

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PEMBENTUKAN
AKHLAK ANAK USIA 7-12 TAHUN DI GAMPONG LUENG
BARO, KECAMATAN SUKA MAKMUE, KABUPATEN NAGAN
RAYA.**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Helmi Miswanda

NIM. 170201142

**Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

1445 H / 2023 M

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
UIN Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Ilmu Tarbiyah
Prodi Pendidikan Agama Islam**


Oleh:

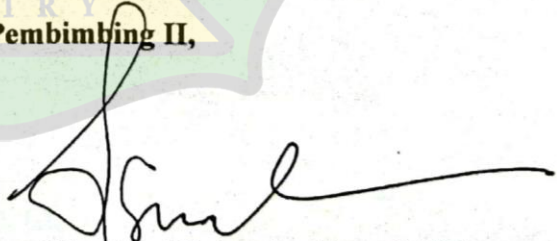
**HELMI MISWANDA
NIM. 170201142**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Marzuki, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 198401012009011015


Isna Wardatul Bararah, S.Ag., M.Pd
NIP. 197109102007012025

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PEMBENTUKAN AKHLAK ANAK USIA 7-12 TAHUN DI GAMPONG LUENG BARO, KECAMATAN SUKA MKAMUE, KABUPATEN NAGAN RAYA.

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai salah satu beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

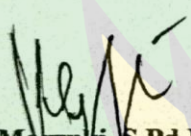
Pada Hari/Tanggal :

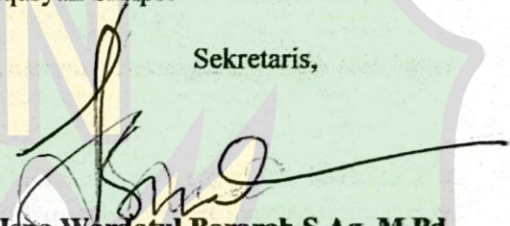
Selasa, 19 Desember 2023
6 Jumadil Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

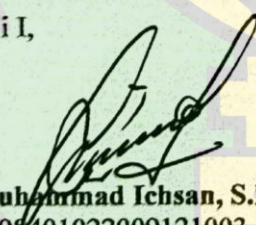
Sekretaris,


Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 197106202002121003


Isna Wardatul Bararah, S.Ag., M.Pd
NIP. 197109102007012025

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Muhammad Ichsan, S.Pd.I., M.Ag.
NIP. 197401022009121003


Dr. Mashuri, M.A.
NIP. 197103151999031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muzik, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Miswanda
Nim : 170201142
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baroe, Kecamatan, Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengebangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 19 Desember Juni 2023

Yang menyatakan



Helmi Miswanda

ABSTRAK

Nama : Helmi Miswanda
NIM : 170201142
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.
Tebal Skripsi : 102 Halaman
Pembimbing I : Dr. Marzuki. S.Pd.I, M.Pd
Pembimbing II : Isna Wardatul Bararah. S.Ag., M.Pd

Game online saat ini sangat banyak digunakan dari berbagai kalangan terutama dari kalangan anak-anak. Banyak dari orang tua yang mengkhawatirkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun, berdasarkan latar belakang masalah tersebut yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Apa saja pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya, (2) Upaya-upaya apa yang akan dilakukan oleh orang tua agar anak usia 7-12 tahun terhindar dari pengaruh *game online* di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya, dalam penulisan skripsi ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian yang peneliti dapatkan bahwa *game online* berpengaruh buruk pada akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya, di antaranya adalah : (1) mengucapkan kata-kata kasar, (2) marah marah ketika kalah dalam bermain *game online*, (3) berbohong ketika tidak diberikan kuota internet, (4) mengabaikan teguran saat sedang bermain *game online*, (5) mengganggu pola tidur, dan (6) penurunan interaksi sosial. Adapun upaya-upaya yang harus dilakukan oleh orang tua agar anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya adalah : (1) bersikap tegas kepada anak waktu bermain *game online*, (2) membatasi waktu bermain *game online*, (3) memberikan perhatian lebih kepada anak, (4) temukan alternatif yang menyenangkan selain bermain *game online*.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan anugerah, taufiq serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tugas akademik ini dengan baik. Selawat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan alam nabi Muhammad Saw yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Teriring salam dan doa kepada keluarga dan sahabat beliau serta kepada ulama dan mudah-mudahan kita termasuk ke dalam golongan hambanya yang menerima syafa'at di akhirat kelak. Alhamdulillah berkat *'inayah* dan hidayah-Nya, penulis telah selesai menyusun skripsi yang sangat sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna memperoleh dan mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **Pengaruh *Game Online* Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.**

Do'a penulis kepada orang yang istimewa ibunda tercinta Darmiati dan ayahanda tersayang Wahab Daud agar selalu diberi kesehatan, kekuatan dan tetap imannya dalam beribadah. Terima kasih penulis ucapkan kepada Ilham Syukria, dan Liza Filza selaku saudara kandung saya yang telah memberikan motivasi, serta memberikan bantuan baik materil maupun immaterial yang begitu besar

sehingga sampai kepada cita-cita menyelesaikan jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini di bawah proses bimbingan Dr. Marzuki, S.Pd.I, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak membantu dengan penuh kesabaran, mengarahkan, membimbing dan memberikan kontribusi yang sangat luar biasa dalam menyempurnakan skripsi ini dan ucapan terima kasih kepada Isna Wardatul Bararah, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing II yang bersedia meluangkan waktunya dalam memberikan arahan, dukungan, semangat dan bimbingannya serta saran-saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A, M.Ed., Pd.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry. Terima kasih banyak kepada Dr. Marzuki, S.Pd.I, M.Pd. selaku ketua Prodi PAI dan Dr. Muzakir, S.Ag. M.Ag. selaku sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam, kepada seluruh dosen Prodi PAI Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah mendidik penulis sehingga berhasil menyelesaikan seluruh mata kuliah. Kepada seluruh staf akademik, karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry yang sudah membantu dalam berbagai kelengkapan administrasi demi lancarnya penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga kepada sahabat-sahabat seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) angkatan 2017, khususnya untuk sahabatku Akbar Lingga, Khalid Maulana, Zaki Mubarak, M. Syauki, M.Wandi, M. Irsan, Muhammad Aulia, dan Muhammad Risfan dan semua sahabat unit PAI yang saya sayangi.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis hanturkan kepada Keuchik Gampong Lueng Baro yaitu Jamaludin beserta pengurus-pengurusnya yang telah memberikan izin dan mengumpulkan data Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya. Mudah mudahan skripsi ini dapat bermanfaat kepada penulis pribadi dan semua pihak. Amin Ya Rabbal ‘Alamin.



Banda Aceh, 19 Desember 2023
Penulis

HELMI MISWANDA
NIM. 170201142

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR KEASLIAN PENULISAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Defenisi Oprasional.....	7
F. Kajian Terdahulu.....	11
G. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Pengertian Pengaruh.....	16
B. Pengertian Bermain	18
C. <i>Game Online</i>	26
1. Pengertian <i>Game Online</i>	26
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	28
D. Akhlak	33
1. Pengertian Akhlak	34
2. Macam-macam Akhlak	36
3. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Akhlak	43
E. Anak	45
1. Pengertian Anak	45
2. Tahap Perkembangan Anak	49
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Lokasi Penelitian	55
C. Subjek Penelitian.....	55
D. Sumber Data.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data	57
F. Kredibilitas Data	58

G. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA	62
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
B. <i>Game Online</i> di Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya ...	67
1. Aktivitas Anak Usia 7-12 Tahun Yang Bermain <i>Game Online</i> di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya	68
2. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya	72
3. Upaya-Upaya Yang Dilakukan Oleh Orang Tua Agar Terhindar Dari Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun Di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya	80
C. Analisis Hasil Penelitian	84
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran-Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	93
RIWAYAT HIDUP	102



DAFTAR TABEL

HALAMAN

Table 4.1 Daftar Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan	64
Table 4.2 Daftar Sarana Pendidikan dan Kesehatan	64
Table 4.3 Daftar Nama Pejabat Pemerintahan Gampong Lueng Baro	65
Table 4.4 Daftar Nama dan Jabatan Tuha Peut Gampong Lueng Baro	66
Table 4.5 Daftar Nama dan Jabatan Pemuda Gampong Lueng Baro	66



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing

LAMPIRAN 2: Surat Izin Penelitian dari Fakultas

LAMPIRAN 3: Surat keterangan Telah Melakukan Penelitian

LAMPIRAN 4: Instrumen Wawancara

LAMPIRAN 5: Foto Kegiatan Penelitian

LAMPIRAN 6: Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama islam adalah agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw, dapat dikatakan sebagai agama yang membawa perubahan besar bagi seluruh umat, perubahan yang terjadi tidak hanya pada perubahan keimanan saja tetapi pada berbagai segi kehidupan seperti rumah tangga, masyarakat dan Negara. Kedatangan Nabi Muhammad dengan membawa agama islam peradaban manusia berubah dari masyarakat jahiliyah kepada masyarakat yang berakhlak mulia.

Pembentukan Akhlak saat ini sangat diperlukan dan diterapkan kepada seluruh umat manusia, dengan menerapkan pendidikan akhlak kepada anak. Pendidikan merupakan hal paling utama bagi setiap manusia, maju mundurnya suatu negara dapat dilihat dari bagus tidaknya pendidikan di negara tersebut. Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemajuan teknologi memberikan perubahan yang begitu besar pada kalangan masyarakat terutama remaja dan anak-anak, perubahan yang tampak yaitu pada nilai-nilai kebudayaan, sikap, karakter dan nilai-nilai lainnya, pada kalangan anak-anak teknologi sering digunakan sebagai sarana hiburan dan bermain.

Perkembangan teknologi semakin meningkat pada awal tahun 1970-1980 sehingga sistem komunikasi dan komputer semakin membaik, teknologi yang sering digunakan saat ini adalah telepon selular (*handphone*) dan komputer berjaringan internet yang dapat menghubungkan banyak orang secara serentak dalam waktu bersamaan di dunia maya terutama kepada orang yang ingin menyampaikan pesan kepada siapa saja yang membutuhkan.¹

Internet (*interconnected-networking*) adalah suatu sistem jaringan komputer yang dapat diakses oleh semua orang agar dapat saling terhubung hingga keseluruhan dunia yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standar *Internet Protocol* (IP). Internet terdiri dari jutaan unit-unit kecil yang mempermudah penggunanya untuk mengakses berbagai informasi seperti pendidikan, bisnis, pekerjaan dan hiburan, bahkan game online, yang menyediakan layanan *e-mail*, *online chat*, *transfer file* dan saling keterhubungan antara satu halaman web dengan halaman *web* lainnya.²

Saat ini semakin banyak masyarakat menggunakan internet dikarenakan semakin mudahnya internet untuk diakses berdasarkan survei dari asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia *netter* Indonesia mencapai 143,26 juta pada tahun 2017, atau setara 54,68 persen dari total populasi masyarakat Indonesia, dan 49,52 persen berada pada usia 19-34 tahun. Hadirnya internet memberikan

¹ Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, (Kencana: Fajar Interpratama, 2015), h. 7-8.

² Yuhefizar, *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), h. 2.

dampak positif dan negative terhadap penggunaannya terutama generasi muda.³ Pengguna internet tidak hanya berasal dari kalangan dewasa saja tetapi kalangan remaja bahkan anak-anak juga menggunakan internet. Banyak anak-anak saat ini menggunakan internet sebagai hiburan dan bermain *game online*. Dengan semakin canggihnya telepon selular (*handpone*) mempermudah pelajar untuk mengakses *game online* yang mereka sukai sehingga tidak perlu menggunakan jasa warnet untuk sekedar bermain *game*. Dengan telepon selular (*handpone*) mereka dapat bermain *game* sepuasnya kapanpun dan dimanapun.

Game online adalah permainan yang dapat memuat banyak orang untuk bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online.⁴ *Game online* pertama kali muncul pada tahun 1969 berupa *game-game* simulasi perang atau pesawat menyerupai alat-alat peperangan dan kepentingan militer yang dikomersialkan. *Game* ini menginspirasi para *developer* untuk menciptakan *game-game online* yang lebih menarik sehingga pemain *game online* semakin bertambah dengan pesat.⁵

Game online menampilkan tantangan-tantangan yang harus diselesaikan untuk memenangkan permainan, sehingga membuat pemainnya semakin penasaran dan tergoda untuk terus bermain hingga tantangan-tantangan tersebut terselesaikan.

³ Mulawaman, *Problematika Penggunaan Internet Konsep, Dampak dan Strategi Penanganannya*, (Kencana: Prenadamedia Group, 2020), h. 65.

⁴ Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: AE Media Grafika, 2019), h. 5.

⁵ Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online ...*, h. 8.

Game online tidak hanya dimainkan dari kalangan dewasa saja namun kalangan remaja dan anak-anak juga ikut bermain *game online*. Bermain juga penting bagi anak-anak untuk mendapatkan hal-hal baru, melatih keterampilan tangan, keluasaan dalam bergerak, menambah pengenalan terhadap dunia sekitar, serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tanpa permainan anak akan sulit berkembang sebagaimana mestinya.⁶

Namun terlalu asik bermain dapat mengakibatkan anak lupa akan hal wajib yang seharusnya ia lakukan terlebih dahulu seperti shalat, belajar, bersosialisasi bahkan kesehatannya sendiri seperti menggosok gigi atau membasuh muka. Hingga orang tua datang untuk membujuk anak tersebut untuk melakukan hal wajib terlebih dahulu baru lah ia melakukannya.⁷

Banyak orang tua di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya khawatir akan *game online* berpengaruh terhadap perubahan sikap anak, perubahan tersebut berdampak pada akhlak anak seperti sering marah, meniru tindakan kekerasan dari *game* yang dimainkan dan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan, bahkan berani melawan dan berkata kasar kepada orang tua saat dilarang bermain *game*.

Seharusnya masa kanak-kanak adalah priode untuk membiasakan anak memiliki akhlak yang baik, pembentukan akhlak yang tepat adalah waktu anak masih berusia dini dengan membiasakan anak menerapkan perilaku yang baik dalam kesehariannya, apabila seorang anak dibiarkan melakukan sesuatu yang

⁶ Syabuddin Gade, *Membumikan Pendidikan Akhlak Mulia Anak Usia Dini*, (Banda Aceh: Naskah Aceh Nusantara, 2018), h. 121.

⁷ Syabuddin Gade, *Membumikan Pendidikan Akhlak...*, h. 150.

kurang baik maka hal tersebut akan menjadi kebiasaan dan akan sulit untuk meluruskannya.⁸ Anak-anak mudah meniru dan menanggapi apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, anak-anak memerlukan bimbingan orang tua dan pendidik karena anak tidak dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya.

Melihat dari latar belakang permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengetahui lebih mendalam mengenai masalah tersebut, dan menuangkannya dalam skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue Kabupaten Nagan Raya?
2. Upaya-Upaya apa yang akan dilakukan oleh orang tua agar terhindar dari pengaruh *game online* pada anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya?

⁸ Athiyah Al-Abrasyi, *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1975), h. 106.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap pembentukan Akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro Kecamatan Suka Makmue kabupaten Nagan raya.
2. Agar orang tua anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka makmue, Kabupaten Nagan Raya dapat mencegah pengaruh negatif dari *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun maanfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberi pemahaman akan pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun yang bermain *game online* di Gampong Lueng Baroe, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.
2. Dapat di jadikan sebagai acuan orang tua dalam memperbaiki akhlak anak.
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis khususnya yang berkenaan dengan pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

E. Defenisi Operasional

Untuk memudahkan dalam memahami judul penelitian tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya)”, maka peneliti memandang perlu untuk memberikan penegasan dan penjelasan seperlunya terkait istilah-istiah yang terdapat dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.⁹

Dengan demikian yang dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini adalah dampak atau penyebab positif atau negatif yang mengakibatkan perubahan akhlak anak yang bermain *game online* di Gampong Lueng Baro.

2. Bermain

Bermain dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas seseorang untuk bersenang-senang. Pengertian bermain yang penulis maksud pada penelitian ini adalah kegiatan atau aktivitas memainkan permainan *game online* yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7-12 tahun di gampong Lueng Baro secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.

⁹ Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), h. 234.

