiman Transmigrasi baru dengan pola Transmigrasi Umum di wilayah kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Penduduk yang di tempatkan di pemukiman tersebut memiliki asal dari Jawa Timur dan Jawa Tengah sekaligus penduduk setempat ataupun lebih diketahui dengan istilah APPDT. Transmigrasi Umum maka pemerintah menempatkan penduduk setempat lebih banyak dari pada daerah penduduk dari daerah asal, dengan perbandingan 30% penduduk dari daerah asal 70% dari daerah setempat. Penduduk setempat yang di tempatkan adalah berasal dari desa luar lokasi pemukiman yang diantaranya adalah daerah Lampung dan daerah sekitar.

Penduduk yang pertama kali di tempatkan di pemukiman adalah yang berasal dari Lampung dan sekitar beberapa KK kemudian di susul penempatan dari penduduk lokal. Penempatan ketiga adalah penduduk dari daerah Jawa dengan jumlah 500 Kartu Keluarga serta diteruskan dengan

pengalokasian masyarakat lokal kembali sampai penempatan yang terakhir dengan semua jumlah yang di tempatkan berjumlah 500 Kartu Keluarga.

Berbagai macam Fasilitas yang di berikan aparatur pemerintah untuk masyarakat Transmigrasi ini sama dengan lokasi Transmigrasi Umum antara lain 1 hektar tanah Kebun seluas 0,75 hektar tanah pekarangan sekaligus tempat untuk tinggal yang dibangun dari bahan papan serta beratap seng dan juga jaminan hidup berbentuk macam-macam bahan makanan pokok dalam 1 (satu) tahun atau 365 hari.

Selain itu, aparatur pemerintah juga melaksanakan sebuah binaan untuk para masyarakat Transmigrasi ini dengan menempatkan para pegawai di jajaran Transmigrasi sebanyak 5 (lima) orang, 1 (satu) orang sebagai pimpinan unit pemuka Transmigrasi dan 4 (empat) orang staf. Dengan tujuan memberikan kemudahan dalam pembinaan serta disediakan beberapa fasilitas untuk pegawai-pegawai tersebut antara lain fasilitas umum yang mencakup; tempat ibadah serta lokasi/tempat untuk kegiatan olahraga, ekonomi serta kegiatan-kegiatan lainnya.

Menurut sebuah kesepakatan perbincangan para tokoh dalam masyarakat serta do koordinir oleh kepala UPT disetujui untuk menamain desa dengan desa Makarti Mulya.

Pada saat dilakukan pembinaan Kepala UPT menunjuk seorang Pjs Kades (Kepala Desa) yang merupakan staf honorer UPT dengan tujuan untuk melakukan persiapan sebuah pemerintahan terkecil yakni desa sebelum Transmigrasi ini diberikan sekaligus tuntas masa pembinaan yang

kurang lebih hanya 5 Tahun. Dalam kiprahnya Kepala UPT serta Pjs Kepala Desa secara kebersamaan mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk sebuah sistem aparatur desa yang sudah bersifat Definitif dan bersedia dilepas dari binaan Transmigrasi. sampai di tahun 1980 desa Transmigrasi Makarti Mulya sudah bisa melakukan pemilihan Lurah/Kepala Desa dan pada tahun 1981, desa Transmigrasi serta desa persiapan ini resmi telah beralih menjadi desa Definitif bernama Makarti Mulya sampai sekarang.

Desa Makarti Mulya pada masa pembinaan tercatat jumlah penduduk sebanyak ada 512 KK. Selanjutnya karena banyaknya dari penduduk local yang di tempatkan pada era transmigrasi banyak yang di pulangkan ke daerah asal masing-masing sehingga jumlah KK menurun.

## 2. Pimpinan Desa Makarti Mulya dari masa ke masa

**Tabel 4.1**

| Tahun       | Pimpinan Desa         | Keterangan          |
|-------------|-----------------------|---------------------|
| 1976-1977   | Ilham Sastra          | UPT Makarti Mulya   |
| 1977-1979   | Safei Hasan           | UPT Makarti Mulya   |
| 1979-1980   | Hadi Siswoyo          | PLT Makarti Mulya   |
| 1980-1984   | Nurahwi S.R           | Kades Makarti Mulya |
| 1984-1993   | Dwinun Dwiyanto       | Kades Makarti Mulya |
| 1994 - 2003 | H. Tri Kuncoro Hadi L | Kades Makarti Mulya |
| 2003 - 2008 | Darmando              | Kades Makarti Mulya |
| 2008 - 2014 | H. M. Dja'far Shodiq  | Kades Makarti Mulya |
| 2014 - 2020 | Hj. Sri Surani, S.Pd  | Kades Makarti Mulya |
| 2020 - 2026 | Sugeng Eko Wahyudi    | Kades Makarti Mulya |

## 3. Peta dan Kondisi Desa

### a. Letak Geografis Desa Makarti Mulya

Wilayah Desa Makarti Mulya meliputi wilayah perkebunan

Kelapa Sawit, Pekerbunan Karet, dan perkebunan rakyat lainnya.

Dengan batas –batas sebagai berikut :

- 1) Sebelah timur berbatas dengan Sungai Sodong
- 2) Sebelah barat berbatas dengan Desa Karya Mukti
- 3) Sebelah selatan berbatas dengan Desa Suka Mukti
- 4) Sebelah utara berbatas dengan Desa Margo Bhakti.
- 5)

**Gambar 4.1**  
**Peta Desa Makarti Mulya**



#### **b. Sumber Daya Manusia**

Desa Makarti Mulya mempunyai jumlah penduduk 4474 Jiwa, yang terdiri dari laki-laki : 2013 jiwa, perempuan : 2461 Jiwa dari 1491 KK, yang terbagi dalam 2 (Dua) wilayah dusun, dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 4.2.** Jumlah banyaknya masyarakat/Penduduk Per Dusun

| <b>Jenis Kelamin</b> | <b>Dusun I</b> | <b>Dusun II</b> | <b>Dusun III</b> | <b>Dusun IV</b> | <b>Jumlah</b> |
|----------------------|----------------|-----------------|------------------|-----------------|---------------|
| Laki-laki            | 535            | 273             | 610              | 574             | 1992          |
| Perempuan            | 642            | 409             | 744              | 686             | 2481          |
| <b>Jumlah</b>        | <b>1177</b>    | <b>682</b>      | <b>1354</b>      | <b>1260</b>     | <b>4474</b>   |

**Table 4.3** Jumlah masyarakat/Penduduk dilihat Umur.

| <b>Usia dalam Tahun</b> | <b>Jumlah banyaknya jiwa</b> | <b>Usia dalam Tahun</b> | <b>Jumlah banyaknya jiwa</b> |
|-------------------------|------------------------------|-------------------------|------------------------------|
| 0 – 4                   | 97                           | 40 – 44                 | 176                          |
| 5 – 9                   | 106                          | 45 – 49                 | 125                          |
| 10 – 14                 | 123                          | 50 – 54                 | 91                           |
| 15 – 19                 | 117                          | 55 – 59                 | 69                           |
| 20 – 24                 | 104                          | 60 – 64                 | 57                           |
| 25 – 29                 | 97                           | 65 – 69                 | 22                           |
| 30 – 34                 | 165                          | 70 – 74                 | 16                           |
| 35 – 39                 | 172                          | 75 – keatas             | 5                            |

### c. Perangkat Desa

Struktur Organisasi Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji menganut Sistem Kelembagaan Pemerintahan Desa dengan Pola Minimal, selengkapnya sebagai berikut :

|                                  |                           |
|----------------------------------|---------------------------|
| Kepala Desa                      | : Sugeng Eko Wahyudi      |
| Sekretaris Desa                  | : Arif Wibowo, S.IP       |
| Kasi Pemerintahan                | : Saiful Anwar, S.Pd      |
| Kasi Kesejahteraan dan Pelayanan | : Ahmad Ihsanudin, S.Pd   |
| Kaur Keuangan dan Perencanaan    | : Luluk Fauziah, S.E      |
| Kaur Tata Usaha                  | : Agesty Rahadini         |
| Operator Desa                    | : Gianisha Artika Hupindo |

|                |                 |
|----------------|-----------------|
| Kepala Dusun 1 | : Markam        |
| Kepala Dusun 2 | : M. Masruri    |
| Kepala Dusun 3 | : Tedy Prasetyo |
| Kepala Dusun 4 | : Nurwahyudi    |

## B. Temuan Khusus

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja yang ada di Desa Makarti Mulya, dengan salah satu bukti data sebagai berikut:

**Tabel: 4.4 Hasil Observasi**  
Prilaku Komunikasi Pengguna *Game Online* di Desa Mekarti Mulya

| No | Nama Orang | Durasi Main <i>Game</i> / Hari | Perilaku Komunikasi            |
|----|------------|--------------------------------|--------------------------------|
| 1  | IAW        | 5 Jam / Hari                   | Berbicara sendiri              |
| 2  | RAS        | 6 Jam / Hari                   | Mengurung di kamar             |
| 3  | RFA        | 4 Jam / Hari                   | Berkata-kata kotor             |
| 4  | TRS        | 7 Jam / Hari                   | Mengikuti Karakter <i>Game</i> |
| 5  | IMH        | 5 Jam / Hari                   | Bebicara sendiri               |

Sumber : Data observasi pada tanggal 23 oktober 2021

Dari data dalam table tersebut menghasilkan beberapa pengaruhnya antara lain, yakni antara lain sebagai berikut:

- 1. Kebiasaan bermain game online yang dilakukan oleh anak-anak dapat banyak menyita waktu belajar anak-anak di desa makarti mulya.**

Sebagaimana jawaban dari pertanyaan wawancara yang sesuai dengan alat pengumpul data, yaitu apa sajakah Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya? Kemudian jawaban Yang diutarakan oleh Bapak Budi Santoso sebagai salah satu orang tua dari anak yang tercandu oleh game online. Beliau mengatakan bahwa :

“anak saya kalau sudah pulang sekolah terus pegang HP, langsung main *game on-line* baik itu sendiri atau dengan teman-teman seumurannya (mabar *mobile legend*) kalau sudah mabar perihal urusan makan dan shalat itu harus di samperin baru berangkat, dan juga anak saya menjadi seperti tidak pernah terlihat mengerjakan PR atau tugas dari guru. selain itu pada saat bermain itu sering marah-marah sendiri dan berkata-kata kotor dan susah dikasih pengertian.”<sup>1</sup>

Dari ungkapan tersebut tentu dapat disimpulkan bahwa salah satu dari sekian banyaknya bahwa kecanduan game online adalah lupa terhadap waktu lain yang lebih memiliki kemaslahatan/manfaat. Terlebih anak-anak menjadi lupa terhadap kewajiban beribadah seperti sholat, kewajiban disekolah seperti belajar dan mengerjakan PR, bahkan anak-anak bisa lupa terhadap sholat lima waktu.

## **2. Kebiasaan bermain game online yang dilakukan oleh anak-anak dapat menyebabkan anak-anak remaja terbiasa berkata kotor.**

Sebagaimana jawaban dari pertanyaan wawancara yang sesuai dengan alat pengumpul data, yaitu Apa sajakah Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya?

---

<sup>1</sup> Bapak BSO, Orang Tua Remaja Pemain Game Online, “Wawancara” pada tanggal 7 September 2022.

Kemudian jawaban Yang diutarakan oleh bapak Slamet Sutrisno, dengan ungkapannya sebagai berikut:

“Anak saya sebelum bisa main hape, saya enggak pernah mendengar anak saya berkata kotor, akan tetapi setelah sudah bisa main hape, main game, liat video youtube game-game yang ada kata-kata kotornya, serta main bareng-bareng sama anak-anak yang lain, anak saya menjadi sangat mudah ngomong kotor terlebih jika dia kalah dalam main game”.<sup>2</sup>

Dari ungkapan tersebut tentu jelas indikasinya bahwa game online sangat memberikan pengaruh pada kebiasaan anak-anak dalam berbicara. Terlebih kata-kata kotor sudah biasa terucap secara spontanitas dan berkelanjutan. Kebiasaan ini sangat sulit untuk dihilangkan, sebab sudah menjadi kebiasaan yang mengakar dan dilakukan terus menerus tanpa henti. Efeknya tidak hanya dilihat ketika bermain game saja, akan tetapi anak-anak terbiasa berkata kotor disaat kegiatan-kegiatan yang lain.

### **3. Kebiasaan bermain game online yang dilakukan oleh remaja desa makarti dapat menyebabkan rusaknya pendengaran.**

Sebagaimana jawaban dari pertanyaan wawancara yang sesuai dengan alat pengumpul data, yaitu apa sajakah Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya? Kemudian jawaban yang diutarakan oleh ibu Yanti Sulastri, dengan ungkapannya sebagai berikut:

“anak saya seringkali tidak mendengar panggilan dari saya sebagai ibunya, dia akan mendengar ketika panggilan dari saya

---

<sup>2</sup> Bapak SSU, Orang Tua Remaja Pemain Game Online, “*Wawancara*” pada tanggal 8 September 2022.

dikembangkan jadi kesannya setiap saya manggil anak saya selalu teriak-teriak.”<sup>3</sup>

Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa salah satu pengaruh Negatif kecanduan game online adalah dapat merusak kualitas pendengaran. Anak remaja menjadi seringkali tidak menghiraukan panggilan dari orang lain terlebih orang tua yang bersama setiap harinya, dan terlalu nyaman dengan dunia ilusinya, dan membuat anak usia remaja tidak nyaman dengan dunia nyatanya.

**4. Game online yang berbentuk battle (Pertarungan) pemicu utama remaja terbiasa mengucapkan kata-kata kasar dan seringkali terinspirasi untuk mengikuti gerakan-gerakan yang ada dalam game tersebut.**

Konteks ini fokus pada beberapa macam game online yang seringkali bahkan setiap hari mereka memainkannya. Penjelasan dari hal tersebut dikutip dari jawaban salah satu dari anak remaja yang bernama Indra Adi Winata, berdasarkan pedoman wawancara yang telah dikutip dalam alat pengumpul data dalam penelitian ini, yaitu dengan pertanyaan: Permainan Game online yang seperti Apa yang dapat mempengaruhi Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya?, jawaban yang diungkapkan oleh para remaja desa Makarti Mulya Antara lain sebagai berikut:

- a. Mobile Legend; adalah game online yang peminatnya hampir dari semua kalangan terlebih pada anak-anak. Game ini adalah game pertarungan antar hero satu dengan yang lainnya baik secara kelompok atau secara individu. Game ini sangat berpotensi untuk

---

<sup>3</sup> Ibu YSU, Orang Tua Remaja Pemain Game Online, “*Wawancara*” pada tanggal 9 September 2022.

menimbulkan kata-kata kotor dari yang pemain yakni kalangan remaja, sebab game ini merupakan game pertarungan yang mempertaruhkan skill dalam memainkannya serta peringkat yang terus di update setelah memainkannya. Dengan demikian mereka akan merasakan emosi yang memuncak ketika mereka mengalami kekalahan dalam bermain game, semakin mereka mengalami kekalahan emosi mereka akan semakin memuncak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari salah satu remaja yang bernama yang bernama Indra Adi Winata, ia mengatakan;”game mobile legend ini game pertarungan mas, bisa main solo (sendirian), atau main dengan kawan (berkelompok). Gamenya seru mas, bisa saling mengalahkan dan saling serang, tapi ya kalau udah terlanjur kalah dan level kita turun ya kita emosi mas, apalagi kalau kalahnya secara terus menerus.”<sup>4</sup>

- b. PUBG; yaitu game yang modelnya hampir sama dengan mobile legend yaitu dapat dimainkan secara individu maupun secara kelompok. Akan tetapi PUBG cenderung pada bentuk manusia yang berbentuk kartun, sedangkan mobile legend berbentuk superhero yang kebanyakan menjadi film kartun atau film yang lainnya. PUBG juga menjadi salah satu game yang dapat menimbulkan rusaknya akhlaq komunikasi remaja. Mereka lebih cenderung seringkali meluapkan emosi dan marah-marah, terlebih jika mereka mendapat perintah dari orang tua ketika sedang bermain game dan berada pada posisi mengalami kekalahan.
- c. Free Fire, adalah game peperangan yang hampir sama persis dengan PUBG, Game yang dapat dimainkan secara individu atau secara kelompok. Game free fire dapat dimainkan ketika memiliki paket data dan koneksi internet yang harus stabil sama seperti game Mobile Legend dan PUBG.