3. *Game Online*

Menurut Winn dan Fisher yang dikutip oleh Andri Arif Kustiawan mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.¹⁰

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

4. Akhlak

Pengertian akhlak secara Bahasa berasal dari Bahasa Arab yaitu “*Al-akhlak*” jamak dari kata “*khuluq* atau *al-khaliq*” yang memiliki arti tabiat, budi pekerti, kebiasaan, adat, keperwiraan, kesatriaian atau kejantanan.

Sedangkan menurut istilah akhlak adalah suatu sikap yang melekat pada manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan secara alami tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian. Menurut pandangan akal dan hukum islam keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang baik dan tepuji atau disebut

¹⁰ Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: AE Media Grafika, 2019), h. 6.

akhlak yang baik, namun jika perbuatan-perbuatan yang timbul itu tidak baik disebut akhlak yang buruk.¹¹

Akhlak yang dimaksud penulis pada penelitian ini adalah sikap baik atau sikap buruk anak setelah bermain *game online*.

5. Anak

Anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai turunan kedua atau seseorang yang masih kecil.¹² Menurut perspektif psikologi anak adalah bayi yang baru lahir atau berusia 0 tahun sampai berusia 14 tahun dan seseorang yang sudah berusia diatas 14 tahun tidak termasuk ke dalam kategori anak. Anak adalah seseorang yang lahir dari hasil persetubuhan antara dua lawan jenis dari rahim seorang ibu baik itu berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.¹³

Pengertian anak menurut UU RI No. 4 tahun 1979, tentang kesejahteraan anak, anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 21 tahun dan belum pernah menikah. Batas 21 tahun ditetapkan karena berdasarkan pertimbangan usaha kesejahteraan sosial, kematangan pribadi, dan kematangan mental seorang anak dicapai pada usia tersebut. Anak adalah potensi serta penerus bangsa yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh generasi sebelumnya.¹⁴

Usia anak hingga dewasa memiliki klasifikasinya masing-masing, menurut Robert J. Havighurst yang dikutip oleh Kayyis Fithri Ajhuri mengatakan

¹¹ Abdurrohman, dkk, *Akidah Akhlak*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), h. 31-32.

¹² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), h. 50.

¹³ Qomar, Mujamil, *et.al.*, *Meniti Jalan Pendidikan Islam* (Yogyakarta: P3M STAIN Tulungagung dan Pustaka Pelajar, 2003).

klasifikasi usia berdasarkan konsep tugas perkembangan dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

1. Masa bayi dan kanak-kanak umur 0-6 tahun.
2. Masa sekolah atau pertengahan kanak-kanak umur 6-12 tahun.
3. Masa remaja umur 12-18 tahun.
4. Masa awal dewasa umur 18-30 tahun.
5. Masa dewasa pertengahan umur 30-50 tahun
6. Masa tua umur 50 tahun ke atas.¹⁵

Sedangkan priodisasi perkembangan dalam pandangan Islam dari priode kelahiran hingga meninggal dunia terdiri dari beberapa fase yaitu:

1. Fase *neo-natus*, mulai dari kelahiran-minggu ke 4.
2. Fase *al-thifl* (kanak-kanak) berusia 1 bulan-7 tahun
3. Fase *tamyiz* pada fase ini anak mulai bisa membedakan yang baik dan yang buruk, berusia 7-14 tahun
4. Fase *baligh* berusia 15-40 tahun
5. Fase *kearifan* dan *kebijakan*, yaitu fase dimana seseorang telah memiliki tingkat kesadaran dan kecerdasan emosional, moral, spiritual dan agama secara mendalam, berusia 40 tahun-meninggal
6. Fase kematian, yaitu fase dimana nyawa telah hilang dari jasad manusia¹⁶

¹⁵ Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta, Media Pustaka, 2019), h. 57.

¹⁶ Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan*....h. 59.

Adapun anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap anak yang berusia 7-12 tahun dimana mereka terlibat dalam permainan *game online* di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

F. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan perbandingan selanjutnya untuk menemukan inspirasi dari penelitian selanjutnya. Untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini maka, penulis mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Siti Khoriyah yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Hasil analisis dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa *game online* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer, dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan ibadah shalat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku. Usaha yang dilakukan da’i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah shalat pada remaja adalah dengan ceramah pada khutbah shalat jum’at dan ceramah pada pengajian..¹⁷ Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan

¹⁷ <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/6027> Siti Khoriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, 05 Maret 2019, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2021.

penelitian yang ditulis peneliti adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih memprioritaskan tentang dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat lima waktu dan usah da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah shalat lima waktu.

2. Rusdah mahasiswa pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut”. Hasil analisis data yang dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* secara negatif terhadap akhlak siswa kelas VIII dan IX di MTs Darul amanah dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah akhlak siswa.¹⁸ Melihat penelitian yang dilakukan oleh Rusdah yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada intensitas siswa dalam penggunaan *game online*, untuk mengetahui akhlak siswa di MTs Darul amanah yang menggunakan *game online*.

3. Faiq Khoridatul mahasiswa program Studi Agama-Agama fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, yang

¹⁸ <https://idr.uin-antasari.ac.id/12109/Rusdah>, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut*, 17 Juli 2019.

berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”. Hasil analisis data yang dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari, banyak perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orang tua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif.¹⁹ Melihat penelitian yang dilakukan oleh Faiq Khoridatul yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih diprioritaskan untuk menganalisis mengenai dampak *game online* pada perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari serta untuk menjelaskan tentang faktor-faktor pendorong para remaja tertarik pada *game online*.

4. Muslim, mahasiswa Televisi Fakultas Dakwa & Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan”, Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dan hasil uji statistik yang telah dilakukan dalam penelitian ini

¹⁹ <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/33692>Faiq Khoridatul, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, 07 Agustus 2019.

menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* (X) terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan (Y), berdasarkan uji hipotesis dengan regresi memperoleh hasil besarnya angka koefisien determinasi 0,019 atau 19%. Angka tersebut menunjukkan bahwa sebesar 19% akhlak remaja Desa Rajek Kecamatan. Godong Kabupaten. Grobogan dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online*, sedangkan sisanya yaitu 81% disebabkan oleh factor-faktor lain.²⁰ Melihat penelitian yang dilakukan oleh Muslim terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, adapun perbedaan adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja yang ada di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

²⁰<http://eprints.walisongo.ac.id/10980/1/WORD%20GABUNG.pdf> Muslim, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan", 2019.

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis akan menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian terdahulu, definisi operasional, sistematika pembahasan agar lebih teratur dan jelas dalam memaparkan tujuan penelitian.

Bab II merupakan bab yang berisi tentang landasan teori interaksi sosial secara umum. Bab ini memuat pengertian pengaruh *game online* dan pengertian akhlak.

Bab III merupakan bab yang menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti di lapangan, lokasi penelitian, subjek penelitian, instrument pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

Bab IV adalah bab inti dari pembahasan skripsi yang menjelaskan tentang pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya, dan memaparkan gambaran umum lokasi penelitian.

Dan terakhir bab V dimana bab ini merupakan bab penutup yang didalamnya memuat beberapa kesimpulan dari bab-bab sebelumnya. Dalam bab ini penelitian juga mengajukan saran yang menyangkut.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.²¹ Pengaruh tersebut timbul dari suatu benda atau orang yang dapat merubah watak, kepercayaan dan perilaku seseorang, pengaruh dapat pula diartikan sebagai suatu keadaan dan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Setiap keputusan dan kebiasaan seseorang pasti akan menimbulkan pengaruh tersendiri yang akan terjadi pada orang tersebut bahkan berdampak pada orang lain juga, pengaruh tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif. Seperti seorang anak memutuskan untuk bermain *game online* dan menjadikannya sebuah kebiasaan sehari-hari, dari keputusan anak tersebut untuk bermain *game online* maka akan menimbulkan pengaruh positif maupun pengaruh negatif pada dirinya maupun pada orang lain yang ada disekitarnya.

²¹ Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), h. 234.

Pengaruh dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Pengaruh positif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.²² Sedangkan positif adalah suatu pikiran atau suatu hal yang terjadi secara tegas dan nyata dan biasanya pikiran atau suatu hal tersebut mengarah pada hal-hal yang baik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pengaruh positif adalah suatu dampak yang mendatangkan suatu akibat sehingga dapat memberikan kesan yang baik pada diri sendiri maupun pada orang lain.

2. Pengaruh Negatif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang. Sedangkan negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.

Jadi dapat disimpulkan pengertian pengaruh negatif adalah suatu dampak yang mendatangkan suatu akibat sehingga dapat memberikan kesan yang buruk pada diri sendiri maupun pada orang lain.

Dengan demikian yang dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini adalah dampak atau penyebab positif atau negatif yang mengakibatkan perubahan akhlak anak yang bermain *game online* di Gampong Lueng Baro.

²² Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar...*, h. 234.

B. Pengertian Bermain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain berasal dari kata “main” yang diberi tambahan imbuhan “ber”. Bermain juga dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas seseorang untuk bersenang-senang.²³ Bermain merupakan kebutuhan alami setiap orang, dengan bermain seseorang dapat belajar dan mengenal hal-hal baru sehingga dapat menstimulasi berbagai perkembangan seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, Bahasa, moral agama, sosial-emosional dan seni.

Berikut pengertian bermain menurut para pakar pendidikan anak yang dikutip oleh M. Fadillah yaitu: Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan, sedangkan menurut Mayesti, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.²⁴

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan yang dapat mengembangkan kemampuan diri sehingga anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

²³ Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 968.

²⁴ M. Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamadia Group, 2019), h. 6-8.

Namun saat bermain orang tua harus sering mengontrol jenis permainan yang dimainkan anak, selain mengontrol jenis permainan orang tua juga harus mengontrol aktivitas apa yang dilakukan anak saat bermain, karena tidak semua jenis permainan dan aktivitas yang dilakukan anak saat bermain bermanfaat bagi perkembangan anak.

1. Tujuan Bermain

Bermain merupakan kebutuhan dasar dan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari setiap keseharian anak yang harus dikembangkan. Tujuan dari bermain adalah agar anak memperoleh aktivitas yang melatih perkembangan baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Tujuan bermain dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

a) Eksplorasi anak

Eksplorasi adalah mengeluarkan segala kemampuan yang dimiliki, sama halnya dengan eksplorasi anak saat bermain. Anak dapat menyalurkan segala keinginan, kemampuan, petualangan dan rasa ingin tahunya saat bermain, anak-anak akan mengeluarkan segala kemampuan yang dimiliki untuk bermain jika permainan itu dianggap menarik baginya. Karakteristik anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang cukup tinggi membuat anak cenderung bereksplorasi untuk mencurahkan segala kreativitasnya sehingga rasa keingintahuannya dapat terpenuhi sesuai yang diinginkan.

Dapat disimpulkan bahwa dengan bermain setiap anak dapat mengeksplorasi segala rasa ingin tahunya terhadap hal-hal baru, anak dilatih untuk berfikir dan kreatif untuk menyelesaikan permainan yang dimainkan dan mengeluarkan segala

kemampuan yang ia miliki jika permainan itu dianggap menarik dan menyenangkan baginya.

b) Eksperimen anak

Eksperimen dapat diartikan sebagai tes atau percobaan, atau dapat disebut juga sebagai bagian dari statistik terapan yang berhubungan dengan perencanaan, pelaksanaan dan analisis percobaan untuk mengetahui efek dari suatu faktor.²⁵

Eksperimen dalam bermain dapat melatih anak untuk melakukan uji coba hal-hal baru untuk mendapatkan informasi atau pengalaman yang belum didapatkan, dengan rasa ingin tahu yang tinggi sering kali anak mencari hal baru dalam bentuk permainan yang dimainkannya.

Dalam *quantum learning* kegiatan eksperimen anak disebut dengan teori *global learning* yaitu teori yang mengungkap belajar menyeluruh anak, sering kali anak bereksperimen untuk mengetahui rasa, bunyi, bentuk suatu benda, informasi dan pengalaman didapat saat melakukan eksperimen saat bermain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa eksperimen yang dilakukan anak ketika bermain bertujuan untuk melakukan percobaan hal-hal baru dari suatu faktor, anak bereksperimen untuk mengetahui bentuk suatu benda, bunyi, pengalaman, informasi dan hal-hal baru lainnya pada saat bermain.

c) Peniruan Anak

Kegiatan meniru anak adalah bentuk tiruan anak-anak melalui berbagai hal seperti meniru perilaku orang yang ada disekitarnya atau meniru benda yang

²⁵ Yanto, *Perancangan Ekperimen Untuk Teknik Indusri*, (Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019), h. 1.

dilihat. Sedangkan imitation anak saat bermain adalah suatu bentuk peniruan anak terhadap permainan yang dimainkannya.

Biasanya anak akan meniru karakter atau hero yang ada dalam permainan tersebut, selain itu anak juga akan meniru aktivitas yang ada di dalam permainan yang dimainkannya, misalnya seorang anak bermain permainan perang-perangan maka anak tersebut akan mudah meniru aktivitas yang ada di dalam permainan tersebut dan mempraktekannya kepada orang lain. Dengan kegiatan bermain anak bebas menirukan apa yang didapat saat bermain sesuai dengan imajinasi yang dimilikinya.

Jadi tujuan bermain salah satunya adalah adanya peniruan yang didapat oleh anak, dengan bermain anak akan meniru aktivitas dan hal-hal baru yang didapat dari permainan yang dimainkannya sehingga pengetahuan, perkembangan dan pengalaman anak semakin bertambah.

d) Adaptasi anak

Adaptasi adalah suatu penyesuaian diri terhadap lingkungan yang baru, penyesuaian ini dapat merubah pribadi seseorang sesuai keadaan lingkungan yang ada disekitnya, dengan adaptasi lingkungan juga dapat berubah sesuai dengan keinginan individu yang ada di lingkungan tersebut.²⁶

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa adaptasi adalah suatu proses penyesuaian diri terhadap lingkungan baru dan lingkungan tersebut juga dapat berubah sesuai dengan keinginan individu yang ada di lingkungan itu.

²⁶ Dahlan Yaqub Al-Barry, *Kamus Sosiologi Antropologi*, (Surabaya: Penerbit Indah, 2001), h. 10.

Sedangkan yang dimaksud dengan adaptasi anak saat bermain adalah melatih anak menyesuaikan dirinya untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-teman yang ada disekitar lingkungannya. Dalam kondisi ini setiap anak pasti berusaha menyesuaikan diri atau beradaptasi agar terciptanya suasana keakraban, kenyamanan dan kegembiraan saat bermain.²⁷

2. Manfaat Bermain

Bermain memiliki manfaat untuk proses tumbuh kembangnya anak, melalui bermain anak akan mendapatkan hal-hal baru tentang kehidupannya sehari-hari. Dengan bermain anak akan mendapat pengalaman baru dari lingkungan sekitarnya baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosil ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan sebagainya. Berikut manfaat bermain bagi perkembangan anak:

a) Bermain mengembangkan kemampuan motorik

Dengan bermain anak akan dibiasakan untuk mengontrol gerakannya secara teratur gerakan tersebut bisa datang secara reflek, saat bermain anak juga dapat bergerak secara bebas sehingga dapat mengembangkan motoriknya.

b) Bermain mengembangkan kemampuan koognitif

Bermain membuat anak lebih sering berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya, ketika bermain setiap indra yang dimiliki anak akan berkerja seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan

²⁷ M. Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamadia Group, 2019), h. 8-10.

untuk mengetahui sifat-sifat objek tersebut, hal itu melatih kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa sehingga meningkatkan pengetahuan anak setelah bermain.

c) Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Kemampuan afektif adalah kemampuan sikap, watak dan perilaku seperti perasaan, minat, sikap emosi yang dimiliki setiap orang. Kemampuan afektif dapat dikembangkan ketika bermain. Setiap permainan pasti memiliki aturan yang dibuat oleh pemainnya, aturan tersebut harus dijalankan dan harus dipatuhi. Dengan adanya aturan tersebut melatih anak untuk pentingnya mematuhi aturan, hal itu dapat melatih kemampuan anak pada bagian moral dan watak anak.

d) Bermain dapat mengembangkan kemampuan Bahasa

Pada saat bermain dapat mengembangkan kemampuan bahasanya karena ketika bermain anak akan menggabungkan pikiran bahasa untuk berkomunikasi pada teman mainnya atau sekedar mengungkapkan pikirannya ketika bermain. Dengan bermain juga dapat melatih kemampuan bahasa asing anak.

e) Bermain mengembangkan kemampuan sosial

Pada saat bermain anak akan berinteraksi dengan teman bermainnya, hal ini akan melatih kemampuan sosial anak. interaksi yang dilakukan anak ketika bermain seperti merespon, memberi dan menerima,

menolak atau setuju dengan ide dan pendapat temannya yang lain ketikan bermain.²⁸

Aktifitas bermain tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan anak tetapi juga bermanfaat bagi diri anak, menurut Hurlock yang dikutip oleh Fadillah mengatakan bahwa aktivitas bermain dapat berpengaruh pada diri anak diantaranya:

- a) Dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh anak
- b) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak
- c) Anak dapat menyalurkan emosinya melalui bermain
- d) Sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan anak untuk mendapatkan kesenangan
- e) Bermain juga dapat dijadikan sumber belajar bagi anak, agar saat belajar anak tidak mudah bosan
- f) Dapat meningkatkan kreativitas anak
- g) Sarana untuk lebih mudah bersosialisasi dan bermasyarakat
- h) Dapat melatih moral yang dimiliki anak
- i) Dapat dijadikan sebagai relaksasi bagi anak
- j) Memberi kesempatan anak untuk mencoba hal baru
- k) Melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana²⁹

²⁸ M. Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2017), h. 13-14.

²⁹ M. Fadillah, *Bermain & Permainan....*h. 14.

3. Karakteristik Bermain

Bermain adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan yang ada pada diri anak, dengan bermain anak akan lebih cakap dan memiliki energi yang baik pada diri anak. Ada beberapa karakteristik kegiatan bermain yaitu:

- a) Bermain dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain dan dilakukan secara sukarela
- b) Bermain dilakukan untuk mendapatkan kesenangan yang dapat dinikmati oleh pemainnya
- c) Bermain dilakukan tanpa adanya imbalan atau iming-iming dari orang lain
- d) Kegiatan bermain lebih diutamakan dari pada tujuan bermain.
- e) Bermain mengutamakan keterlibatan aktif dari pemain secara fisik ataupun mental agar terlaksananya permainan tersebut
- f) Bermain dapat dilakukan dengan bebas walaupun tidak sesuai dengan kenyataannya
- g) Kegiatan bermain dilakukan dengan spontan sesuai dengan keadaan ketika bermain pada saat itu
- h) Kesenangan bermain ditentukan oleh pemain³⁰

Dengan demikian yang dimaksud dengan bermain dalam penelitian ini adalah kegiatan atau aktivitas memainkan permainan *game online* yang dilakukan

³⁰ Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: AE Media Grafika, 2019), h. 4.

oleh anak-anak yang berusia antara 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.

C. Game Online

Pada zaman modern ini *game online* sudah banyak digunakan baik di kalangan dewasa maupun anak-anak, *game online* pertama kali muncul pada tahun 1969 berupa *game-game* simulasi perang atau pesawat menyerupai alat-alat peperangan dan kepentingan militer yang dikomersialkan. Namun sekarang ada banyak jenis *game online* yang digunakan para pemainnya baik bersama teman atau pun dimainkan sendiri secara bersamaan dengan menggunakan suatu jaringan *online*.

1. Pengertian *Game Online*

a. Pengertian *Game*

Game berasal dari Bahasa Inggris yang artinya permainan, *game* merupakan salah satu alat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada, *game* merupakan sebagian yang tidak terpisahkan bagi kehidupan seorang anak yang dapat menyebabkan kecanduan kepada orang yang memainkannya serta dapat menjadi alat refreking penghilang penat dari segala rutinitas keseharian yang telah di lalui. Dibawah ini merupakan definisi dan pengertian dari *game*:

- a) *Game* adalah sebuah perangkat atau sistem dimana setiap pemain terlibat dalam aksi buatan yang memiliki aturan tertentu yang akan mendapatkan hasil yang telah ditetapkan.

- b) *Game* merupakan permainan yang dimainkan menggunakan komputer dan alat elektronik lainnya dengan teknik dan metode animasi, seseorang dapat membuat suatu *game* dengan syarat menguasai teknik dan metode animasi.
- c) *Game* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan yang memiliki aturan tertentu untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah.³¹

Dari berbagai pengertian *game* di atas dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan suatu hiburan yang tidak terpisahkan dan digunakan oleh banyak orang menggunakan media komputer atau elektronik aplikasi *game*. *Game* memiliki aturan tertentu untuk menentukan siapa pemenang dan siapa yang kalah pada permainan tersebut.

b. Pengertian *online*

Online dalam Bahasa Indonesia disebut daring karenanya media *online* disebut juga media daring. *Online* artinya “dalam jaringan” yakni terhubung melalui jaringan komputer, internet, dan sebagainya.³²

Permainan yang dimainkan secara *online* adalah permainan yang menggunakan atau terhubung dengan jaringan internet baik menggunakan komputer, *handphone* atau media lainnya.

³¹ <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf> Kautsar, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar, 2019.

³² Syaifuddin Zuhri, dkk., *Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat*, (Malang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), h. 99.

c. pengertian *game online*

Menurut Winn dan Fisher yang dikutip oleh Andri Arif Kustiawan mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.³³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan dalam waktu bersamaan dengan keberadaan pemain yang berbeda-beda yang dapat dimainkan dalam jumlah pemain yang besar sesuai ketentuan *game online* yang dimainkan dan terhubung oleh jaringan internet.

2. Jenis-Jenis *Game Online*

Berikut beberapa jenis *game online* berdasarkan cara memainkannya

a. RTS (*Real Time Strategy*),

Real time strategy adalah *game online* berupa suatu negara yang dikelola oleh pemainnya dengan mengumpulkan sumber daya alam seperti ekonomi, sumber daya alam dan sumberdaya manusia.

Permainan ini memiliki strategi menyusun pasukan tempur, negosiasi dengan negara tetangga, pengembangan pendidikan dan

³³ Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: AE Media Grafika, 2019), h. 6.

pengembangan ekonomi untuk mengembangkan negara yang dikelola oleh pemainnya.

b. FPS (*First Person Shooter*)

First person shooter ini adalah jenis *game online* pertempuran atau tembak menembak dengan misi melumpuhkan tim lain, penjahat atau alien tergantung dari *game* yang dimainkan, tiap karakter atau hero memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan menggunakan senjata yang telah disediakan untuk melumpuhkan lawan dan memenangkan pertandingan. Saat bermain memerlukan refleks yang cepat dari pemainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dalam satu pertandingan.

c. RPG (*Role Playing Game*)

Role playing game merupakan sebuah *game online* yang dimainkan dalam bentuk kelompok dan saling berkolaborasi dengan menggunakan karakter atau tokoh khayalan untuk menyelesaikan misi dari permainan tersebut. Pemain harus tetap mengikuti peraturan yang telah ditetapkan agar dapat berimprovisasi sehingga berhasil menyelesaikan permainan ini.

d. *Life Simulation Game*

Life Simulation Game adalah sebuah *game online* yang dimainkan secara individu dalam sebuah tokoh karakter, pemain bertanggung jawab terhadap kebutuhan tokoh karakter yang dimainkan, tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti

bersosialisasi, bekerja, belajar, makan, berpakaian, memiliki hewan peliharaan dan kebutuhan lainnya, lawan mainnya adalah pemain lain yang berperan sebagai tetangga.

e. *Construction and Management Simulation Game*

Construction and management simulation game adalah *game online* yang mensimulasikan membangun proyek sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota yang memiliki pemerintahan lengkap dengan fasilitas gedung, perumahan, sekolah, tempat beribadah, alat transportasi, tempat makan, tempat bermain dan lain sebagainya, dengan tetap memperhatikan sumberdaya, ekonomi dan kenyamanan para penduduk yang ada dalam *game* tersebut.

f. *Vehicle Simulations*

Vehicle simulations adalah jenis permainan yang mensimulasikan penggunaan kendaraan seperti pesawat, mobil, sepeda, kereta, pesawat tempur maupun kendaraan konstruksi.

g. *Game Aksi*

Dalam *game online* ini pemain mengendalikan tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan dapat dihadapkan dengan tokoh karakter lawan dengan bertarung dan berhadapan untuk menyelesaikan misi dan memenangkan permainan. Bisa juga dengan cara menyelesaikan rintangan, mengalahkan musuh, mengumpulkan objek tertentu atau menyelamatkan karakter

lainnya. Jenis permainan ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, ketangkasan dan refleks dari pemainnya.

h. *Game* Petualangan

Game ini bertujuan untuk memecahkan sebuah misteri atau kasus, menyelamatkan tokoh karakter lain maupun memburu harta karun untuk menyelesaikan misi dalam permainan, biasanya *game* ini diambil dari cerita sebuah novel maupun bioskop.

i. *Manager Simulation*

Jenis *game online* ini adalah mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepak bola.³⁴

Berikut beberapa *game online* yang sering dimainkan saat ini

a. *Mobile Legend*

Mobile legend adalah *game online* yang di terbitkan oleh montoon, *game* ini berjenis MOBA yang memiliki karakter hero yang bergerak menyerang musuh untuk menghancurkan turret musuh agar memenangkan pertandingan, dalam satu tim terdiri dari lima orang pemain dengan menggunakan hero yang berbeda-beda, *mobile legend* termasuk kedalam jenis *Role Playing Game*.

b. *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG)

Playerunknown's Battlegrounds adalah *game online* yang menampilkan aksi peperangan sama halnya dengan *game free fire*,

³⁴<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/6027>Siti Khoriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, 05 Maret 2019.

permainan ini dimainkan oleh 100 orang secara *online* baik secara individu maupun berkelompok. Pada *game* ini masing-masing karakter pemain diturunkan pada suatu tempat lalu mencari senjata untuk mengalahkan lawannya. *Game* ini berjenis *First person shooter*

c. *Free Fire*

Free fire adalah permainan *battle royal* yang dikembangkan oleh Garena, *game online* ini tergolong kedalam jenis *game First person shooter* karena menampilkan aksi tembak menembak atau pertempuran untuk mengalahkan lawan dengan menggunakan senjata atau peralatan tempur lainnya.

d. *COC (Class Of Clan)*

Game ini dikembangkan oleh *supercell*, permainan ini berbentuk fantasi dengan membangun sebuah desa menggunakan sumberdaya yang diperoleh dari produksi desa sendiri atau dari menyerang desa pemain lain dengan sumber daya utamanya adalah emas, elixir dan elixir hitam. Dalam satu klan dapat memuat lima puluh orang, permainan ini termasuk kedalam jenis *game Real time strategy*.³⁵

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

³⁵ https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf. Nurfadilah Ramdani, Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar.

pertarungan yang dapat membuat anak tertarik dan kecanduan untuk memainkan *game* tersebut.

D. Akhlak

Dalam Islam ada yang namanya etika dan moral yang memiliki makna yang berbeda terutama dari segi sumber rujukan. Selain etika dan moral ada yang namanya akhlak sering dikenal sebagai sikap baik dan buruk seseorang, dalam al-qur'an dan sunnah sebagai sumber pedoman umat muslim terdapat penjelasan tentang akhlak. Nabi Muhammad Saw adalah orang yang menjadi suri tauladan bagi umat muslim karena memiliki akhlak mulia, nabi Muhammad telah menerapkan prinsip-prinsip akhlak Al-qur'an dalam berbagai bidang dan kehidupan bermasyarakat dalam kehidupannya.

Dalam Al-qur'an Allah Swt juga telah menjelaskan bahwa Rasulullah memiliki akhlak yang mulia, firman Allah tersebut terdapat dalam Q.S Al-qalam ayat 4 yang berbunyi:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: "*Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur*"

Nabi Muhammad Saw sendiri diutus menjadi seorang rasul adalah untuk memperbaiki akhlak manusia. Sebagaimana terdapat dalam hadits dari Abu Hurairah Radhiyallahu 'anhu, Rasulullah Saw bersabda:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

Artinya : "*Sesungguhnya aku diutus hanya untuk keshalihan akhlak*" (H.R Al-Baihaqi)

Rasulullah bersabda orang yang paling baik adalah orang yang paling mulia akhlaknya, yang memiliki sikap ramah, kelembutan dan sikap menghargai orang lain. Hal itu menunjukkan betapa pentingnya akhlak dan karakter ditanamkan dalam diri manusia. Rasulullah juga pernah menegaskan bahwa seseorang yang berakhlak baik dan ikhlas akan menyamai derajat mukmin lainnya yang rajin berpuasa dan rajin shalat malam.³⁶

1. Pengertian Akhlak

Pengertian akhlak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “budi pekerti, tabiat, kelakuan dan watak”.³⁷ Sedangkan secara Bahasa Arab yaitu “*Al-akhlak*” jamak dari kata “*khuluq* atau *al-khaliq*” yang memiliki arti tabiat, budi pekerti, kebiasaan, adat, keperwiraan, kesatriaan atau kejantanan. Sedangkan menurut istilah akhlak adalah suatu sikap yang melekat pada manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan secara alami tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian. Menurut pandangan akal dan hukum islam keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang baik dan tepuji atau disebut akhlak yang baik, namun jika perbuatan-perbuatan yang timbul itu tidak baik disebut akhlak yang buruk.³⁸ Sebagaimana ulama memberi definisi mengenai akhlak yaitu

A R - R A N I R Y الأَخْلَاقُ هِيَ صِفَاتُ الْإِنْسَانِ الْأَدْبِيَّةِ

Artinya: “Akhlak adalah sifat manusia yang terdidik”

Menurut Ibn Miskawaih yang dikutip oleh Mohd Nasir Omar akhlak adalah situasi kejiwaan yang mendorong seorang manusia melakukan suatu perbuatan tanpa memikirkan dan merencanakannya terlebih dahulu. Hal tersebut

³⁶ Hardisman, *Tuntunan Akhlak Dalam Al-qur'an Dan Sunnah*, (Padang: Andalas University Press, 2017), h. 7.

³⁷ Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia...*, h. 27

³⁸ Abdurrohman, dkk, *Akidah Akhlak*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), h. 31-32

terbagi menjadi dua jenis yaitu memiliki sifat yang mudah marah karena hal-hal kecil dan sikap seseorang yang mudah tertawa terhadap hal-hal yang ia senangi.³⁹

Sedangkan menurut Menurut Ahmad Amin yang dikutip oleh Hamzah Ya'qub mengatakan akhlak adalah suatu ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia kepada manusia lainnya dengan tujuan yang harus dituju oleh manusia dalam perbuatan mereka untuk menunjukkan jalan untuk melakukan apa yang harus diperbuat.⁴⁰

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah sikap, perangai, tingah laku, tabi'at dan kebiasaan yang dimiliki manusia dalam melakukan suatu perbuatan tanpa memikirkan atau merencanakannya terlebih dahulu yang menimbulkan sikap baik buruk seseorang kepada orang lain akhlak juga dapat disamakan dengan kesusilaan dan sopan santun.

Akhlak merupakan hal yang sangat penting dalam islam, setiap aspek dari ajaran agama islam selalu didasari dengan pembentukan dan pembinaan ahlak yang mulia. Bahkan Nabi Muhammad diutus menjadi seorang Rasul adalah untuk memperbaiki akhlak manusia.

Perbuatan seseorang dapat dikatakan akhlak apabila memiliki kriteria tertentu yaitu:

1. Perbuatan itu dilakukan berulang-ulang, suatu perbuatan yang hanya dilakukan sesekali tidak dapat dikatakan akhlak, misalnya seseorang tiba-tiba bersedekah kepada orang lain dengan alasan tertentu, hal ini

³⁹ Mohd. Nasir Omar, *Akhlak dan Konseling Islam*, (Kuala Lumpur: PRIN-AD SDN.BHD, 2005), h. 12-13.

⁴⁰ Hamzah Ya'qub, *Etika Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1983), h. 12.

tidak termasuk kedalam akhlak karena perbuatan bersedekah hanya dilakukan sesekali dan tidak melekat atau bukan menjadi kebiasaan orang tersebut.