Dari ketiga game diatas merupakan macam-macam game yang sering kali dimainkan oleh anak-anak remaja di Desa Makarti Mulya. Ketiga-tiganya merupakan game pertarungan atau perkelahian yang dapat menimbulkan perkataan kotor dari sang remaja pemain game-game tersebut. Selain dari pada itu anak-anak remaja seringkali memperagakan gerakan-gerakan serta istilah-istilah yang ada dalam game-game tersebut.

---

<sup>4</sup> IAW, Remaja Pemain Game Online, “*Wawancara*” pada tanggal 10 September 2022.

Misalkan istilah victory, yakni ketika mereka memenangkan pertandingan gamenya, sehingga istilah-istilah victory tersebut menjadi seringkali diucapkan ketika mereka memenangkan kompetisi dalam realita. Bahkan yang lebih parahny adalah istilah tersebut mereka ungkapkan ketika ada kawan mereka yang berkelahi.

Selain dari pada itu ketiga game tersebut sangat berpotensi untuk membuat anak-anak remaja mengucapkan kata kotor ketika memainkannya, terlebih jika mereka mengalami kekalahan. Yang lebih parah lagi adalah anak-anak remaja yang awalnya tidak pernah terdengar berkata kotor, akan tetapi semenjak kenal dengan game online sampai kecanduan, anak-anak remaja tersebut menjadi begitu mudahnya mengucapkan kalimat-kalimat kotor. Hal tersebut menunjukkan bahwa game online sangat memberikan pengaruh yang jelas bagi akhlak komunikasi anak-anak remaja desa Makarti mulya.

##### **5. Waktu-waktu yang seringkali dihabiskan anak-anak remaja Desa Makarti Mulya untuk bermain game online.**

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rifki Apriansyah Saputra, sebagai salah satu remaja pemain game online di desa Makarti Mulya. Ia mengungkapkan bahwa

“kami main game biasanya sepulang sekolah sampai sore, dan selepas sholat isya’ sampai tengah malam”.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> RAS, Remaja Pemain Game Online, “*Wawancara*” pada tanggal 10 September 2022.

Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa betapa banyaknya waktu anak-anak remaja di desa makarti mulya yang terbuang akibat bermain game online. Alangkah akan lebih baik jika waktu yang mereka gunakan untuk bermain game online dialihkan menjadi kegiatan-kegiatan yang lebih memberikan kemanfaatan, seperti halnya kegiatan privat mata pelajaran sekolah, privat mengaji, dan lain sebagainya.

Permasalahan waktu-waktu anak remaja desa makarti mulya yang tersita akibat bermain game online, diperkuat oleh ungkapan dari salah satu orang tua bernama slamet sutrisno wali dari anak remaja yang bernama Rifki Apriansyah Saputra, beliau mengungkapkan bahwa,

“saya sering banget mas menjemput anak saya yang gak pulang-pulang ke rumah kawannya, sangat sering bahkan hampir setiap hari dia pulang dari rumah kawannya larut malam karena main game bareng-bareng sama kawannya, itupun kalo tidak saya jemput mungkin sampai pagi gak akan pulang”.<sup>6</sup>

Ungkapan tersebut membuktikan bahwa salah satu pengaruh buruk anak-anak remaja desa makarti mulya adalah banyak waktu anak-anak remaja terbuang sia-sia, dan menimbulkan kemarahan dari orang tua mereka karena seringkali pulang larut malam.

**6. Anak-anak remaja desa makarti mulya menjadi kurang terjalin kedekatan yang baik dengan orang tuanya, karena pengaruh kecanduan game online.**

Sesuai dengan instrument wawancara yang ada dalam alat pengumpul data, dengan pertanyaan wawancara yaitu; Kenapa Bermain

---

<sup>6</sup> Bapak SSU, Orang Tua Remaja Pemain Game Online, “Wawancara” pada tanggal 8 September 2022.

Game online dapat mempengaruhi Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya? Kemudian pertanyaan tersebut dijawab oleh bapak Budi Santoso, dengan ungkapan yaitu;

“ya pasti ada pengaruh mas, soalnya Anak saya semenjak kecanduan game online sudah sangat jarang ngobrol dengan bapak dan ibunya ketika dirumah, kalau tidak ditegur dulu ya pasti selalu fokus dengan gamenya, makan saja harus diingatkan, apalagi kalau sudah waktunya sholat pasti nunggu di bentak sama bapaknya, tapi setelah dikerasin sama bapaknya bukannya takut justru malah semakin menjadi dan merespon dengan rasa jengkel, akhirnya kita merasa kalau dia kecanduan game online dinasehatin sama bapak ibunya jadi engga didengar.”<sup>7</sup>

Dari ungkapan tersebut tentunya sangat begitu jelas bahwa salah satu alasan kenapa game online sangat memberikan pengaruh buruk terhadap akhlak Perilaku remaja desa Makarti Mulya. Antara lain yaitu, seringkali tidak menjalin kedekatan dengan keluarga dirumah karena terlalu asik dengan dunia fiktifnya, kemudian tidak mengindahkan nasehat yang diberikan orang tua, justru malah membalasnya dengan perkataan-perkataan yang menunjukkan sang anak tidak menyukai nasehat-nasehat yang diberikan orang tua.

### C. Pembahasan

#### **Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.**

Akhlak Perilaku remaja merupakan salah satu hal yang memerlukan perhatian khusus di era digital saat ini. Terlebih dimasa kini sangat banyak

---

<sup>7</sup> Bapak BSO, Orang Tua Remaja Pemain Game Online, “*Wawancara*” pada tanggal 7 September 2022.

sekali output dari digitalisasi yang salah satunya adalah game-game online yang sudah merebak dilapisan masyarakat terkhusus anak-anak remaja.

Akibat dari game online yang sudah menjadi konsumsi anak remaja, pada akhirnya sangat banyak sekali dampak negatif yang dihasilkan dari game online. Antara lain seperti halnya anak remaja sering mengurung diri dalam kamar, terbiasa mengucapkan kata-kata kotor, menirukan gerakan-gerakan negatif yang ada pada game online, seringkali mengabaikan panggilan atau teguran dari orang tua, mengabaikan waktu sholat dan mengaji, bahkan menguras banyak sekali waktu istirahat dan belajar anak remaja. Dengan demikian perlu adanya penanganan terhadap anak remaja yang kecanduan bermain game online sampai lupa dengan waktu.

Desa Makarti Mulya adalah salah satu desa definitif yang memiliki banyak potensi-potensi anak-anak remaja yang kemudian dikembangkan menjadi pemuda-pemuda yang berkontribusi dalam pembangunan desa. Oleh sebab itu bukankah akan semakin memperburuk rencana tersebut jika para remajanya saja lebih memilih menekuni game online dari pada menekuni hal-hal bermanfaat yang dapat mendorong nama baik desa makarti mulya.

Berdasarkan penjelasan hasil observasi dan penyajian hasil observasi yang sudah peneliti jabarkan tersebut seperti realita, oleh sebab itu pada bagian ini peneliti dapat mengarahkan hasil data diperoleh melalui peristiwa di lapangan dan sesuai dengan tujuan yang sudah dibuat pada pembahasan skripsi ini di antaranya adalah sebagai berikut:

**1. Remaja kurang memiliki tanggung jawab dalam menggunakan smart phone.**

Remaja yang memiliki tanggung jawab dalam menggunakan smart phone yang dimilikinya tentu akan menentukan hal apa saja yang harus mereka lakukan dengan smart phonenya. Bermain game online yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi pecandunya, adalah gambaran dari para remaja yang belum dapat bertanggung jawab dalam memanfaatkan smart phone yang mereka miliki. Dengan demikian para remaja perlu adanya edukasi agar mereka tidak salah arah dalam menggunakan smart phone. Selain daripada itu akhlaq Perilaku remaja tentunya akan sangat ditentukan oleh kebiasaan yang setiap hari dilakukannya, dalam arti jika kesehariannya para remaja hanya disibukkan dengan bermain game online yang kurang ada manfaat, tentu akhlak Perilaku remaja tidak akan dapat mempersembahkan kebaikan-kebaikan. Justru Sebaliknya hanya akan menimbulkan perilaku dalam berkomunikasi yang tidak pantas untuk dilontarkan seperti berkata kotor, kasar, dan lain sebagainya.