2. Perbuatan itu timbul dengan sendirinya tanpa memikirkan atau diteliti terlebih dahulu sehingga benar-benar merupakan suatu kebiasaan. Jika perbuatan tersebut timbul karena banyaknya pertimbangan atau terpaksa maka perbuatan tersebut tidak dapat disebut akhlak.⁴¹

2. Macam-Macam Akhlak

a. Akhlak Mahmudah

Secara Bahasa kata *Mahmudah* berasal dari kata “*hamida*” yang berarti “terpuji”, akhlak *mahmudah* disebut juga sebagai *akhlak-karimah* (akhlak mulia) atau *al-akhlak al-munjiyat* (akhlak yang menyelamatkan pelakunya).⁴² sedangkan secara istilah akhlak *mahmudah* adalah tingkah laku yang terpuji yang menunjukkan keimanan seseorang kepada Allah Swt⁴³. Orang yang memiliki akhlak terpuji dapat diterima di dalam masyarakat karena mereka memiliki sikap tolong menolong dan menghargai sesama.

Akhlak mahmudah adalah akhlak yang diteladani oleh Rasulullah yang memiliki sikap *shiddiqin* dan menjauhi segala larang Allah. Orang yang ringan dalam melakukan ibadah kepada Allah adalah tanda-tanda orang yang memiliki sikap *mahmudah* atau akhlak terpuji. *Akhlak mahmudah* terbagi menjadi beberapa macam yaitu:

- 1) Akhlak kepada Allah

⁴¹ Abdurrohman, dkk, *Akidah Akhlak*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), h. 32.

⁴² Rois Mahfud, *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 98.

⁴³ Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016), h. 180.

Akhlak mahmudah yang ditunjukkan kepada Allah dilakukan dengan cara mempercayai bahwa tiada tuhan selain Allah Swt, dengan cara bertawakal, memuji, bertasbih kepada Allah, bersyukur dan selalu bersabar atas cobaan yang diberikan oleh Allah Swt. Ada beberapa alasan yang membuat manusia harus berakhlak kepada Allah yaitu: Allah telah menciptakan manusia, Allah yang telah memberikan semua yang ada pada manusia, Allah yang telah menciptakan berbagai sumber yang diperlukan dalam kehidupan manusia dan Allah telah memberikan anugrah kepada manusia yaitu dapat menguasai daratan dan lautan. Maka dari itu manusia harus menunjukkan akhlak terpuji kepada Allah dengan cara

a. Mengtauhidkan Allah

Mengtauhidkan Allah yaitu dengan cara mengimani bahwa tiada tuhan selain Allah. Mengtauhidkan Allah dengan amalan dan pernyataan bahwa Allah adalah tuhan, mengtauhidkan Allah dengan cara beribadah hanya kepada Allah, mengtauhidkan Allah dengan nama-nama dan sifat yang telah ditetapkan bagi diri-Nya dalam Al-qur'an dan hadits Rasulullah.

b. Berbaik Sangka (*husnudzhan*)

Salah satu akhlak terpuji adalah ketaatan yang sungguh-sungguh kepada Allah dengan cara selalu berbaik sangka terhadap keputusan Allah Swt.

c. Qona'ah

Qona'ah adalah merasa puas dengan apa yang telah diberikan Allah dan merasa cukup dengan apa yang telah ia miliki

d. Raja'

Raja' adalah sikap seseorang yang selalu optimis dalam memperoleh karunia Allah.

e. Dzikrullah

Selalu mengingat Allah menunjukkan hubungan seorang hamba dengan penciptanya, mengingat Allah merupakan salah satu perbuatan beribadah kepada Allah.

f. Ta'at terhadap perintah Allah

Ta'at kepada Allah adalah perbuatan akhlak terpuji yang dilakukan seorang hamba kepada Allah, setiap muslim harus ta'at kepada Allah karena Allah telah mencukupi segala kebutuhan manusia, keimanan seseorang dapat dilihat dari seberapa ta'atnya ia kepada penciptanya.

g. Tawakal

Tawakal adalah menyerahkan seluruhnya kepada Allah, dengan meyakini bahwa Allah telah menentukan bagian-bagian yang telah ditetapkan untuknya dan yakin akan memperolehnya, dan apa yang tidak ditetapkan untuknya maka hal itu tidak akan diperolehnya.

h. Istighfar

Istighfar adalah memohon ampun kepada Allah atas perbuatan yang telah dilakukan dengan mengucapkan *astaghfirullah hal'azim* dan tidak mengulangi dosa dan kesalahan yang telah dilakukan.

i. Doa

Doa adalah cara membuktikan kelemahan manusia dihadapan Allah dengan meminta segala sesuatu yang diinginkan kepada Allah, dalam berdoa memiliki etika dan tatacara yang baik agar doa tersebut mudah untuk dikabulkan.

2) Akhlak kepada Rasul

Ada beberapa cara berakhlak kepada Rasul yaitu:

- a. Ridha dan beriman kepada Rasul
- b. Menta'ati dan mengikuti Rasul
- c. Mencintai dan memuliakan Rasul
- d. Mengucap shalawat dan salam kepada Rasul

3) Akhlak terhadap diri sendiri

Adapun *akhlak mahmudah* pada diri sendiri adalah sebagai berikut:

- a. Setia (*al-amanah*)

Yaitu sikap tulus hati dan jujur dalam melaksanakan sesuatu yang telah dipercayakan kepadanya baik berupa harta, kewajiban ataupun kepercayaan.

b. Jujur (*as-shiddiq*)

Yaitu perilaku jujur dan terpercaya dalam setiap perkataan dan perbuatan.

c. Adil (*al-adl*)

Yaitu menempatkan sesuatu pada tempatnya atau membagikan sesuatu dengan samarata.

d. Memelihara kesucian diri (*al-iffah*)

Yaitu menjaga dan memelihara kesucian dan kehormatan diri dari perbuatan tercela, fitnah dan perbuatan yang dapat mengotori dirinya.

e. Malu (*al-haya'*)

Yaitu memiliki rasa malu kepada Allah dan diri sendiri dari perbuatan melanggar perintah Allah.

f. Keberanian diri (*as-syaja'ah*)

Yaitu sikap mental yang menguasai hawa nafsu dan berbuat semestinya.

g. Kekuatan (*al-quwwah*)

Yaitu kekuatan fisik, jiwa, pikiran dan kecerdasan yang dimiliki seseorang.

h. Kesabaran (*as-shabru*)

yaitu selalu memiliki kesabaran ketika ditimpa musibah dan ketika menjalani sesuatu.

i. Tawadhu'

Yaitu sifat mulia dari kesadaran dan kemahakuasaan Allah terhadap hambanya.

j. Kasih sayang (*ar-rahman*)

Yaitu memiliki sifat mengasihi kepada semua orang dan kepada diri sendiri.

k. Taubat

Yaitu perbuatan membersihkan diri dari segala dosa dan perbuatan buruk dengan cara mendekatkan diri kepada Allah dan tidak mengulangi dosa dan perbuatan buruk tersebut.

l. Hemat (*al-iqtishad*)

Yaitu tidak boros terhadap harta, tenaga dan juga waktu.

4) Akhlak terhadap masyarakat

Akhlak terhadap masyarakat adalah sikap yang ditunjukkan kepada orang lain seperti:

- a. Menghormati orang lain
- b. Memberi salam dan jawab salam
- c. Memenuhi janji
- d. Bermurah hati
- e. Murah senyum

5) Ahlak terhadap sekitar

Akhlak terhadap sekitar adalah akhlak kepada hewan, tumbuhan maupun lingkungan yang ada disekitar manusia. Manusia wajib menjaga

dan melestarikan apa yang ada di bumi karena Allah menciptakan manusia sebagai khalifah di muka bumi, oleh karena itu manusia memiliki kewajiban untuk memeliharanya dengan baik.⁴⁴

b. Akhlak Mazhmumah

Akhlak mazhmumah (akhlak tercela) atau *akhlak sayyi'ah* (akhlak jelek) seperti kufur adalah suatu perbuatan yang harus dihindari karena kufur itu sendiri memiliki makna menutupi sesuatu hal yang tidak banyak orang mengetahuinya hanya dirinya dan Allah yang tahu, karena kufur berarti tidak beriman kepada Allah Swt.⁴⁵

Ciri-ciri *ahklak mazhmumah*

- 1) Sombong
- 2) Berdusta
- 3) Tidak ada rasa malu
- 4) Hasad dengki
- 5) Pelit/kikir
- 6) Penakut
- 7) Mudah marah
- 8) Kasar dalam bertutur kata
- 9) Mengadu domba
- 10) Berburuk sangka
- 11) Munafik

⁴⁴ Afidah Nur Ainun, dkk, *Mengenal Akidah dan Akhlak Islam*, (Lampung: IQRO, 2018), h. 107-116.

⁴⁵ Afidah Nur Ainun, Dkk, *Mengenal Akidah....*h. 420.

- 12) Tamak
- 13) Ujub
- 14) Sikap licik
- 15) Bunuh diri
- 16) Terlalu mengutamakan kebahagiaan dunia⁴⁶

3. Aspe-Aspek Yang Mempengaruhi Akhlak

Berikut aspek-aspek yang mempengaruhi akhlak ditinjau dari segi akhlak kejiwaan seseorang yaitu sebagai berikut:

1. Insting (*gharizah*)

Insting adalah kebiasaan manusia yang sudah ada sejak lahir, banyak psikolog yang berpendapat bahwa insting berfungsi sebagai motifator penggerak yang mendorong lahirnya tingkah laku atau keinginan seseorang seperti makan, senang dengan lawan jenis, naluri sebagai orang tua terhadap anaknya, kesadaran dalam memilih agama dan menyembah tuhannya serta naluri melindungi diri sendiri.

2. Adat/kebiasaan

Adat/kebiasaan adalah kegiatan yang berulang-ulang kali dilakukan oleh seseorang seperti makan, tidur, berpakaian, olahraga, bermain, bekerja dan lain sebagainya.

⁴⁶ Afidah Nur Ainun, Dkk, *Mengenal Akidah.....*, h. 421.

3. Keturunan

Keturunna dapat menjadi aspek yang mempengaruhi akhlak, keturunan tidak hanya diwarisi dari orang tua namun bisa dari kemanusiaan, warisan suku atau bangsa.

4. Lingkungan

Akhlak dapat terpengaruh dari lingkungan sekitar baik itu dari lingkungan negerinya, lautan, sungai, udara dan bangsa. Lingkungan ada dua macam yaitu lingkungan alam dan lingkungan pergaulan. Namun lingkungan pergaulan lah yang memiliki aspek paling berperan dalam terpengaruh nya akhlak seseorang, baik terpengaruh dari orang tua, teman, saudara dan lain sebagainya.

5. Kehendak

Suatu perbuatan ada yang berdasarkan kehendak dan ada yang juga tidak dengan kehendak. aspek kehendak dalam mempengaruhi akhlak adalah berkehendak atau sengaja dalam melakukan akhlak terpuji atau akhlak tercela dalam kehidupannya sehari, perbuatan itu dilakukan dengan keadaan sadar.

6. Pendidikan

Pendidikan adalah faktor yang mempengaruhi perkembangan akhlak dan kejiwaan peserta didik, pada dunia pendidikan sangat diperlukan tenaga pendidik yang professional, materi dan metode pembelajaran juga harus diperhatikan agar proses belajar dan mengajar

berjalan dengan lancar dan materi yang diajarkan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik.

7. Takdir

Takdir adalah ketentuan yang ditetapkan Allah untuk segala yang ada di alam semesta termasuk manusia, misalnya seseorang yang ditakdirkan memiliki sifat pelupa, cerdas, watak keras, halus dan sebagainya. Sehingga hal ini mempengaruhi akhlak dan kepribadian seseorang.⁴⁷

E. Anak

1. Pengertian Anak

Menurut psikologi anak adalah bayi yang baru lahir atau berusia 0 tahun sampai berusia 14 tahun dan seseorang yang sudah berusia diatas 14 tahun tidak termasuk ke dalam kategori anak. Anak adalah seseorang yang lahir dari hasil persetubuhan antara dua lawan jenis dari rahim seorang ibu baik itu berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.⁴⁸

Pengertian anak menurut UU RI No. 4 tahun 1979, tentang kesejahteraan anak, anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 21 tahun dan belum pernah menikah. Batas 21 tahun ditetapkan karena berdasarkan pertimbangan usaha kesejahteraan sosial, kematangan pribadi, dan kematangan mental seorang

⁴⁷ H. Badhrudin, *Akhla Tasawuf*, (Pegantungan Serang: IAIB PRESS, 2015), h. 45-47.

⁴⁸ Qomar, Mujamil, *et.al.*, *Meniti Jalan Pendidikan Islam* (Yogyakarta: P3M STAIN Tulungagung dan Pustaka Pelajar, 2003).

anak dicapai pada usia tersebut. Anak adalah potensi serta penerus bangsa yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh generasi sebelumnya.⁴⁹

Dalam islam anak adalah amat dari Allah yang harus dijaga dengan baik, selain itu anak juga akan menjadi aset yang sangat berharga dalam keluarga yang dapat memberikan keuntungan di akhirat maupun di dunia, anak juga dapat menjadi bencana bagi orang tuanya apabila orang tua tidak mendidik dan menjaga anaknya dengan baik.⁵⁰ Dalam Al-qur'an dan hadits anak disebutkan dapat menjadi empat hal yaitu:

1. Anak sebagai perhiasan

Dalam al-qur'an dijelaskan bahwa anak adalah sebagai perhiasan, penjelasan tersebut terdapat pada Q.S Al-Imran ayat 14 yaitu

زَيْنَ لِلنَّاسِ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ الْمُقَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ وَالْفِضَّةِ وَالْخَيْلِ الْمُسَوَّمَةِ وَالْأَنْعَامِ وَالْحَرْثِ ذَلِكَ مَتَاعُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَاللَّهُ عِنْدَهُ حُسْنُ الْمَاَبِ

Artinya: *“Dijadikan indah pada (pandangan) manusia kecintaan kepada apa-apa yang diinginkan yaitu wanita, ana-anak, harta yang banyak dari jenis emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak, sawah dan ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia dan disisi Allah-lah tempat kembali yang baik (surga). (Q.S Ali imran: 14).”*

⁴⁹ Suryana, *Keperawatan Anak untuk Siswa SPK*, (Jakarta: Keperawatan, 1996), h. 1.

Berdasarkan ayat di atas, tidak ada larangan dalam mencintai kesenangan dunia, dan ayat ini juga menjelaskan tentang bahayanya mencintai wanita dan anak-anak secara berlebihan.

2. Anak sebagai fitnah/ujian

Dalam Al-qur'an dijelaskan bahwa anak dapat menjadi fitnah dan ujian dalam keluarga bahkan anak juga dapat menjadikan mausia lalai dalam mengingat Allah Swt. seperti yang terdapat dalam Al-qur'an yaitu:

- a) Q.S Al-anfal ayat 28, yang menjelaskan bahwa anak adalah sebagai cobaan atau ujian

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا آمَوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Artinya: *“Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya disisi Allah lah pahala yang besar.”* (Q.S Al-anfal: 28)

- b) Q.S At-taghabun ayat 15, yang menjelaskan bahwa anak adalah sebagai cobaan

إِنَّمَا آمَوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Artinya: *“sesungguhnya hartamu dan anak-anakmu adalah cobaan (bagimu), dan disisi Allah-lah pahala yang besar.* (Q.S At-taghabun 15)

- c) Q.S Al-munafiqun ayat 9, yang menjelaskan tentang anak dapat melalaikan mausia untuk mengingat Allah

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُلْهِكُمْ أَمْوَالُكُمْ وَلَا أَوْلَادُكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ فَأُولَئِكَ هُمُ الْخَسِرُونَ

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, janganlah hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. barang siapa yang berbuat demikian maka mereka itulah orang-orang yang merugi. (Q.S Al-munafiqun 9).”*

3. Anak sebagai musuh

Anak sebagai musuh dijelaskan dalam Al-qur’an pada Q.S At-taghabun ayat 14 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّ مِنْ أَرْوَاجِكُمْ وَأَوْلَادِكُمْ عَدُوًّا لَكُمْ فَاحْذَرُوهُمْ وَإِنْ تَعَفَّوْا وَتَصَفَّحُوا وَتَغْفِرُوا فَإِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya diantara istri-istrimu dan anak-anakmu ada yang menjadi musuh bagimu maka berhati-hatilah kamu terhadap mereka dan jika kamu memaafkan tidak memarahi serta mengampuni (mereka) maka sesungguhnya Allah maha pengampun lagi maha penyayang.” (Q.S At-taghabun 14)*

4. Anak sebagai qurratu ‘ayun (penyejuk mata)

Anak sebagai penyejuk mata adalah anak yang patuh dan taat kepada Allah dan orang tua yang memiliki sikap baik, shaleh dan tayyib. Anak sebagai penyejuk mata dijelaskan dalam Al-qur’an yaitu pada Q.S Al-furqan ayat 74 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَرْوَاجِنَا وَذُرِّيَّتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

“Dan orang-orang yang berkata: “ya tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami istri-istri kami dan keturunan (kami) sebagai penyejuk mata, dan

*jadikanlah kami imam bagi orang-orang yang bertaqwa.” (Q.S Al-furqan 74).*⁵¹

2. Tahap Perkembangan Anak

Usia anak hingga dewasa memiliki klasifikasinya masing-masing, menurut Robert J. Havighurst yang dikutip oleh Kayyis Fithri Ajhuri mengatakan klasifikasi usia berdasarkan konsep tugas perkembangan dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

7. Masa bayi dan kanak-kanak umur 0-6 tahun.
8. Masa sekolah atau pertengahan kanak-kanak umur 6-12 tahun.
9. Masa remaja umur 12-18 tahun.
10. Masa awal dewasa umur 18-30 tahun.
11. Masa dewasa pertengahan umur 30-50 tahun
12. Masa tua umur 50 tahun ke atas.⁵²

Pada psikologi perkembangan dijelaskan bahwa perkembangan manusia mengalami beberapa tahap perkembangan yaitu sebagai berikut :

1. Masa perkembangan dalam kandungan (0-40 minggu)

Masa perkembangan dalam kandungan adalah masa awal berkembang manusia Masa perkembangan kandungan terjadi selama 40 minggu antara waktu menstruasi terakhir hingga kelahiran, proses perkembangan janin terjadi menjadi beberapa tahap yaitu tahap pre-emrionik, masa embrionik, tahap fetus dan tahap evolusi.