**2. Remaja kerap mengabaikan pola makan yang tidak teratur akibat kecanduan bermain game online.**

Idealnya manusia memerlukan asupan gizi dalam 1 x 24 jam sebanyak 2 sampai 3 kali. Hal tersebut menunjukkan bahwa paling minimal tubuh manusia akan merasakan gizi dan tenaga ketika mempraktikkan hal tersebut. Akan tetapi orang-orang yang akan melakukan kegiatan demikian adalah orang-orang yang dapat mengatur

pola hidup dan kegiatannya sehari-hari. Dengan begitu tentu akan berbeda dengan remaja yang selalu menghabiskan waktunya untuk bermain game online, mereka akan terus sibuk dengan gadget nya sampai lupa terhadap asupan makanannya setiap hari.

**3. Remaja kecanduan game online mayoritas adalah anak dari orang tua yang kurang tegas dalam mendidiknya.**

Ketegasan dalam mendidik merupakan hal yang diperlukan guna melahirkan remaja yang memiliki pola tindakan yang terarah sesuai dengan tuntunan agama islam, dan juga melahirkan remaja yang memiliki akhlak berkomunikasi dengan baik dan santun kepada siapapun.

Kecanduan anak terhadap game online dapat terjadi karena dipicu oleh ketidak tegasan dalam mendidik anak remaja, terlebih ketika anak remaja sudah mengenal smart phone dan kurangnya dedikasi remaja dalam menggunakan smart phone untuk hal-hal yang lebih bermanfaat.

**4. Kebiasaan Remaja berkomunikasi terkontaminasi oleh game online.**

Game online yang berbentuk pertarungan antara kelompok atau pertarungan satu lawan satu memicu karakter remaja dalam berkomunikasi atau berperilaku. Dengan mereka terbiasa memainkan game-game online pertarungan, mereka akan terkontaminasi oleh apapun yang ditampilkan dari game online tersebut. Hal ini jika dicegah akan menimbulkan beberapa kebiasaan-kebiasaan buruk yang lainnya, seperti berkata kotor, berperilaku kasar, dan lain sebagainya.

## **5. Remaja seringkali mengabaikan nasehat dari orang tuanya.**

Game online sudah meracuni pikiran para remaja untuk berperilaku kurang baik. Salah satunya adalah remaja kerap kali tidak menghiraukan ketika diberi nasehat oleh orang lain terlebih dari orang tua mereka sendiri. Sebagai contoh adalah ketika orang tua mengimbau anak-anaknya untuk sholat berjama'ah dan mengaji, anak-anak mereka tidak menghiraukannya bahkan hanya dijawab iya akan tetapi tidak ada realisasinya. Itu dapat terjadi sebab anak-anak mereka masih terfokus dengan smart phone yang ada digenggamannya dan sedang memainkan game online bersama kawan-kawannya.

Dari beberapa permasalahan atau Dampak game online terhadap akhlak Perilaku remaja di desa makarti mulya. Pada akhirnya peneliti menemukan beberapa solusi untuk meminimalisir kecanduan anak remaja terhadap game online. Antara lain yaitu:

### **1. Hendaknya orang tua lebih meningkatkan ketegasannya dalam mendidik anaknya dirumah mengenai penggunaan smart phone.**

Ketegasan orangtua terhadap anak kandungnya dalam hal mendidik, tentu akan sangat mempengaruhi anak remaja dalam mengoperasikan smart phone. Sebab jika terus menerus dibiarkan, maka anak remaja akan merasa leluasa dan kurang bisa mengontrol diri dalam bermain smart phone.

### **2. Hendaknya orang tua tidak memberikan smart phone kepada anak kandung sepenuhnya dalam 1 X 24 jam.**

Hal ini dilakukan untuk meminimalisir anak bermain smart phone diluar pengawasan orangtua, sebab ketika anak remaja bermain hand phone ketika berada diluar pengawasan orangtua, maka akan sangat berpotensi untuk memainkan game online full sehari semalam.

**3. Hendaknya smart phone untuk anak remaja dan orangtua dirumah hanya memiliki satu.**

Maksudnya adalah anak remaja dirumah hanya akan diberikan kesempatan bermain smart phone ketika tidak digunakan oleh orangtua. Hal tersebut dinilai dapat meminimalisir kecanduan anak-anak remaja terhadap penggunaan smart phone untuk bermain game online.

**4. Hendaknya tidak memperboehkan anak remaja untuk membawa smart phone keluar rumah diluar jam sekolah.**

Hal tersebut dilakukan agar memastikan anak-anak remaja tidak memainkan smart phone ketika keluar rumah. Sebab anak-anak remaja akan lupa dengan waktu ketika mereka sudah memainkan game online di smart phone, terlebih jika mereka memainkannya diluar pengawasan orangtua.

**5. Sesering mungkin melakukan pendekatan terhadap anak remaja dirumah.**

Sebab salah satu faktor yang memicu anak bisa kecanduan bermain smart phone adalah kurang adanya pendekatan dari orangtua terhadap anak, sehingga mereka akan merasa lebih nyaman bermain game online dengan smart phone dibandingkan dengan berbicara atau bersenda gurau dengan orang tuanya. Akan tetapi berbeda lagi ketika anak-anak remaja dirumah terus di ajak berbincang-bincang sederhana

dengan orang tuanya sampai membuat anak merasa nyaman, maka sang anak akan menemukan kenyamanan mereka dirumah dengan orang tua mengalahkan kenyamanan mereka dengan smart phone yang selalu digunakan untuk bermain game online.

Melakukan pembatasan anak menggunakan smart phone diluar rumah, dan hanya dizinkan pada jam-jam tertentu. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir anak bermain smart phone diluar pengawasan orangtua, sebab ketika anak remaja bermain hand phone ketika berada diluar pengawasan orangtua, maka akan sangat berpotensi untuk memainkan game online full sehari semalam

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari beberapa teori serta hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan beberapa dampak dari bermain game online terhadap akhlak perilaku remaja di desa Makarti Mulya, antara lain sebagai berikut: *pertama* Remaja kurang memiliki tanggung jawab dalam menggunakan smart phone, sebab Remaja yang memiliki tanggung jawab dalam menggunakan smart phone yang dimilikinya tentu akan menentukan hal apa saja yang harus mereka lakukan dengan smart phonenya. Bermain game online yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi pecandunya, adalah gambaran dari para remaja yang belum dapat bertanggung jawab dalam memanfaatkan smart phone yang mereka miliki. *Kedua*, Remaja kerap mengabaikan pola makan yang tidak teratur akibat kecanduan bermain game online. Sebab idealnya manusia memerlukan asupan gizi dalam 1 x 24 jam sebanyak 2 sampai 3 kali. *Ketiga*, Remaja kecanduan game online mayoritas adalah anak dari orang tua yang kurang tegas dalam mendidiknya. Sebab, ketegasan dalam mendidik merupakan hal yang diperlukan guna melahirkan remaja yang memiliki pola tindakan yang terarah sesuai dengan tuntunan agama Islam, dan juga melahirkan remaja yang memiliki akhlak berkomunikasi dengan baik dan santun kepada siapapun. *Keempat*, Kebiasaan

Remaja berkomunikasi terkontaminasi oleh game online. *Kelima*, Remaja seringkali mengabaikan nasehat dari orang tuanya.

## **B. Saran**

Dari beberapa fenomena yang ditemukan di desa Makarti Mulya, hendaknya perlu ada beberapa tindakan bagi orang tua yang mendapati anaknya kecanduan bermain game, antara lain yaitu; pertama, Sesering mungkin melakukan pendekatan terhadap anak remaja dirumah. Kedua, Hendaknya tidak memperboehkan anak remaja untuk membawa smart phone keluar rumah diluar jam sekolah. Ketiga, Hendaknya smart phone untuk anak remaja dan orangtua dirumah hanya memiliki satu. Kelima, Hendaknya orang tua tidak memberikan smart phone kepada anak kandung sepenuhnya dalam 1 X 24 jam. Keenam, Hendaknya orangtua lebih meningkatkan ketegasannya dalam mendidik anaknya dirumah mengenai penggunaan smart phone.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Aidul; A, Pengaruh game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, "*Skripsi*" (Makasar: UIN-Alaudin, 2020). Di akses di <http://repository.uin-alaudin.ac.id>. Pada Tanggal, 27 Oktober 2021
- Akhmad N. H, dan Abd. Muhith, Efek Negatif Bermain *Game Online* "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Solidarity: Journal of Social Studies, Vol. 01, No. 01, Juni 2020*
- Aloysius, B.P.I, dkk. *Game Online* dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta), *SEBATIK Vol 23 No 2 Desember 2019*.
- Amiruddin, Urgensi Pendidikan Akhlak Tinjauan Atas Nilai dan Metode Perspektif Islam di Era Disrupsi, *Journal of Islamic Education Policy Vol. 6 No. 1 Januari - Juni 2021*.
- Annasaul Putri, dan Yuninda Tria Ningsih, Hubungan Antara Kesenian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang, *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 4 No. 3 Tahun 2020*.
- Ardi. R, Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Sama, *eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, 2013*
- Dahliah, *Game Online* Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer, *Paradigma Madani, Vol. 2 No. 2 November 2015*.
- Effy Wardati M, dan Ramon. A. P, *Buku Ajar Psikologi Komunikasi*, Sidoarjo: Umsida Press, 2020
- Eryzal. N, & Rozi. A, Online game addiction in addolescent: What should school counselor do?, *IICET: Jurnal Konseling dan Pendidikan: Vol. 7, No. 3, 2019*.
- Eryzal. N, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi: Vol. 27, No. 2, 2019*.
- Fahdiana, R.P, Dampak Kecanduan *Game Online (Mobile Legend)* terhadap Kondisi Emosional dan Perilaku pada Remaja, *Prosiding Seminar Internasional dan Pelatihan Daring "Adiksi: Prevelensi, Pencegahan, dan Model Penanganan" UNESA, 24 April dan 1 Mei 2021*.

- Firdanianty et. al., Pola Komunikasi Remaja Dan Pengaruhnya Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Sma Di Kota Bogor, *Jurnal Komunikasi. 01 (2016)*
- Firdaus, Membentuk Pribadi Berakhlakul Karimah secara Psikologis, *Al-Dzikra Vol.XI No. 1 /Januari-Juni/2017.*
- Husaini, Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara 2008
- Ifmayani, F. L, Pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021, "Skripsi" (Tegal: Universitas Pancasakti, 2021). Di akses di <http://reporsitory.upstegal.ac.id>. Pada Tanggal 27 Oktober 2021.
- M. Husni R, *Psikologi Komunikasi*, Medan: Perdana Publishing, 2019
- M. Nazir, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009
- Mardalis, *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Marsanda C. P, dan Triana L, Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5 No. 1 Tahun 2021.*
- Mertika dan Dewi. M, Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar, *Journal of Educational Review and Research, Vol. 3 No. 2, December 2020*
- Mochamat Nurdin dan Sofyang, Strategi Dosen Aik Dalam Pembinaan Akhlak Mahasiswa Pada Sekolah Tinggi Ilmu Sosial Dan Politik (STISIP) Muhammadiyah Sinjai, *Jurnal Ilmiah Administrasita' Vol 7. No. 02. Desember 2016.*
- Muhamad Tisna Nugraha, Revitalisasi Pendidikan Akhlak Mulia Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Agama Islam, *Raheema; Jurnal Studi Gender dan Anak, Vol 2. No2. (2015).*
- Muhammad Darwis, Khairul A, dan Hardy R, Dampak dari Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayuombun, *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling), Vol 5 , No.2, 2020.*
- Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*, Jakarta: Refrensi (GP Press Group, 2013.

- Nandea Fitriyadi, Perilaku Pengguna Game Online *Clash Of Clans* (Coc) (Studi Fenomenologis pada Kelompok Game Online X5ti 01), "Skripsi" (Jakarta: Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama), 2015), Di akses di. <http://library.moestopo.ac.id>. Pada Tanggal, 24 Oktober 2021
- Nasution, *Metode Research*, Jakarta: Bumi Aksara, 1996
- Nurbaiti, Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di Sd Azhari Cilandak Jakarta), *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam Vol. 3, No. 1, 2020*.
- Prastika, A. Z, Veryliana P, dan Husni W, Dampak Permainan Daring Hago terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sd Negeri Wotan 02 Pati, *Dwijaloka Vol I No. 3, November 2020*.
- Rifqi. F, Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online, *Communicative Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Dakwah Vol. 2 No. 1 Juni 2021*.
- Rila. S, *Psikologi Komunikasi Suatu Pengantar Dan Perspektif Islam*, Ponorogo: Unida Gontor Press, 2019.
- Rollys, A. D. S, Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren, "Skripsi" (Ponorogo: IAIN, 2020). Di akses di. <http://repository.radenintan.ac.id>. Pada Tanggal, 27 Oktober 2021
- Rosleny M, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Pustaka Setia, 2015
- Sri Astuti A. Samad, Pembelajaran Akhlak Tasawuf dan Pembentukan Karakter Mahasiswa, di Perguruan Tinggi Islam, *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam Vol. 12, No. 02, Desember 2020*
- Sri Wahyuni A, Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*, *Jurnal Kopasta 4 (1), (2017)*
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kulaitatif*, Bandung: Alfabeta, 2010
- , *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Sukron Habibi, H. dan Zaka H. R, Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021*.

- Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008
- Syaepul Manan, Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan  
*Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim Vol. 15 No. 1 - 2017.*
- Syafruddin R, dan Wira. A, Pengaruh Media Komunikasi Internet Terhadap Pola Perilaku Anak Di Bawah 17 Tahun. *Perspektif: Jurnal Ilmu Sosial / Vol 5/ No 2/ Oktober 2012.*
- Tim Penyusun, *Modul Psikologi Komunikasi Semester 3*, Mojokerto: Institut Pesantren K.H. Abdul Halim, 2018
- Yeny N. A, Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta, Kab. Kutai Timur, *eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 4, No. 1, 2016.*
- Yuli Pebrianti, Dampak Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan, "*Skripsi*" (Palangkaraya: FTIK-IAIN, 2021). Di akses di, <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/>. Pada Tanggal, 26 Oktober 2021
- Zenal Satiawan, dan M. Sidik, Metode Pendidikan Akhlak Mahasiswa, *Jurnal Mumtaz Volume 1. No. 1. Januari 2021.*

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## HASIL WAWANCARA

**a) Ditujukan Kepada Kepala Desa Desa Makarti Mulya.**

**Nama : Bpk. Sugeng Eko Wahyudi**

**Waktu wawancara : 6 September 2022**

**Tempat wawancara : Kediaman Bpk. Sugeng Eko Wahyudi**

| No | Pertanyaan wawancara  | Hasil wawancara   |
|----|---|---|
| 1  | Bagaimanakah Sejarah Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji?         | “jawaban dengan arsip sejarah singkat desa makarti Mulya yang diberikan oleh kepala desa” |
| 2  | Seperti apakah Visi dan Misi desa amakrti mulya Kecamatan Mesuji? | “jawaban dengan arsip sejarah singkat desa makarti Mulya yang diberikan oleh kepala desa” |
| 3  | Bagaimanakah struktur desa makarti mulya kecamatan Mesuji?        | “jawaban dengan arsip sejarah singkat desa makarti Mulya yang diberikan oleh kepala desa” |
| 4  | Berapakah jumlah penduduk desa makarti mulya kecamatan Mesuji?    | “jawaban dengan arsip sejarah singkat desa makarti Mulya yang diberikan oleh kepala desa” |
| 5  | Dimanakah batas wilayah desa makarti mulya kecamatan Mesuji?      | “jawaban dengan arsip sejarah singkat desa makarti Mulya yang diberikan oleh kepala desa” |
| 6  | Potensi apa yang dimiliki desa makarti mulya kecamatan Mesuji?    | “jawaban dengan arsip sejarah singkat desa makarti Mulya yang diberikan oleh kepala desa” |