⁵¹ Syaikh Abdussalam As-sulayman, *Panduan Mendidik Anak...*h. 2-8

⁵² Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta, Media Pustaka, 2019), h. 57.

Selama dalam kandungan janin mengalami perkembangan dan perubahan mulai dari masa pembuahan sampai pada pembentukan organ-organ tubuh lainnya dan menjadi calon bayi yang sempurna hingga sang bayi mampu bertahan hidup setelah dilahirkan.⁵³

2. Perkembangan masa bayi (0-18 bulan)

Masa bayi adalah masa awal periode kehidupan yang sesungguhnya karena banyaknya perubahan baik perilaku, sikap dan pola ekspresi anak, pada masa ini masa dimana bayi akan mengalami perubahan-perubahan yang pesat, masa berkurangnya kebergantungan, masa anak mulai kreatif, masa berkembangnya individualitas, terjadinya penggolongan peran seks, masa-masa yang menarik dan berbahaya yang dialami bayi. Ada beberapa aspek yang berkembang pada masa bayi yaitu: Fisik, psikologi, motorik, berbicara, perkembangan emosi, perkembangan kognitif dan perkembangan moral.⁵⁴

3. Perkembangan masa awal kanak-kanak (2-6 tahun)

Masa awal kanak-kanak adalah masa anak belum sekolah, perkembangan ini dimulai sejak usia 2-4 tahun yang mengalami proses perkembangan secara bertahap. Pada awal kanak-kanak akan mengalami perkembangan pada fisik yaitu bertambahnya tinggi dan berat badan, dari segi kognitif adanya perubahan pada pola pikir anak, segi emosi yaitu anak dapat mengekspresikan emosinya dan segi psikososial anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya.⁵⁵

⁵³ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 167.

⁵⁴ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 169-172.

⁵⁵ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 200.

4. Masa akhir kanak-kanak (6-14 tahun)

Masa ini adalah masa anak memasuki sekolah dan masa berkelompok, pertumbuhan fisik pada anak akan lambat karena dipengaruhi oleh kesehatan, gizi, seks dan inteligensi. Anak akan mempunyai keterampilan seperti keterampilan dalam menolong diri sendiri, menolong orang lain dan bermain. Pada usia 6-12 tahun ini moral anak dipengaruhi oleh orang yang disekitarnya dan hati nurani lah yang menolong anak dalam membedakan moral yang baik dan yang buruk.⁵⁶

5. Masa remaja (13-18 tahun)

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Yudrik jahja masa remaja dibagi menjadi masa remaja awal (13-16 tahun) dan masa remaja akhir (16-18 tahun), masa remaja awal dan akhir ini dibedakan karena pada masa remaja akhir seorang individu telah mencapai perubahan perkembangan mendekati masa dewasa.⁵⁷

Aspek-aspek perkembangan pada masa remaja

- a. Perkembangan fisik, terjadinya perkembangan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan keterampilan motorik
- b. Perkembangan koognitif, pada masa ini remaja telah mampu membedakan hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dan mampu mengolah cara pikirnya menjadi lebih logis

⁵⁶ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 217.

⁵⁷ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 220.

- c. Perkembangan kepribadian dan sosial, perkembangan kepribadian pada remaja adalah pencarian identitas dan perkembangan sosial adalah melibatkan kelompok dengan teman sebaya.⁵⁸

6. Masa dewasa (18-60 tahun)

Dewasa adalah orang yang bukan lagi anak-anak yang menjadi pria atau wanita seutuhnya.⁵⁹ Seseorang yang telah dewasa adalah orang yang melepaskan ketergantungannya kepada orang tua dan mulai belajar mandiri. Perkembangan masa dewasa harus dimanfaatkan dengan baik agar tidak menjadi boomerang pada masa mendatang, perubahan minat, mobilitas sosial, dan penyesuaian peran seks pada masa ini juga sangat berpengaruh bagi setiap individu.

7. Masa tua (60-Meninggal)

Usia tua adalah priode penutup dalam rentang hidup seseorang, yaitu suatu priode yang sudah beranjak jauh dari priode terdahulu yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.⁶⁰

Pada masa tua manusia mengalami perubahan fisik seperti perubahan pada penampilan, berkurangnya rambut dan beruban, perubahan pada kulit, tubuh menjadi gemuk, perubahan otot, masalah persendian, perubahan pada gigi, perubahan pada mata, perubahan pada indra, perubahan kesehatan dan perubahan pada seks.⁶¹

Sedangkan priodisasi perkembangan dalam pandangan Islam dari priode kelahiran hingga meninggal dunia terdiri dari beberapa fase yaitu

⁵⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 231-234.

⁵⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 235.

⁶⁰ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 253.

⁶¹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*....h. 265-269.

7. Fase *neo-natus*, mulai dari kelahiran-minggu ke 4.
8. Fase *al-thifl* (kanak-kanak) berusia 1 bulan-7 tahun
9. Fase *tamyiz* pada fase ini anak mulai bisa membedakan yang baik dan yang buruk, berusia 7-14 tahun
10. Fase *baligh* berusia 15-40 tahun
11. Fase *kearifan* dan *kebijakan*, yaitu fase dimana seseorang telah memiliki tingkat kesadaran dan kecerdasan emosional, moral, spiritual dan agama secara mendalam, berusia 40 tahun-meninggal
12. Fase kematian, yaitu fase dimana nyawa telah hilang dari jasad manusia⁶².

Adapun anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap anak yang berusia 7-12 tahun dimana mereka terlibat dalam permainan *game online* di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

⁶² Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan*....h. 59.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengeta-huan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.⁶³ Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada dilapangan.⁶⁴ Penelitian lapangan yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan dan lembaga pemerintahan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yakni suatu penelitian yang bertujuan untuk menerangkan fenomena sosial atau suatu peristiwa. Hal ini sesuai dengan definisi penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan dari perilaku yang dapat diamati.⁶⁵

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang

⁶³ Moleong, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaj Rosda Karya, 2006), h. 4.

⁶⁴ Suharismi Arikunto, *Dasar – Dasar Research*, (Tarsoto:Bandung, 2013), h. 58.

⁶⁵ Moleong, *Metedologi Penelitian Kualitatif...*, h. 4.

diselidiki (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.⁶⁶

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak yang menjadi narasumber atau subjek yang dituju oleh peneliti untuk diteliti. Subjek penelitian dipilih secara sengaja dan menjadi informan yang akan memberi informasi yang diperlukan selama penelitian.⁶⁷ Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian dikenal dengan informan. Informan adalah tempat memperolehnya informasi yang dikumpulkan sebagai upaya untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.⁶⁸ Informan dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang ditetapkan secara sengaja oleh peneliti.⁶⁹ Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah terdiri dari 4 anak yang berusia 7-12 tahun dan 4 orang tua anak yang bermain *game online*, dikarenakan jumlahnya tidak mencapai 100, maka digunakan teknik total sampling dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel.

⁶⁶ Narwawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), h. 67.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 171.

⁶⁸ Muhammad Faisal, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. (Yogyakarta: Erlangngga, 2009), h. 92.

⁶⁹ Faisal Sanafiah, *Format-Format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 67.

D. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau objek penelitian.⁷⁰ Adapun data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil dari wawancara dengan informan kunci (orang tua dan anak-anak), hasil observasi berupa kegiatan orang tua anak dalam pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak dan dokumentasi yang berupa gambaran umum desa Lueng Baro serta foto-foto penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan.⁷¹ Adapun sumber sekunder terdiri dari berbagai literatur. Adapun sumber sekunder terdiri dari berbagai literatur bacaan yang memiliki relevansi dengan kajian ini seperti skripsi, jurnal ilmiah, majalah, artiker dan situs internet.

⁷⁰ Burhan, Bugin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h. 132.

⁷¹ Burhan, Bugin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 133.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian, maka digunakan teknik yaitu:

a. Wawancara Mendalam

Wawancara ialah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan, untuk dijawab secara lisan pula. Secara sederhana wawancara diartikan sebagai alat pengumpul data dengan menggunakan tanya jawab antar pencari informasi tanya jawab antar pencari informasi dan sumber informasi.⁷² Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih untuk memperkuat data yang diperoleh untuk dokumentasi. Adapun informan yang akan diwawancarai ialah terdiri dari 4 anak yang berusia 7-12 tahun dan 4 orang tua anak yang bermain *game online*. Agar wawancara berjalan dengan baik, maka penulis terlebih dahulu menyiapkan daftar pertanyaan wawancara dan agar hasilnya terekam dengan baik maka perlu pula disiapkan alat perekam suara berupa *recorder*.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan ialah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit.⁷³ Adapun dalam kegiatan observasi ini penulis akan mengadakan pengamatan secara langsung terkait kegiatan anak yang bermain *game online* di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya. Observasi lapangan ini

⁷² Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*.,h. 118.

⁷³ Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian*,... h. 143.

penting untuk mendukung data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang teliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.⁷⁴ Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambaran umum Gampong Lueng Baro, foto-foto dan rekaman saat melakukan penelitian.

F. Kredibilitas Data

Kredibilitas adalah ukuran kebenaran data yang dikumpulkan, yang menggambarkan kecocokan konsep peneliti dengan hasil penelitian.⁷⁵ Kredibilitas menunjukkan kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif, hal ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:⁷⁶

1. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan wawancara dengan sumber data yang pernah ditemui maupun sumber data yang baru. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan keakraban antara peneliti dan narasumber sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi saat dilakukan penelitian.

2. Peningkatan ketekunan dalam penelitian

⁷⁴ Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 158.

⁷⁵ Djam'an Satori, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 165.

⁷⁶ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja. Rosdakarya., 2012), h. 103-105.

Dalam hal ini peneliti melakukan kegiatan wawancara secara lebih cermat dan berkesinambungan, agar kepastian data terkait pengaruh game online terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya dapat diketahui secara utuh dan menyeluruh.

3. Triangulasi

Langkah triangulasi ini peneliti lakukan untuk melakukan pengecekan terhadap data dari berbagai sumber informasi yang peneliti dapatkan di lapangan dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh baik hasil wawancara.

4. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi di sini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. contoh, data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara. Data tentang interaksi manusia, atau gambaran suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto.

Adapun yang penulis lakukan ialah memperpanjang pengamatan ketika data tidak atau terjadi kesalahan pada data penelitian. Setelah itu upaya untuk memperoleh data yang kredibel dalam penelitian ini juga dilakukan dengan cara mencatat dan merekam secara rinci berbagai temuan dan informasi-informasi yang didapatkan di lapangan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan mengatur secara sistematis transkrip wawancara, atau bahan-bahan yang ditemukan di lapangan. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, dengan model analisis interaktif.⁷⁷ Teknik analisis data terdapat tiga komponen yang dimana ketiga komponen tersebut merupakan proses siklus dan interaktif dalam suatu penelitian. Ketiga komponen tersebut adalah:

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan dan pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data juga merupakan suatu bentuk analisis yang memper-tegas, memper-pendek, membuang hal yang tidak penting, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat dilakukan.⁷⁸ Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian atau kritikan terhadap data-data informasi yang didapatkan di lapangan, terkait pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

b. Penyajian Data

Penyajian data diartikan sebagai pemaparan informasi yang tersusun untuk memberi peluang terjadinya suatu kesimpulan. Selain itu, dalam penyajian data diperlukan adanya perencanaan kolom dan tabel bagi data kualitatif dalam

⁷⁷ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 248.

⁷⁸ Henky Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*, (Sekolah Tinggi Teknologi Jaffray, Hak cipta 2020), h. 105.

bentuk khususnya. Penyajian data yang baik dan jelas sistematikanya diperlukan untuk melangkah kepada tahapan penelitian kualitatif selanjutnya.⁷⁹ Pada tahap ini data yang sudah dianggap valid sesuai dengan masalah yang diteliti, maka disajikan dalam bentuk karya tulis ilmiah.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam penelitian dimana data-data yang telah diperoleh akan ditarik garis besar atau kesimpulan sebagai hasil keseluruhan dari penelitian tersebut.⁸⁰ Pada tahap ini peneliti menarik suatu kesimpulan dari masalah yang diajukan yakni terkait pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

⁷⁹ Adi Utarini, Penelitian Kualitatif, (UGM press 2020), h. 303.

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 62.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Gampong Lueng Baro

Gampong Lueng Baro adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya. Desa ini mempunyai daratan, sungai dan bukit sehingga banyak masyarakat bercocok tanam dan bermukim di daerah tersebut.

Sistem pemerintahan Gampong Lueng Baro berdasarkan pada pola adat/kebudayaan dan peraturan formal yang sudah bersifat umum sejak zaman dahulu, pemerintahan Gampong dipimpin oleh seorang Keuchik dan dibantu oleh seorang Sekretaris Gampong, Kasi, Kaur, dan Tuha Peut. Imam mukim memiliki peran yang cukup penting dalam tatanan pemerintahan Gampong dan dalam memutuskan sebuah putusan hukum adat.

2. Letak dan luas wilayah Geografis

Gampong Lueng Baro merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Suka Makmue, Desa ini berada pas di tengah Kecamatan Suka Makmue, dan juga Kecamatan Suka Makmue sebagai ibu kota Kabupaten Nagan Raya. Gampong lueng Baro menjadi Desa yang sangat Strategis untuk bermukim.

Gampong Lueng Baro terdiri dari lima Dusun yaitu:

- a. Dusun Indra Puri
- b. Dusun Padang Awereut
- c. Dusun Cot Rundeng

- d. Dusun Cot Bak Jok
- e. Dusun paya teladan

Gampong Lueng Baro memiliki luas 18.000 Km², secara geografis

Gampong Lueng Baro berbatasan dengan wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Desa Kabu
- b. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Gampong Suak Bilie
- c. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Blang Sapek
- d. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Desa Seumambek

3. Jumlah Penduduk

Berdasarkan hasil data kependudukan Desa Lueng Baro yang diperoleh dari kantor Desa Lueng Baro bahwasanya tercatat sebanyak 1.558 jiwa, terdiri dari 790 laki-laki dan 768 perempuan dan terdiri dari 482 KK.

4. Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan

Seluruh penduduk Gampong Lueng Baro menganut agama Islam, berdasarkan pengamatan dan data yang diperoleh dari kantor Desa Lueng Baro, terdapat beberapa sarana ibadah di Desa tersebut, untuk aktivitas keagamaan yang dilakukan di Gampong Lueng Baro ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu majelis taklim, dalail khairat, yasinan Ibu-ibu tiap malam jum'at yang diadakan di Meunasah yang terdapat di Dusun Indrapuri. Berikut daftar sarana ibadah dan aktivitas keagamaan yang terdapat di Gampong Lueng Baro:

Table 4.1 Daftar Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan

No	Jenis Fasilitas Ibadah dan Keagamaan	Jumlah
1	Masjid	1
2	Meunasah	1
3	TPA/TPQ	3
4	Pesantren	1

Sumber: Data diperoleh dari kantor Desa Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

5. Fasilitas pendidikan dan kesehatan

Table 4.2 Daftar Fasilitas Pendidikan

No	Jenis Fasilitas Pendidikan	Jumlah
1	Gedung TK	1
2	Gedung SD	1
3	Puskesmas	1

Sumber: Data diperoleh dari kantor Desa Lueng Baro Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

6. Struktur Pejabat Pemerintah Gampong Lueng Baro

Table 4.3 Daftar Nama Pejabat Pemerintah Gampong Lueng Baro

No	Nama	Jabatan
1	Jamaluddin	Kepala Desa
2	Arwan	Sekretaris Desa
3	Zulkhaidir, Sp	Kasi Pemerintahan
4	M. Ruslan	Kasi Kesejahteraan
5	Sri Devi Maulida, S.Sos	Kasi Pelayanan
6	Aswan Mezan, S.Pd.I	Kaur Keuangan
7	Khairun	Umum & Perencanaan
8	Tgk. Yajaisar	Kepala Dusun Idrapuri
9	Suhardi, A.Ma	Kepala Dusun Padang Awe Reut
10	Armadi. S.Sos	Kepala Dusun Cot Rundeng
11	Iwan Maizan. SE	Kepala Dusun Cot Bak Jok
12	Hendra Irawan	Kepala Dusun Paya Teladan

Sumber: Data diperoleh dari kantor Desa Lueng baro Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

7. Struktur Tuha Peut Gampong Lueng Baro

Table 4.4 Daftar Nama dan Jabatan Tuha Peut Gampong Lueng Baro

No	Nama	Jabatan
1	Zulkifli	Ketua
2	Ansari	Wakil
3	Baharuddin	Unsur Agama
4	Salman	Unsur Masyarakat dan Pemuda
5	Tarmizi	Unsur Cerdik Cendekiawan
6	T.R. Fardi	Unsur Adat
7	Adian	Unsur Perempuan

Sumber: Data diperoleh dari kantor Desa Lueng Baro, Kecamatan Suka makmue, Kabupaten Nagan Raya.

8. Struktur Organisasi Pemuda Gampong Lueng Baro

Table 4.5 Daftar Nama dan Jabatan Pemuda Gampong Lueng Baro

No	Nama	Jabatan
1	Hasbi	Ketua
2	Musliadi	Wakil Ketua
3	T.Lidan	Sekretaris
4	Jailani	Bendahara
5	Yunalis	Wakil Ketua Dusun Paya Teladan
6	Iskandar	Wakil Ketua Dusun Padang Awe

		Reut
7	Amri IS	Wakil Ketua Dusun IndraPuri
8	Jubir	Wakil Ketua Dusun Cot Rundeng
9	Arfan Dani	Wakil Ketua Dusun Cot Bak Jok

Sumber: Data diperoleh dari kantor Desa Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan raya.

B. *Game Online* di Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun Di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

Setelah mengamati data sejarah Gampong Lueng Baro, letak dan luas wilayah goeografis, jumlah penduduk, sarana ibadah, aktivitas keagamaan, struktur pejabat pemerintah Gampong Lueng Baro serta semua hal yang berkaitan dengan keadaan yang ada di Gampong Lueng Baro. Berikutnya peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap pihak yang terkait yaitu anak usia 7-12 tahun yang bermain *game online* dan orang tua dari anak yang bermain *game online* yang terdapat di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan raya yang berjumlah 4 orang anak yang bermain *game online* dan 4 orang tua dari anak yang bermain *game online*.

Sebelum melakukan penelitian secara mendalam sebelumnya peneliti telah melakukan observasi awal di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya. Berdasarkan observasi awal tersebut peneliti menemukan

permasalahan di Gampong Lueng Baro pada pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun akibat bermain *game online*. Permasalahan yang ada pada saat ini yaitu perubahan akhlak anak usia 7-12 tahun terhadap orangtua, masyarakat dan teman sebayanya yang seharusnya perilaku tersebut tidak dilakukan. Perubahan tersebut adalah aktivitas anak-anak yang bermain *game online* lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan belajar, beribadah dan jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang bermain *game online* sering menggunakan kata-kata kasar dan marah apabila tidak dibelikan kuota internet oleh orang tuanya.

Peneliti melanjutkan pengamatan terhadap aktivitas anak yang bermain *game online* dan Pengaruh bermain *game online* terhadap pembentukan akhlak anak yang ada di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya, dengan observasi dan wawancara secara langsung. Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

1. Aktivitas Anak Usia 7-12 Tahun Yang Bermain *Game Online* di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

Aktivitas anak yang bermain *game online* adalah kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak selain bermain *game online* seperti belajar, mengaji, bermain dengan teman, bersosialisasi dan aktivitas lainnya.

setelah melakukan observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak yang bermain *game online* bahwa rata-rata

anak yang berusia 7-12 tahun memiliki aktivitas yang hampir sama seperti sekolah, bermain bersama teman-teman, menonton *televisi*, mengaji dan pastinya bermain *game online*. Seperti yang disampaikan seorang anak yang bermain *game online* yang ada di Gampong Lueng Baro berinisial AM berusia 10 tahun mengatakan bahwa: “Aktivitas saya sehari-hari adalah sekolah, bermain bersama teman-teman seperti main bola, main sepeda, mengaji, dan menonton televisi. Namun kegiatan bermain bersama teman-teman lebih banyak digunakan untuk bermain *game online* bersama dari pada melakukan permainan lainnya.”⁸¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* berinisial ZK berusia 7 tahun, mengatakan bahwa: “Aktivitas saya sehari-hari adalah sekolah, main *game fre fire, mobile legend, Subway Surfers, minecraft*, belajar dan mengaji.”⁸²

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* berinisial F berusia 8 tahun, mengatakan bahwa: “Setiap hari saya sekolah, bermain bersama teman-teman, seperti main bola, mabar *game free fire*, malamnya saya belajar.”⁸³

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* berinisial MB berusia 12 tahun, mengatakan bahwa: “Kegiatan saya sehari-hari adalah sekolah main *game mobil legend*, sorenya main badminton, malamnya

⁸¹ Hasil wawancara dengan Anak inisial AM yang Bermain *Game Online*, di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya, 26 Januari 2023.

⁸² Hasil wawancara dengan Anak inisial ZK yang Bermain *Game Online*, di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Mkamue, Kabupaten Nagan Raya, 26 Januari 2023.

⁸³ Wawancara dengan Anak inisial F yang Bermain *Game Online*, di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka makmue, Kabupaten Nagan Raya, 27 Januari 2023.

pergi mengaji, habis mengaji lanjut maabar *game mobile legend* sebentar dengan teman-teman.”⁸⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada anak-anak yang bermain *game online* di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan raya, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh anak-anak yang bermain *game online* adalah bermain bersama teman-teman, bermain bola, mengaji, bermain badminton menonton *televisi*, bersepeda bersama teman, namun aktivitas bermain *game online* lebih sering dilakukan dalam kesehariannya.

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh orang tua dari anak yang bermain *game online* tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh inisial D selaku orang tua dari AM mengatakan bahwa: “Aktivitas anak saya setiap hari nya sekolah, bermain, mengaji, menonton TV dan aktivitas yang palig sering dilakukan oleh anak saya adalah bermain *game online*, anak saya ini jarang belajar.”⁸⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari ZK, mengatakan bahwa: “Anak saya pada pagi hari nya sekolah, sepulangny dari

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Anak inisial MB yang Bermain *Game Online*, di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya, 27 Januari 2023.

⁸⁵ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

sekolah langsung meminta HP untuk bermain *game online*, sorenya dia pergi mengaji, dan malamnya baru dia belajar.”⁸⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari F, mengatakan bahwa: “Aktivitas sehari-hari anak saya adalah pagi nya sekolah, siangnya bermain *game online* sama kawan-kawannya, waktu dia bermain *game* di Hp nya dia juga sering marah-marah dan mengeluarkan kata-kata kotor ketika saya tidak memerhatikannya, malam harinya dia bermain *game online* lagi, sangat jarang dia mau belajar.”⁸⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial HN orang tua dari MB, mengatakan bahwa: “Aktivitas anak saya ini sehari-hari adalah sekolah, main *game* di Hp nya, makan, tidur, sorenya di latihan badminton, malamnya dia pergi mengaji.”⁸⁸

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, peneliti memperoleh informasi bahwa pernyataan dari setiap orang tua hampir sesuai dengan pernyataan dari anak-anak yang bermain *game online*, rata-rata orang tua menyatakan bahwa kegiatan anak mereka sehari-hari adalah sekolah, bermain, belajar, mengaji dan bermain *game online*.

Aktivitas anak yang bermain *game online* berusia 7-12 tahun hampir sama yaitu seperti bermain bersama teman-teman, sekolah atau kegiatan lainnya. Hal ini

⁸⁶ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

⁸⁷ Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

⁸⁸ Hasil wawancara dengan inisial HN orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

dapat menguatkan peneliti untuk membuat kesimpulan bahwa kegiatan anak yang bermain *game online* sama saja dengan aktivitas anak-anak yang lain, namun aktivitas anak yang bermain *game online* lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*.

2. Pengaruh *Game Online* Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

a. Mengucapkan Kata-Kata Kasar

Pengaruh bermain *game online* adalah dampak atau suatu hal yang mendatangkan suatu akibat terhadap akhlak anak setelah mengenal *game online* salah satu pengaruhnya adalah sering mengucapkan kata-kata kasar. Seperti yang disampaikan oleh inisial D orang tua dari AM yang bermain *game online* menyatakan bahwa: “Saat sedang bermain *game* di rumah, saya sering mendengar anak saya berbicara sendiri, marah-marah dan mengatakan kata-kata kasar, saat melihat anak saya bersikap seperti itu saya selalu menegurnya.”⁸⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari ZK, mengatakan bahwa: “Dulu anak saya tidak pernah mengucapkan kata-kata yang tidak pantas ia ucapkan, namun setelah mengenal *game online* anak saya meniru

⁸⁹ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

perkataan orang-orang yang ada dalam *game* tersebut sehingga anak saya juga mengikuti kata-kata yang tidak baik itu.”⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari F, mengatakan bahwa: “Selama anak saya bermain *game* saya sering mendengar anak saya mengucapkan kata-kata kasar, saya heran mengapa anak-anak sekarang bersikap seperti itu, anak-anak yang sedang bermain *game* bersama anak saya juga terkadang sering mengatakan kata-kata kasar.”⁹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial HN orang tua dari MB, mengatakan bahwa: “Saya pernah mendengar anak saya mengucapkan kata-kata yang tidak baik ketika sedang bermain *game online*, saya juga pernah mendengar orang yang ada dalam *game* tersebut entah itu kawannya atau orang lain yang tidak dikenali oleh anak saya juga mengucapkan kata-kata kasar itu.”⁹²

Pernyataan orang tua dari anak yang bermain *game online* semakin menguatkan bahwa anak yang bermain *game online* memang benar sering mengucapkan kata-kata kasar.

Dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua dari masing-masing anak, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa anak yang bermain *game online* sering mengatakan kata-kata kasar saat sedang bermain *game online*, kata-kata kasar tersebut diperoleh dari *game online* yang dimainkan, dari orang yang bermain

⁹⁰ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

⁹¹ Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

⁹² Hasil wawancara dengan inisial HN orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

game online yang terhubung melalui *internet* sehingga dapat berkomunikasi walaupun jaraknya sangat jauh, dari teman-teman yang ada di sekitar mereka dan dari konten kreator *youtube* yang menampilkan video-video tentang *game online* yang sering mengucapkan kata-kata kasar.

b. Marah dan Berbohong Ketika Tidak Diberikan Kuota Internet

Bermain *game online* perlu yang namanya kuota *internet* atau jaringan *internet* agar dapat menjalankan kegiatan bermain *game* tersebut, apabila tidak memiliki kuota *internet game online* yang dimainkan tidak akan berfungsi dan tidak dapat dimainkan, oleh karena itu setiap pengguna *game online* sangat memerlukan kuota *internet* atau jaringan *internet*. Dari hasil wawancara peneliti bersama orang tua anak yang bermain *game online* peneliti menemukan bahwa rata-rata anak yang bermain *game online* akan kesal dan marah apabila tidak diberikan kuota *internet*. Seperti yang dikatakan oleh inisial D orang tua dari AM mengatakan, bahwa: “Ketika saya tidak membelikan kuota *internet* kepada anak saya untuk bermain *game online* anak saya akan memaksa untuk dibelikan kuota *internet* sampai merajuk dan menangis-nangis.”⁹³

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari ZK, mengatakan bahwa:

“Di rumah saya ada wifi, anak saya bermain *game online* menggunakan wifi tersebut, ketika anak saya sudah terlalu lama bermain dan tidak tahu membagi waktu untuk belajar dan kegiatan lainnya, saya sering

⁹³ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

mematikan wifi tersebut, anak saya pernah marah dan kesal sampai menangis-nangis meminta untuk menyalakan wifi itu kembali, namun saya tetap tegas kepada anak saya dan menyimpan HP yang digunakan untuk bermain *game online*. Karena sebagai orang tua harus tegas terhadap anak dan tidak boleh terlalu memanjakan anak.”⁹⁴

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan inisial Y orang tua dari F mengatakan: “Ketika dia kehabisan kouta internet buat main *game online* dia langsung meminta untuk membeli koutanya lagi, kalau tidak di turuti dia akan marah dan mengancam dengan tidak mau pergi ngaji.”⁹⁵

Berdasarkan wawancara peneliti dengan inisial HN orang tua dari MB: “ketika anak saya kehabisan kouta internet untuk bermain *game online* anak saya akan meminta uang kepada saya untuk membeli kouta internet, walaupun uangnya tidak dikasih dia akan mengambil diam-diam uangnya di belakng saya.”⁹⁶

Dari hasil wawancara antara peneliti dengan orang tua anak yang bermain *game online* tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang buruk terhadap anak yaitu dengan tidak adanya kuota atau jaringan *internet* akan mengakibatkan anak berusaha untuk mendapatkan kuota atau jaringan *internet* tersebut agar tetap dapat bermain *game online*. Ketika anak yang

⁹⁴ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

⁹⁵ Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

⁹⁶ Hasil wawancara dengan inisial HN orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

bermain *game online* tidak memiliki kuota *internet* maka anak-anak tersebut akan meminta kepada orang tua nya untuk diberikan kuota *internet*, ketika orang tua tidak memberika kuota *internet* rata-rata anak yang bermain *game online* akan marah-marah, kesal, dan ada juga mengambil uang orang tuanya tanpa sepengetahuan orang tuanya karena tidak dapat bermain *game online* ketika tidak memiliki kuota *internet*.

c. Mengabaikan Teguran Saat Sedang Bermain *Game Online*

Akhlak seseorang dapat dilihat dari sikap dan tingkahlakunya kepada orang lain, seperti bagaimana respon seorang anak yang bermain *game online* ketika mendapat teguran dari orang lain atau dari orang tuanya sendiri saat sedang bermain *game online*, Rata-rata orang tua mengatakan bahwa ketika anak-anak sedang bermain *game online* sama sekali tidak suka diganggu atau ditegur, ketika diperintahkan untuk berhenti anak-anak mengabaikan perintah tersebut. Seperti yang disampaikan oleh inisial D orang tua dari AM mengatakan bahwa: “Ketika anak saya sedang bermain *game online* sama sekali tidak suka diganggu atau disuruh untuk melakukan kegiatan lain, saat saya menyuruh anak saya untuk belajar dia hanya mengatakan “iya tunggu sebentar mak” lalu dia melanjutkan bermain lagi, bahkan marah saat diperintahkan berhenti untuk bermain *game online*.”⁹⁷

⁹⁷ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari ZK, mengatakan bahwa: “Anak saya ketika ditegur saat bermain *game online* dia hanya mendengarkan saja dan tetap lanjut bermain *game online*.⁹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari F, mengatakan bahwa: “Saya pernah menegur anak saya agar tidak terus-terusan bermain *game online*, anak saya hanya diam namun tetap melanjutkan bermain bahkan pernah marah juga ketika ditegur saat sedang bermain *game online*.⁹⁹

Pernyataan setiap orang tua dari anak yang bermain *game online* rata-rata sesuai dengan apa yang disampaikan oleh anaknya dan membenarkan bahwa anak yang bermain *game online* akan marah dan mengabaikan ketika ditegur oleh orang lain.