**b) Ditujukan Kepada Orang Tua Remaja Pecandu Game Online Desa Makarti Mulya.**

**Nama : Bpk. Budi Santoso**

**Waktu wawancara : 7 September 2022**

**Tempat wawancara : Kediaman Bpk. Budi Santoso**

| No | Pertanyaan wawancara  | Hasil wawancara  |
|----|---|--|
| 1  | Apa sajakah Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya? | “anak saya kalau sudah pulang sekolah terus pegang HP, langsung main <i>game on-line</i> baik itu sendiri atau dengan teman-teman seumurannya ( <i>mabar mobile legend</i> ) kalau sudah mabar perihal urusan makan dan shalat itu harus di samperin baru berangkat, dan juga anak saya menjadi seperti tidak pernah terlihat mengerjakan PR atau tugas dari guru. selain itu pada saat bermain itu sering marah-marah sendiri dan berkata-kata kotor dan susah dikasih pengertian.”   |
| 2  | Kenapa Bermain Game online dapat mempengaruhi Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya?   | “ya pasti ada pengaruh mas, soalnya Anak saya semenjak kecanduan game online sudah sangat jarang ngobrol dengan bapak dan ibunya ketika dirumah, kalau tidak ditegur dulu ya pasti selalu fokus dengan gamenya, makan saja harus diingatkan, apalagi kalau sudah waktunya sholat pasti nunggu di bentak sama bapaknya, tapi setelah dikerasin sama bapaknya bukannya takut justru malah semakin menjadi dan merespon dengan rasa jengkel, akhirnya kita merasa kalau dia kecanduan game online dinasehatin sama bapak ibunya jadi engga didengar.” |

**c) Ditujukan Kepada Orang Tua Remaja Pecandu Game Online Desa Makarti Mulya.**

**Nama : Bpk. Slamet Sutrisno**

**Waktu wawancara : 8 September 2022**

**Tempat wawancara : Kediaman Bpk. Slamet Sutrisno**

| No | Pertanyaan wawancara  | Hasil wawancara  |
|----|---|--|
| 1  | Apa sajakah Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya? | “Anak saya sebelum bisa main hape, saya enggak pernah mendengar anak saya berkata kotor, akan tetapi setelah sudah bisa main hape, main game, liat video youtube game-game yang ada kata-kata kotornya, serta main bareng-bareng sama anak-anak yang lain, anak saya menjadi sangat mudah ngomong kotor terlebih jika dia kalah dalam main game” |
| 2  | Kapan sajakah waktu para Remaja di Desa Makarti Mulya ketika bermain game online?             | “saya sering banget mas menjemput anak saya yang gak pulang-pulang ke rumah kawannya, sangat sering bahkan hampir setiap hari dia pulang dari rumah kawannya larut malam karena main game bareng-bareng sama kawannya, itupun kalo tidak saya jemput mungkin sampai pagi gak akan pulang”  |

**d) Ditujukan Kepada Orang Tua Remaja Pecandu Game Online Desa Makarti Mulya.**

**Nama : Ibu. Yanti Sulastri**

**Waktu wawancara : 9 September 2022**

**Tempat wawancara : Kediaman Ibu. Yanti Sulastri**

| No | Pertanyaan wawancara  | Hasil wawancara   |
|----|---|---|
| 1  | apa sajakah Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya? | “anak saya seringkali tidak mendengar panggilan dari saya sebagai ibunya, dia akan mendengar ketika panggilan dari saya dikencangkan jadi kesannya setiap saya manggil anak saya selalu teriak-teriak.”   |
| 2  | Kapan sajakah waktu para Remaja di Desa Makarti Mulya ketika bermain game online?             | “saya sering banget mas nyusul anak saya karena dia gak pulang-pulang ke rumah, ternyata tempat kawannya, sangat sering bahkan hampir setiap hari dia pulang dari rumah kawannya larut malam karena main game bareng-bareng sama kawannya, itupun kalo tidak saya jemput mungkin sampai pagi anak saya gak akan pulang” |
| 3  |   |   |

**e) Ditujukan Kepada Remaja Pecandu Game Online Desa Makarti**

**Mulya.**

**Nama : Indra Adi Winata**

**Waktu wawancara : 10 September 2022**

**Tempat wawancara : Kediaman Indra Adi Winata**

| No | Pertanyaan wawancara  | Hasil wawancara  |
|----|---|--|
| 1  | Permainan Game online yang seperti Apa yang dapat berdampak pada Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya?, | “Biasanya kita mainin game Mobile Legend; adalah game online yang peminatnya hampir dari semua kalangan terlebih pada anak-anak. Game ini adalah game pertarungan antar hero satu dengan yang lainnya baik secara kelompok atau secara individu. Game ini sangat berpotensi untuk menimbulkan kata-kata kotor dari yang pemain yakni kalangan remaja, sebab game ini merupakan game pertarungan yang mempertaruhkan skill dalam memainkannya serta peringkat yang terus di update setelah memainkannya. Dengan begitu biasanya kita akan merasakan emosi yang memuncak ketika mereka mengalami kekalahan dalam bermain game, semakin mereka mengalami kekalahan emosi mereka akan semakin memuncak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari salah satu remaja yang bernama yang bernama Indra Adi Winata, ia mengatakan;”game mobile legend ini game pertarungan mas, bisa main solo (sendirian), atau main dengan kawan (berkelompok). Gamenya seru mas, bisa saling mengalahkan dan saling serang, tapi ya kalau udah terlanjur kalah dan level kita turun ya kita emosi mas, |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   |   | <p>apalagi kalau kalahnya secara terus menerus.”<sup>8</sup></p> <p>a. PUBG; yaitu game yang modelnya hampir sama dengan mobile legend yaitu dapat dimainkan secara individu maupun secara kelompok. Akan tetapi PUBG cenderung pada bentuk manusia yang berbentuk kartun, sedangkan mobile legend berbentuk superhero yang kebanyakan menjadi film kartun atau film yang lainnya. PUBG juga menjadi salah satu game yang dapat menimbulkan rusaknya akhlaq komunikasi remaja. Mereka lebih cenderung seringkali meluapkan emosi dan marah-marah, terlebih jika mereka mendapat perintah dari orang tua ketika sedang bermain game dan berada pada posisi mengalami kekalahan.</p> <p>b. Free Fire, adalah game peperangan yang hampir sama persis dengan PUBG, Game yang dapat dimainkan secara individu atau secara kelompok. Game free fire dapat dimainkan ketika memiliki paket data dan koneksi internet yang harus stabil sama seperti game Mobile Legend dan PUBG</p> |
| 2 | Kapan sajakah waktu para Remaja di Desa Makarti Mulya ketika bermain game online? | “kami main game biasanya sepulang sekolah sampai sore, dan selepas sholat isya’ sampai tengah malam”  |

---

<sup>8</sup> IAW, Remaja Pemain Game Online, “Wawancara” pada tanggal 10 September 2022.

**f) Ditujukan Kepada Remaja Pecandu Game Online Desa Makarti Mulya.**

**Nama : Rifki Apriansyah Saputra**

**Waktu wawancara : 10 September 2022**

**Tempat wawancara : Kediaman Rifki Apriansyah Saputra**

| No | Pertanyaan wawancara  | Hasil wawancara  |
|----|---|--|
| 1  | Kapan sajakah waktu para Remaja di Desa Makarti Mulya ketika bermain game online?                               | “kami main game biasanya sepulang sekolah sampai sore, dan selepas sholat isya’ sampai tengah malam”   |
| 2  | Permainan Game online yang seperti Apa yang dapat berdampak pada Akhlak Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya?, | “Game Yang seringkali bahkan tiap hari kita mainin ada Mobile Legend; adalah game online yang peminatnya hampir dari semua kalangan terlebih pada anak-anak. Game ini adalah game pertarungan antar hero satu dengan yang lainnya baik secara kelompok atau secara individu. Game ini sangat berpotensi untuk menimbulkan kata-kata kotor dari yang pemain yakni kalangan remaja, sebab game ini merupakan game pertarungan yang mempertaruhkan skill dalam memainkannya serta peringkat yang terus di update setelah memainkannya. Dengan demikian mereka akan merasakan emosi yang memuncak ketika mereka mengalami kekalahan dalam bermain game, semakin mereka mengalami kekalahan emosi mereka akan semakin memuncak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari salah satu remaja yang bernama yang bernama Indra Adi Winata, ia mengatakan;”game mobile legend ini game pertarungan mas, bisa main solo |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p>(sendirian), atau main dengan kawan (berkelompok). Gamenya seru mas, bisa saling mengalahkan dan saling serang, tapi ya kalau udah terlanjur kalah dan level kita turun ya kita emosi mas, apalagi kalau kalahnya secara terus menerus.”<sup>9</sup> terus kawan saya mainin PUBG; itu game yang modelnya hampir sama dengan mobile legend yaitu dapat dimainkan secara individu maupun secara kelompok. Akan tetapi PUBG cenderung pada bentuk manusia yang berbentuk kartun, sedangkan mobile legend berbentuk superhero yang kebanyakan menjadi film kartun atau film yang lainnya. PUBG juga menjadi salah satu game yang dapat menimbulkan rusaknya akhlaq komunikasi remaja. Mereka lebih cenderung seringkali meluapkan emosi dan marah-marah, terlebih jika mereka mendapat perintah dari orang tua ketika sedang bermain game dan berada pada posisi mengalami kekalahan.</p> <p>Terus kawan saya yang satu lgi ada yang maen Free Fire, adalah game peperangan yang hampir sama persis dengan PUBG, Game yang dapat dimainkan secara individu atau secara kelompok. Game free fire dapat dimainkan ketika memiliki paket data dan koneksi internet yang harus stabil sama seperti game Mobile Legend dan PUBG</p> |
|--|--|--|

---

<sup>9</sup> IAW, Remaja Pemain Game Online, “*Wawancara*” pada tanggal 10 September 2022.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ilirgumulya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telp: (0725) 41507 Faksimili: (0725) 47296 Website: www.larbiyah.metrouni.ac.id, Email: larbiyah@metrouni.ac.id

Nomor : B-2109/In.28.1/J/TL.00/06/2021  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,  
KEPALA DESA MAKARATI MULYA KEC. MESUJI, KAB.OKI

di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

|          |  |
|----------|--|
| Nama     | <b>TRI AGUS PRIONO</b>   |
| NPM      | 1801011137   |
| Semester | 6 (Enam)   |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan   |
| Jurusan  | : Pendidikan Agama Islam   |
| Judul    | <b>PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARATI MULYA KEC MESUJI, KAB.OKI</b> |

untuk melakukan *pra-survey* di DESA MAKARATI MULYA KEC. MESUJI, KAB.OKI.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 15 Juni 2021  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam

Umar, M.Pd.I  
NIP 19150605 200710 1 005



PEMERINTAH KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR  
KECAMATAN MESUJI  
**DESA MAKARTI MULYA**  
*Alamat : Jalan Poros Desa Makarti Mulya Kec. Mesuji Kode Pos. 30681*

|         |  |   |
|---------|--|---|
| Nomor   | 56/MM-Mes 2021   | Kepada  |
| Sifat   | Penting  | Yth Bapak/ Ibu Ketua Jurusan  |
| Perihal | <b><u>Balasan Surat</u></b><br><b><u>Izin Pra - Survey</u></b> | <b>Pendidikan Agama Islam</b><br><b>Institut Agama islam Negeri Metro</b><br><b>di-</b><br><b>Metro</b> |

Dengan Hormat,

Bersama ini Kepala Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir menyampaikan kepada Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama islam Negeri Metro bahwa

| NO | NAMA MAHASISWA        | NPM        | PROGRAM STUDY          | SE- MESTER  |
|----|-----------------------|------------|------------------------|-------------|
| 01 | <b>TRI AGUS PRONO</b> | 1801011137 | Pendidikan Agama Islam | VI ( Enam ) |

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di desa kami dengan perilaku yang baik dan sopan

Demikian kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

Makarti Mulya , 29 November 2021

Kepala Desa Makarti Mulya

  
**SUGENG EKO WAHYUDI**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3733/In.28.1/J/TL.00/08/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)

di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **TRI AGUS PRIONO**  
NPM : 1801011137  
Semester : 9 (Sembilan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR (OKI)**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 03 Agustus 2022

Ketua Jurusan,



**Muhammad Ali M.Pd.I.**

NIP 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-3804/In.28/D.1/TL.01/08/2022

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **TRI AGUS PRONO**  
NPM : 1801011137  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di DESA MAKARTI MULYA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR (OKI)".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 09 Agustus 2022

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.**  
NIP 19760222 200003 1 003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3805/In.28/D.1/TL.00/08/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA DESA MAKARTI MULYA  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3804/In.28/D.1/TL.01/08/2022, tanggal 09 Agustus 2022 atas nama saudara:

Nama : **TRI AGUS PRIONO**  
NPM : 1801011137  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA MAKARTI MULYA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR (OKI)".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 09 Agustus 2022  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR  
KECAMATAN MESUJI

**DESA MAKARTI MULYA**

Alamat : Jalan Poros Desa Makarti Mulya Kec.Mesuji Kode Pos.30681

Nomoir **017/MM-Mes/2022**

Kepada

Sifat : Penting

Yth.Bapak/ Ibu Ketua Jurusan

Prihal : **Balasan Surat**

**Pendidikan Agama Islam**

**Izin Research**

**Institut Agama islam Negeri Metro**

di.-

**Metro**

Dengan Hormat,

Bersama ini Kepala Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir menyampaikan kepada Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama islam Negeri Metro bahwa:

| NO | NAMA MAHASISWA         | NPM        | PROGRAM STUDY          | SEMESTER        |
|----|------------------------|------------|------------------------|-----------------|
| 01 | <b>TRI AGUS PRIONO</b> | 1801011137 | Pendidikan Agama Islam | IX ( Sembilan ) |

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di desa kami dengan perilaku yang baik dan sopan.

Demikian kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

Makarti Mulya , 06 September 2022

Kepala Desa Makarti Mulya





**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
**Nomor : P-1330/In.28/S.U.1/OT.01/11/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1801011137

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 10 November 2022  
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me. &  
NIP.19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-1330/In.28/S/U.1/OT.01/11/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1801011137

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sepenuhnya.

Metro, 10 November 2022  
Kepala Perpustakaan



*Tri Agus Priono*  
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP. 19750505 200112 1 002

Pengaruh Bermain Game Online terhadap Akhlak Komunikasi Remaja di Desa  
Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI)

(Alat Pengumpul Data)  
INSTRUMEN WAWANCARA

A. Kepala Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji

1. Data Desa

- a) Bagaimanah sejarah Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji.?
- b) Seperti apakah Visi dan Misi Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji.?
- c) Bagaimanakah struktur Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji.?
- d) Berapakah jumlah Peduduk Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji.?
- e) Dimanakah Batas Wilayah Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji.?

B. Tentang Pengaruh Bermain Game Online terhadap Akhlak Komunikasi  
Remaja di Desa Makarti Mulya

1. Apa sajakah Pengaruh Bermain Game Online terhadap Akhlak  
Komunikasi Remaja di Desa Makarti Mulya.?
2. Permainan Game online yang seperti Apa yang dapat mempengaruhi  
Akhlak Komunikasi Remaja di Desa Makarti Mulya?
3. Kenapa Bermain Game online dapat mempengaruhi Akhlak  
Komunikasi Remaja di Desa Makarti Mulya.?
4. Apa sajakah faktor-faktor yang mempengaruhi Pengaruh Bermain  
Game Online terhadap Akhlak Komunikasi Remaja di Desa Makarti  
Mulya.?
5. Bagaimanakah Solusi untuk meminimalisir Pengaruh Bermain Game  
Online terhadap Akhlak Komunikasi Remaja di Desa Makarti Mulya.?

C. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki).

Bagaimanakah Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki).?