Dari sekian banyak anak yang marah dan mengabaikan ketika ditegur saat bermain *game online*, ada seorang ibu dari anak yang bermain *game online* mengatakan bahwa tidak marah dan menuruti saat ditegur ketika sedang bermain *game online*, HN orang tua dari MB, mengatakan bahwa: “Anak saya ketika ditegur saat sedang bermain *game online* dia tidak pernah marah atau mengabaikan saya, ketika saya menyuruhnya untuk berhenti maka dia akan menghentikan permainannya itu, terkadang dia tetap melanjutkan bermain *game*

⁹⁸ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

⁹⁹ Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

tetapi hanya untuk menyelesaikan misi dari permainan tersebut, ketika sudah selesai anak saya segera berhenti bermain *game online*.”¹⁰⁰

Berdasarkan wawancara peneliti dengan orang tua anak yang bermain *game online* serta pengamatan dari peneliti, peneliti menyimpulkan bahwa anak yang bermain *game online* rata-rata akan marah dan mengabaikan teguran ketika anak-anak tersebut sedang bermain *game online* dan hanya seorang anak yang bermain *game online* yang menuruti teguran tersebut. Dari hasil wawancara ini menguatkan penelitian bahwa *game online* juga berpengaruh pada akhlak dan sikap anak yaitu mengabaikan teguran dari siapapun itu ketika sedang bermain *game online*.

d. Pernyataan Orang Tua Bahwa *Game Online* Berpengaruh Pada Pembentukan Akhlak Anak

Setiap orang tua pastinya menginginkan anak-anaknya memiliki sikap dan akhlak yang baik kepada siapapun, pembentukan akhlak sebaiknya dilakukan pada saat anak masih kecil dengan cara membiasakan perilaku yang baik dalam kehidupannya sehari-hari hingga menjadi suatu kebiasaan bagi dirinya hingga dewasa, saat ini kerusakan akhlak bisa bersumber dari mana saja baik itu dari lingkungan sekitar, dari orang tua dan juga dari *game online* yang saat ini banyak dimainkan oleh anak-anak. Banyak orang tua saat ini menyadari bahwa adanya pengaruh besar dari bermain *game online* terhadap akhlak anak, seperti yang disampaikan oleh inisial D orang tua dari Ahmad Maulana, mengatakan bahwa:

¹⁰⁰ Hasil wawancara peneliti dengan inisial HN orang tua anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

“Menurut saya *game online* ini sangat berpengaruh bagi akhlak anak saya, setelah mengenal *game online* anak saya sudah susah disuruh untuk melakukan kegiatan lain, ketika di tegur tidak mau mendengar, ketika dilarang untuk bermain *game online* anak saya malah marah-marah dan pikirannya itu di HP terus.”¹⁰¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari F, mengatakan bahwa:

“Bagi saya 99% *game online* ini berdampak pada akhlak anak, kalo bisa *game online* ini dihapus saja, menurut saya orang yang menciptakan *game online* ini adalah orang yang tidak berpendidikan, dengan adanya *game online* anak-anak bisa tahu kata-kata kasar, sulit untuk dikontrol dan ketika ditegur marah-marah karena sudah keasikan bermain *game*.”¹⁰²

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari ZK, mengatakan bahwa: “Menurut saya *game online* berpengaruh pada akhlak anak baik itu perilakunya, sikapnya, susah disuruh bahkan berdampak juga pada pendidikannya karena bermain *game online* pada malam hari hingga larut malam jadi telat bangun kesekolah.”¹⁰³

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial HN orang tua dari MB, mengatakan bahwa: “Yang saya perhatikan *game online* juga berdampak pada

¹⁰¹ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

¹⁰² Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

¹⁰³ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari anak yang bermain *game online*, 28 Januari 2023.

akhlak anak karena dengan adanya *game online* anak lebih sering berkata-kata kasar bahkan mengambil uang orang tua ketika tidak di belikan kouta internet.”¹⁰⁴

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama orang tua dari anak yang bermain *game online* mengatakan bahwa *game online* sangat berpengaruh pada akhlak anak bahkan sebagian orang tua menginginkan bahwa *game online* ditiadakan oleh pemerintah, agar anak-anak terhindar dari hal-hal yang berpengaruh pada akhlak anak seperti sering berkata kasar, melawan orang tua, susah untuk ditegur dan dampak buruk lainnya. Dengan adanya pengakuan secara langsung melalui wawancara kepada orang tua dari anak yang bermain *game online* hal ini menguatkan bahwa *game online* sangat berpengaruh pada akhlak anak usia 7-12 Tahun.

3. Upaya-Upaya yang Dilakukan Oleh Orang Tua Agar Terhindar Dari Pengaruh *Game Online* Terhadap Pada Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan raya.

a. Bersikap Tegas

Bersikap tegas dimana orang tua mampu bertindak dan tidak sama-samar, jelas dan tau apa yang akan dilakukan, mampu membedakan mana yang diinginkan dan mana yang akan di tolaknya, seperti yang di katakan oleh inisial D orang Tua dari AM: “Sekarang anak saya kalau mau bermain *game online* harus

¹⁰⁴ Hasil wawancara dengan inisial HN orang tua dari anak yang bermain *game online*, 29 Januari 2023.

berjanji dulu dengan saya waktu bermain *game online* jangan pernah berkata-kata kotor dan marah.”¹⁰⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan inisial R orang tua dari ZK mengatakan: “sekarang saya sudah buat peraturan dengan dia kalau dirumah main HP nya hanya boleh sesudah belajar, kalau dia tidak menuruti HP nya saya sita.”¹⁰⁶

Berdasarkan wawancara dengan inisial Y orang tua dari F mengatakan: “ya sekarang saya sudah agak tegas kepada dia kalau waktu main *game online* saya katakan jangan marah-marah dan teriak-teriak, kalau dia tidak patuhi HP nya saya sita.”¹⁰⁷

Berdasarkan wawancara dengan inisial HN orang tua dari MB mengatakan: “kalau saya dengar anak saya berkata kotor saya akan memarahi atau mencubit mulutnya, supaya gak terbiasa dengan kata-kata kotor itu.”¹⁰⁸

b. Membatasi waktu bermain *game online*

Waktu bermain sangat penting bagi anak karena membantu anak memiliki perkembangan yang sehat serta kemampuan berpikir kritis, untuk menjaga anak agar tidak kecanduan dengan *game online*, inisial D orang tua dari AM

¹⁰⁵ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua anak yang bermain *game online*, 28 januari 2023.

¹⁰⁶ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua anak yang bermain *game online*, 28 januari 2023

¹⁰⁷ Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua anak yang bermain *game online*, 29 januari 2023.

¹⁰⁸ Hasil wawancara dengan inisial HN orang tua anak yang bermain *game online*, 29 januari 2023.

mengatakan: “ berterima kasih kepada karena dengan adanya ananda meneliti anak saya, sekarang saya paham bahwa anak saya sangat kecanduan game online, sekarang saya akan membatasi waktu bermain game online anak saya dengan perjanjian dalam sehari cuman boleh main game online setelah belajar dan pulang mengaji saja.”¹⁰⁹

Berdasarkan wawancara dengan inisial R orang tua dari ZK mengatakan: “ya sekarang saya sudah membatasi HP untuknya bermain *game online*, kalau dia tidak mematuhi HP nya akan saya sita.”¹¹⁰

Berdasarkan wawancara dengan inisial Y orang tua dari F mengatakan: “ sekarang saya sudah membatasi anak saya untuk memainkan game online, sekarang saya lebih menyuruh dia bermain sepeda atau bola dengan teman-temannya diluar, karena saya tau kalau dia sering bermain *game online* tidak baik bagi mental dan pertumbuhannya.”¹¹¹

Berdasarkan wawancara dengan inisial HN orang tua dari MB mengatakan: “sekarang anak saya, saya suruh fokus ke hobinya bermain badminton saja, dengan membeli perlengkapan lengkap untuk main badminton, Alhamdulillah dia mulai kemarin mulai terfokus ke permainan badminton.”¹¹²

¹⁰⁹ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua anak yang bermain *game online*, 28 januari 2023.

¹¹⁰ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua anak yang bermain *game online*, 28 januari 2023.

¹¹¹ Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua anak yang bermain *game online*, 29 januari 2023.

¹¹² Hasil wawancara dengan inisial HN orang tua anak yang bermain *game online*, 29 januari 2023.

c. Memberikan perhatian lebih

Sebagai orang tua memang menjadi kewajiban untuk memberikan perhatian kepada anaknya sebagai bentuk cinta dan kasih sayang kepada anak, dalam kasus anak yang suka bermain *game online* ini sangat penting peran orang tua untuk memberikan perhatian lebih kepada anak, sebagaimana yang dikatakan oleh inisial D orang tua dari AM menyatakan: “sekarang kalau dia sedang bermain *game online* di rumah saya lebih memerhatikannya supaya saya bisa mencegah dia untuk berkata kotor atau teriak-teriak.”¹¹³

Berdasarkan wawancara peneliti dengan inisial R orang tua ZK mengatakan: “sekarang saya mencoba kalau dia bermain game online saya akan ikut main juga dengan dia supaya saya lebih bisa memerhatikanya dan untuk mempererat hubungan saya dengan dia supaya terlepas dari pengaruh *game online*.”¹¹⁴

Berdasarkan wawancara peneliti dengan inisial Y orang tua dari F mengatakan: “sekarang saya sedang mencoba membangun waktu lebih bersama dia, kalau udah pulang sekolah saya sering mengajak ketempat saudara yang berada di Kecamatan Seunagan untuk mempererat hubungannya dengan saudara dan juga dia kalau disana tidak bermain HP, cuman bermain permainan tradisiona

¹¹³ Hasil wawancara dengan inisial D orang tua anak yang bermain *game online*, 28 januari 2023.

¹¹⁴ Hasil wawancara dengan inisial R orang tua anak yang bermain *game online*, 28 januari 2023.

seperti, patok lele, pet-pet, dan lainnya. Itu menurut saya lebih baik baginya untuk meningkat kreativitasnya.”¹¹⁵

Berdasarkan wawancara dengan inisial HN orang tua dari MB mengatakan: “karena dia sekarang sudah berumur umur 12 saya cuman bilang kalau jangan main *game online* ketika ada acara kumpul keluarga atau acara di tempat acara publik gitu, karena saya bilang kepada dia karena kamu udah mulai remaja.”¹¹⁶

C. Analisis Hasil Penelitian

Pengumpulan data dilakukan secara langsung oleh peneliti di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. pertanyaan wawancara dilakukan secara langsung kepada 4 orang anak yang bermain *game online* dan 4 orang tua dari anak yang bermain *game online* di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian analisis penelitian bahwa aktivitas keseharian anak yang bermain *game online* hampir sama dengan anak-anak yang tidak bermain *game online*, hanya saja aktivitas anak yang bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*.

¹¹⁵ Hasil wawancara dengan inisial Y orang tua anak yang bermain *game online*, 29 januari 2023.

¹¹⁶ Hasil wawancara dengan inisial HN orang tua anak yang bermain *game online*, 29 januari 2023.

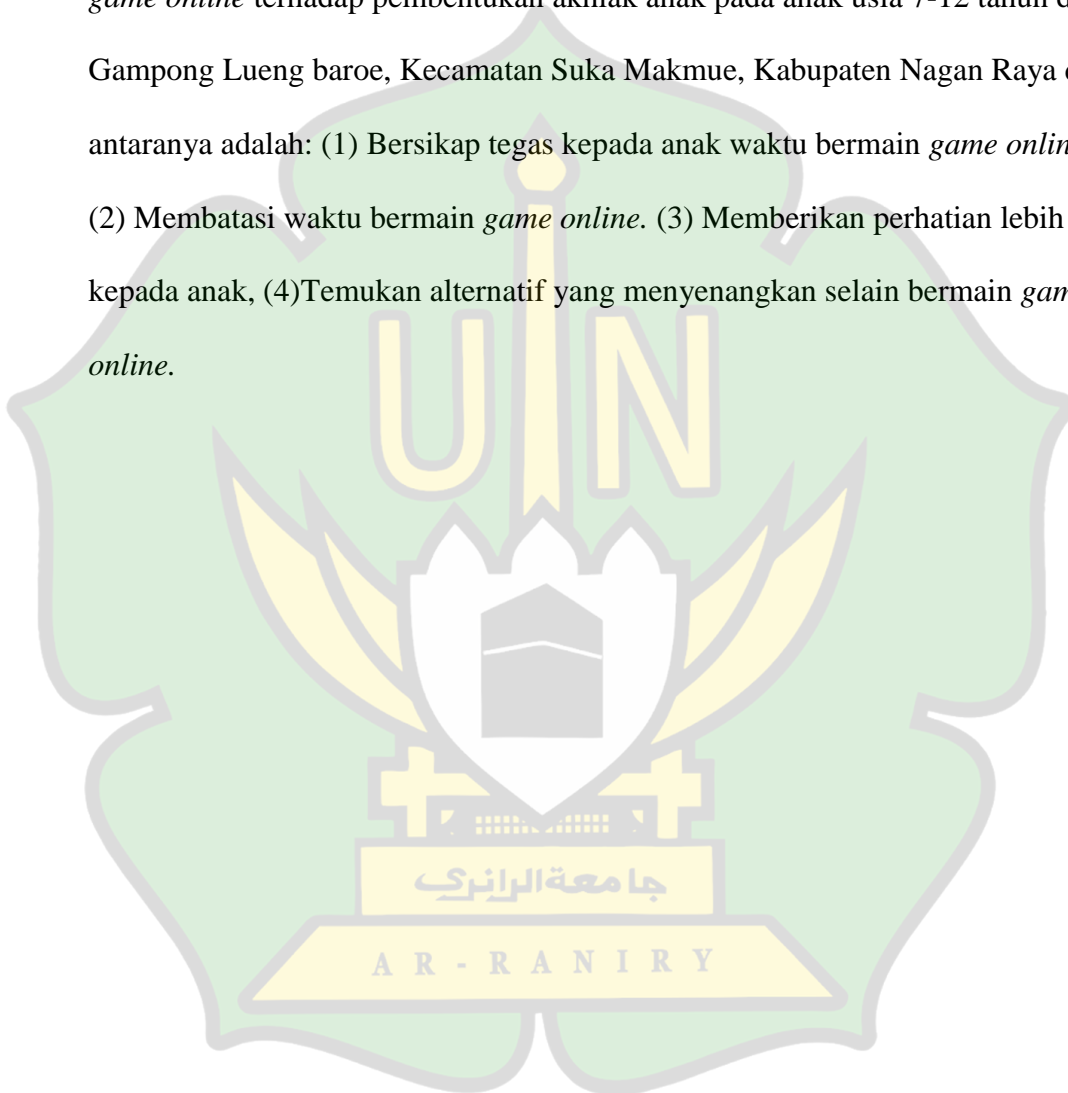
Banyak dari orang tua mengawatirkan anaknya yang telah mengenal *game online* berpengaruh pada akhlaknya, setiap orang tua pastinya menginginkan anak-anaknya memiliki akhlak yang baik dengan cara membiasakan anak untuk berbuat baik dan menjauhkan segala hal yang dapat merusak akhlak anak. ketika mengenal *game online* banyak orang tua menyadari bahwa terdapat perubahan pada akhlak anak yaitu sering marah, sering berkata kasar, tidak mendengarkan ketika dinasehati dan sering pulang larut malam. sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi awal untuk melihat penelitian tersebut dapat dilaksanakan atau tidak dan sebagai pedoman untuk melihat keadaan yang sebenarnya. Untuk membuktikan hasil observasi awal tersebut peneliti akan membandingkan observasi awal dengan data yang diperoleh di lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Pengaruh *Game Online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baroe, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya yaitu: (1) Mengucapkan kata-kata kasar, (2) Marah-marah ketika kalah bermain *game online*. (3) Berbohong ketika tidak dibelikan kouta internet, (4) Mengabaikan teguran saat sedang bermain *game online*, (5) Mengganggu pola tidur, (6) Penurunan interaksi sosial.