#### **Dokumentasi**

1. Buku Induk Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki) tentang Sejarah Desa, Jumlah Penduduk, Dan Batas.
2. Wilayah administrasi desa
3. Struktur organisasi Desa.
4. Melihat kegiatan Kondisi remaja yang bermain game online
5. Melihat Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja

#### **Observasi**

1. Mengamati Desa dan penduduk desa.
2. Mengamati aktivitas remaja yang bermain game online
3. Mengamati Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja

**Pembimbing**

  
**Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I.**  
NIDN: 2005108203

**Metro, 30 Juni 2022**  
**Penulis**

  
**Tri Agus Priono**  
NPM:1801011137

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK  
KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN  
MESUJI KABUPATEN  
OGAN KOMERING ILIR (OKI)**

*Outline*

**HALAMAN SAMPUL**  
**HALAMAN JUDUL**  
**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**HALAMAN PENGESAHAN**  
**ABSTRAK**  
**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**  
**HALAMAN MOTTO**  
**HALAMAN PERSEMBAHAN**  
**HALAMAN KATA PENGANTAR**  
**DAFTAR ISI**  
**DAFTAR TABEL**  
**DAFTAR GAMBAR**  
**DAFTAR LAMPIRAN**  
**BAB I PENDAHULUAN**  
    A. Latar Belakang Masalah  
    B. Pertanyaan Penelitian  
    C. Tujuan Penelitian  
    D. Manfaat Penelitian  
    E. Penelitian Relevan  
**BAB II KAJIAN PUSTAKA**  
    A. Pengaruh Bermain Game On-Line  
        1. Pengertian Bermain Game On-Line

2. Dampak Bermain Game On-line
  3. Game On-Line dalam Pendidikan Islam
- B. Akhlak Komunikasi Remaja
1. Pengertian Akhlak Komunikasi
  2. Macam-macam Akhlak Komunikasi
  3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Akhlak Komunikasi.
  4. Akhlak Komunikasi dalam Islam
- C. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Profil Desa Makarti Mulya
1. Sejarah Berdirinya Desa Makarti Mulya
  2. Visi dan Misi Desa Makarti Mulya
  3. Struktur Desa Makarti Mulya
  4. Jumlah Penduduk Desa Makarti Mulya
  5. Batas Wilayah Desa Makarti Mulya
- B. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki)
1. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja
  2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja
- C. Analisis Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Akhlak Komunikasi Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (Oki).

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan

B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN-LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
**Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I.**  
**NIDN: 2005108203**

Metro, 29 Juni 2022

Penulis

  
**Tri Agus Priono**  
**NPM: 1801011137**

## FOTO WAWANCARA



Foto wawancara dengan Kepala Desa bapak Sugeng Eko Wahyudi Makarti  
Mulya



Foto wawancara dengan Orang Tua Remaja Pemain Game On-Line



Foto wawancara dengan Remaja Pemain Game Online



Foto wawancara dengan Remaja Pemain Game Online





Foto dokumentasi kebiasaan anak remaja Desa Makarti Mulya bermain game online.



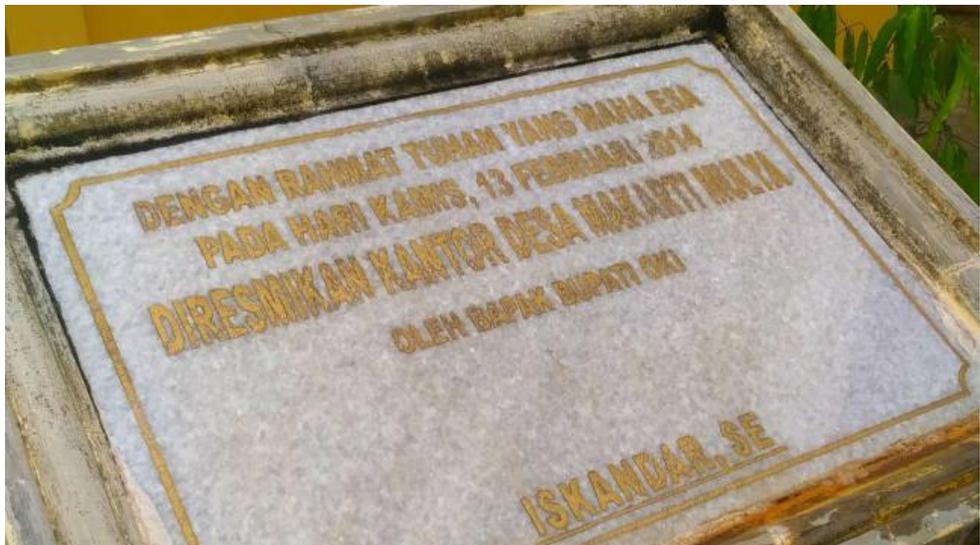


Foto dokumentasi seputar Kantor Desa Makarti Mulya



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137

Jurusan : PAI  
TA : 2022

| No | Hari/ Tanggal       | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Dosen |
|----|---------------------|------------|-----------------------------|--------------------|
|    | Feb, 20 - 6<br>2022 |            | Gukun Pec                   |                    |

Mengetahui  
Ketua Jurusan PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314200710 1 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Abdul Mujib**  
NIDN. 2005108203



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iam@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137

Jurusan : PAI  
TA : 2022

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Dosen  |
|----|---------------|------------|-----------------------------|---|
|    |               |            | <i>Asa Outline</i>          |  |

Mengetahui  
Ketua Jurusan PAI

  
**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314200710 1 003

Dosen Pembimbing

  
**Dr. Abdul Mujib**  
NIDN. 2005108203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137

Jurusan : PAI  
TA : 2022

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan                         | Tanda Tangan Dosen |
|----|---------------|------------|---|--------------------|
|    |               | ✓          | Abstrak Laporan,<br>Daftar Isi, Daftar<br>Referensi |                    |

Mengetahui  
Ketua Jurusan PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314200710 1 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Abdul Mujib**  
NIDN. 2005108203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id, e-mail: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137

Jurusan : PAI  
TA : 2022

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan   | Tanda Tangan Dosen |
|----|---------------|------------|---|--------------------|
|    | 15/11/2022    | ✓          | perbaikan pendahuluan<br>perbaikan catatan<br>perbaikan pendahuluan<br>abstrak<br>perbaikan bab II<br>dan memisahkan<br>wawancara dg narasumber |                    |

Mengetahui  
Ketua Jurusan PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314200710 1 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Abdul Mujib**  
NIDN. 2005108203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Tri Agus Priono  
NPM : 1801011137

Jurusan : PAI  
TA : 2022

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Dosen |
|----|---------------|------------|-----------------------------|--------------------|
|    | 21 / 11 2022  |            | bagi dan muraqabah<br>Lain  |                    |

Mengetahui  
Ketua Jurusan PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314200710 1 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Abdul Mujib**  
NIDN. 2005108203

PENGARUH BERMAIN GAME  
ONLINE TERHADAP AKHLAK  
KOMUNIKASI REMAJA DI DESA  
MAKARTI MULYA KECAMATAN  
MESUJI KABUPATEN OGAN  
KOMERING ILIR (OKI)

by Tri Agus Priono 1801011137

Submission date: 24-Nov-2022 09:23AM (UTC+0700)  
Submission ID: 1962353206  
File name: Tri\_Agus\_priono\_skripsi.doc (3.3M)  
Word count: 13579  
Character count: 84728

28/11/2022  
  
Etukem Mustafic



PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK  
KOMUNIKASI REMAJA DI DESA MAKARTI MULYA KECAMATAN  
MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR (OKI)

Similarity Index

9%  
SIMILARITY INDEX

11%  
INTERNET SOURCES

4%  
PUBLICATIONS

2%  
STUDENT PAPERS

Top 5 sources

|   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | repositori.uin-alauddin.ac.id          | 2% |
| 2 | repository.upstegal.ac.id              | 2% |
| 3 | docplayer.info                         | 2% |
| 4 | idlibesalainpororogo.ac.id             | 2% |
| 5 | e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id | 2% |

Exclude matches

1. journal bibliography

Exclude matches

28/11/2022  
  
Bawken Nurhasto

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



Peneliti bernama lengkap Tri Agus Priono, nama panggilan Agus. Penulis Lahir pada Tanggal 03 Agustus 1999 di Desa Makarti Mulya tepatnya di Palembang Sumatera Selatan kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI). Anak ketiga dari Bapak Marno Dan Ibu Supriyati

Penulis menyelesaikan, Sekolah Dasar (SD) di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Makarti Mulya, lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan ke jenjang pertama (SMP/ sederajat) di SMPN 1 Makarti Mulya, lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan ke jenjang atas (SMA/ sederajat) di MA Darul A'mal Metro Lampung dan lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Saat ini penulis tengah menjalankan study di semester sembilan (IX) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Prodi Pendidikan Agama Islam.