Dari hasil wawancara dengan orang tua anak yang bermain *game online* rata-rata mengakui bahwa setelah mengenal *game online* setiap anak pernah melakukan hal-hal buruk yang berpengaruh buruk pada akhlak anak-anak tersebut, bahkan sebagian orang tua menginginkan bahwa *game online* ditiadakan

oleh pemerintah, agar anak-anak terhindar dari hal-hal yang berpengaruh pada akhlak anak.

2. Upaya-Upaya harus dilakukan oleh orang tua agar terhindar dari pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak pada anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng baroe, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya di antaranya adalah: (1) Bersikap tegas kepada anak waktu bermain *game online*, (2) Membatasi waktu bermain *game online*. (3) Memberikan perhatian lebih kepada anak, (4) Temukan alternatif yang menyenangkan selain bermain *game online*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya. maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh *game online* terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan Raya di antaranya adalah : (1) Mengucapkan kata-kata kasar, (2) Marah-marah ketika kalah dalam bermain *game online*, (3) Berbohong ketika tidak di belikan kouta internet, (4) Mengabaikan teguran saat sedang bermain *game online*, (5) Mengganggu pola tidur, (6) Penurunan interaksi sosial.
2. Upaya-upaya yang harus di lakukan oleh orang tua agar anak-anak terhindar dari pengaruh negatif *game online* pada anak usia 7-12 tahun di Gampong Lueng Baro, Kecamatan Suka Makmue, Kabupaten Nagan raya Adalah : (1) Bersikap tegas kepada anak waktu bermain *game online*, (2) Membatasi waktu bermain *game online*, (3) Memberikan perhatian lebih kepada anak, (4) Temukan alternatif yang menyenangkan selain *game online*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti perlu memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada anak yang bermain *game online* agar dikurangi waktu untuk bermain *game online*, apabila dalam *game online* tersebut terdapat hal-hal yang tidak baik seperti berkata-kata kasar, memampilkan adegan kekerasan dan hal buruk lainnya sebaiknya jangan ditiru. Bermain *game online* boleh-boleh saja namun harus pintar membagi waktu antara belajar, mengaji, beribadah dan kegiatan lainnya, jangan karena *game online* akhlak dan perilaku berpengaruh buruk bagi diri sendiri.
2. Kepada orang tua dari anak yang bermain *game online* agar selalu mengontrol dan membimbing anak agar tidak terlalu sering bermain *game online* sehingga lupa akan aktivitas wajib seperti ibadah dan belajar. Setiap orang tua harus selalu mengontrol hal buruk apa saja yang dapat berdampak pada akhlak anak dan selalu membimbing anak apabila anak mulai mengikuti hal-hal buruk yang diperoleh anak dari bermain *game online*.
3. Kepada peneliti lain, penelitian ini masih banyak kekurangan sehingga perlu kritik dan saran, namun semoga saja penelitian ini dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai rujukan sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdurrohim, dkk. (2014), *Akidah Akhlak*, Jakarta: Kementrian Agama.
- Adi Utarini, (2020), *Penelitian Kualitatif*, UGM: Prees
- Afidah Nur Ainun, dkk, (2018), *Mengenal Akidah dan Akhlak Islam*, Lampung: IQRO)
- Andri Arif Kustiawan, dkk. (2019), *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Yogyakarta: AE Media Grafika
- Athiyah Al-Abrasyi, (1975), *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Dahlan Yaqub Al-Barry, (2001), *Kamus Sosiologi Antropologi*, Surabaya: Penerbit Indah
- Dendy Sugono, (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1989), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- H. Badhrudin, (2015), *Akhla Tasawuf*, Pegantungan Serang: IAIB PRESS.
- Hamzah Ya'qub, (1983), *Etika Islam*, Bandung: Diponegoro.
- Hardani, dkk. (2020), *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hardisman, (2017), *Tuntunan Akhlak Dalam Al-qur'an Dan Sunnah*, Padang: Andalas University Press.
- Hengki Wijaya, (2020), *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, Sekolah Tinggi Teknologi Jaffray: Hak Cipta

- Ismail Nurdin, (2019), *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media sahabat Cendekia.
- Jonathan Sarwono, (2006), *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kasiyanto Kasemin, (2015), *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, Kencana: Fajar Interpratama
- Kayyis Fithri Ajhuri, (2019), *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Yogyakarta: Media Pustaka
- M. Fadillah, (2019), *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Mamik, (2015), *Metodologi Kualitatif*, Sidowarjo: Zifatama Publisher.
- Mohd. Nasir Omar, (2005), *Akhlaq dan Konseling Islam*, Kuala Lumpur: PRIN-AD SDN.BHD.
- Moleong J. Lexi, (2008), *Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulawaman, (2020), *Problematika Penggunaan Internet Konsep, Dampak dan Strategi Penanganannya*, Kencana: Prenadamedia Group.
- Muri Yusuf, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Qomar, Mujamil, (2003), *Meniti Jalan Pendidikan Islam*, Yogyakarta: P3M STAIN Tulungagung dan Pustaka Pelajar
- Rois Mahfud, (2011), *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Erlangga.
- Samsul Munir Amin, (2016), *Ilmu Akhlak*, Jakarta: Amzah.

- Suharno dan Retnoningsih, (2019), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya.
- Suryana, (1996), *Keperawatan Anak untuk Siswa SPK*, Jakarta: Keperawatan.
- Syabuddin Gade, (2018), *Membumikan Pendidikan Akhlak Mulia Anak Usia Dini*, Banda Aceh: Naskah Aceh Nusantara.
- Syaifuddin Zuhri, dkk. (2019), *Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat*, Malang: Prodi Ilmu Kominkasi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Syaikh Abdussalam As-Sulayman, (2018), *Panduan Mendidik Anak Sesuai Sunnah Nabi*, Anak Teladan: Digital Publishing.
- Tarjo, (2019), *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Budi Utama.
- Umrati, (2020), *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, Sekolah Tinggi Theologia Jaffray
- Yanto, (2019), *Perancangan Ekperimen Untuk Teknik Indusri*, Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
- Yudrik Jahja, (2011), *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuhefizar, (2008), *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*, Jakarta: Elex Media Komputindo.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B- 6936 /Un.08/FTK/KP.07.6/06/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** :
1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2012 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelola Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2005, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 12 April 2022
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- PERTAMA** :
- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| Menunjuk Saudara: | |
| Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I | sebagai pembimbing pertama |
| Isna Wardatul Bararah, S.Ag., M.Pd | sebagai pembimbing kedua |
- Untuk membimbing skripsi
- | | | |
|-------|---|--|
| Nama | : Helmi Miswanda | |
| NIM | : 170201142 | |
| Prodi | : Pendidikan Agama Islam | |
| Judul | : Pengaruh Game online terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Gampong Lueng Baro Kecamatan Suka Makmu Nagan Raya | |
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020. Nomor.025.04.2.423925/2020. Tanggal 12 November 2020
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

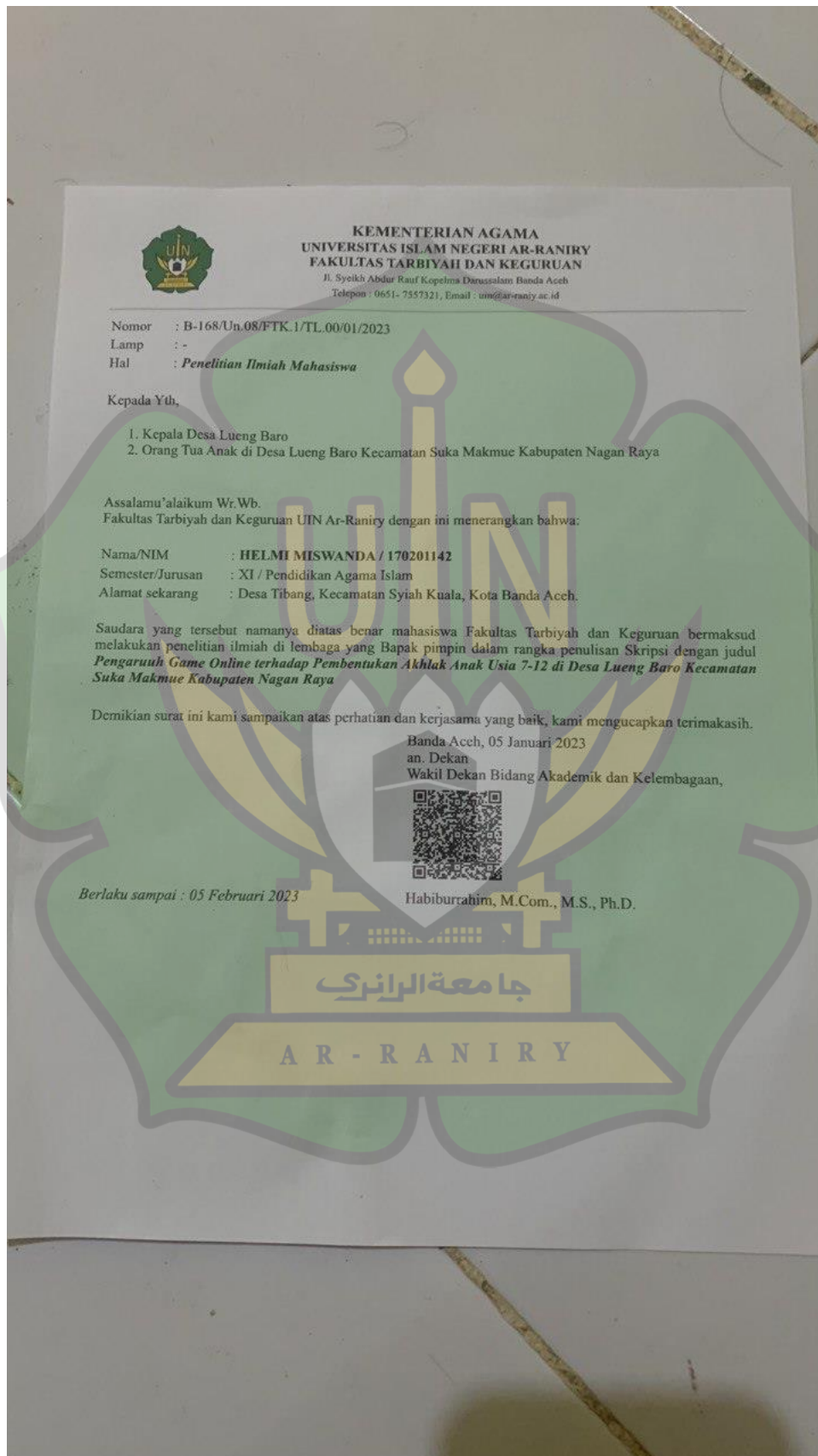
Ditetapkan : Banda Aceh
 Pada tanggal : 20 Juni 2022

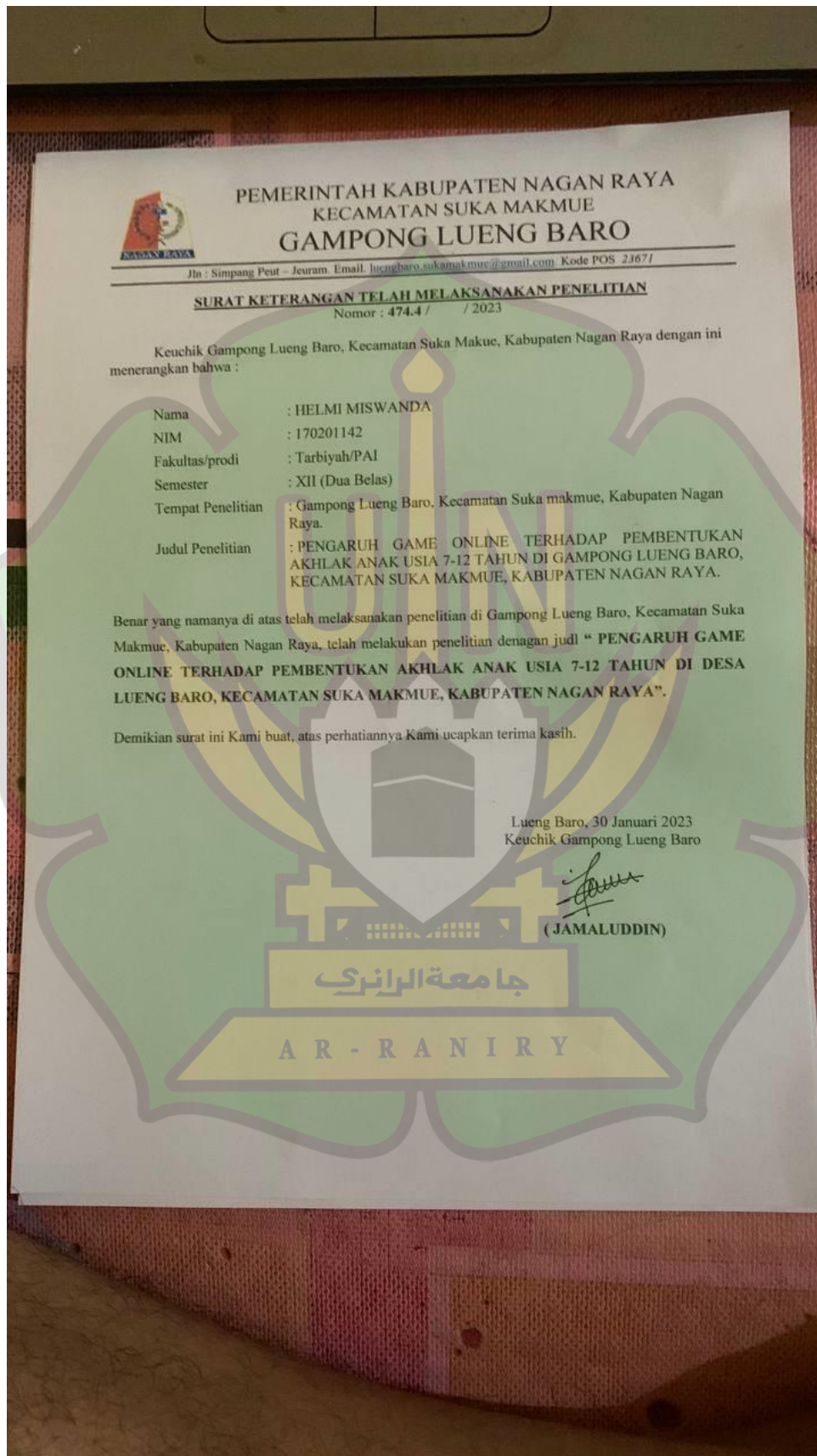
An: Rektor
 Dekan



Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PA/FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk ditaklukkan dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.





INSTRUMEN PENELITIAN**A. IDENTITAS INFORMAN**

Nama :

Umur :

**B. PERTANYAAN PENELITIAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN di
GAMPONG LUENG BARO, KECAMATAN SUKA MAKMUE, KABU
PAENNAGAN RAYA.**

1. Game online apa saja yang kamu mainkan?

Jawab:

.....

.....

2. Kapan saja waktu kamu bermain game online?

Jawab:

.....

.....

3. Kelas berapa kamu sekolah?

Jawab:

.....

.....

4. Ranking berapa kamu di kelas?

Jawab:

.....

.....

5. Apakah kamu pernah jadi juara cerdas cermat di sekolah?

Jawab:.....
.....
.....

6. Apakah kamu ada pergi mengaji?

Jawab:.....
.....
.....

7. Apakah kamu pernah bolong shalat?

Jawab:.....
.....
.....

C. PERTANYAAN UNTUK ORANG TUA ANAK YANG BERMAIN GAME ONLINE

1. Bagaimana kegiatan sehari-hari anak Bapak/Ibu waktu bermain game online?

Jawab:.....
.....
.....

2. Apakah dalam pergaulan sehari-hari anak Bapak/Ibu ceria dengan teman-temannya?

Jawab:.....
.....
.....

3. Apakah anak Bapak/Ibu pernah meninggalkan shalat karena lalai bermain game online?

Jawab:

.....

.....

4. Apakah anak Bapak/Ibu sering berkata kotor pada saat bermain game online?

Jawab:

.....

.....

5. Apa ada sanksi yang di berikan kepada anak yang bermain game online terlalu berlebihan?

Jawab:

.....

.....

6. Apa saja kendala Bapak/Ibu dalam membentuk akhlak anak dari pengaruh game online?

Jawab:

.....

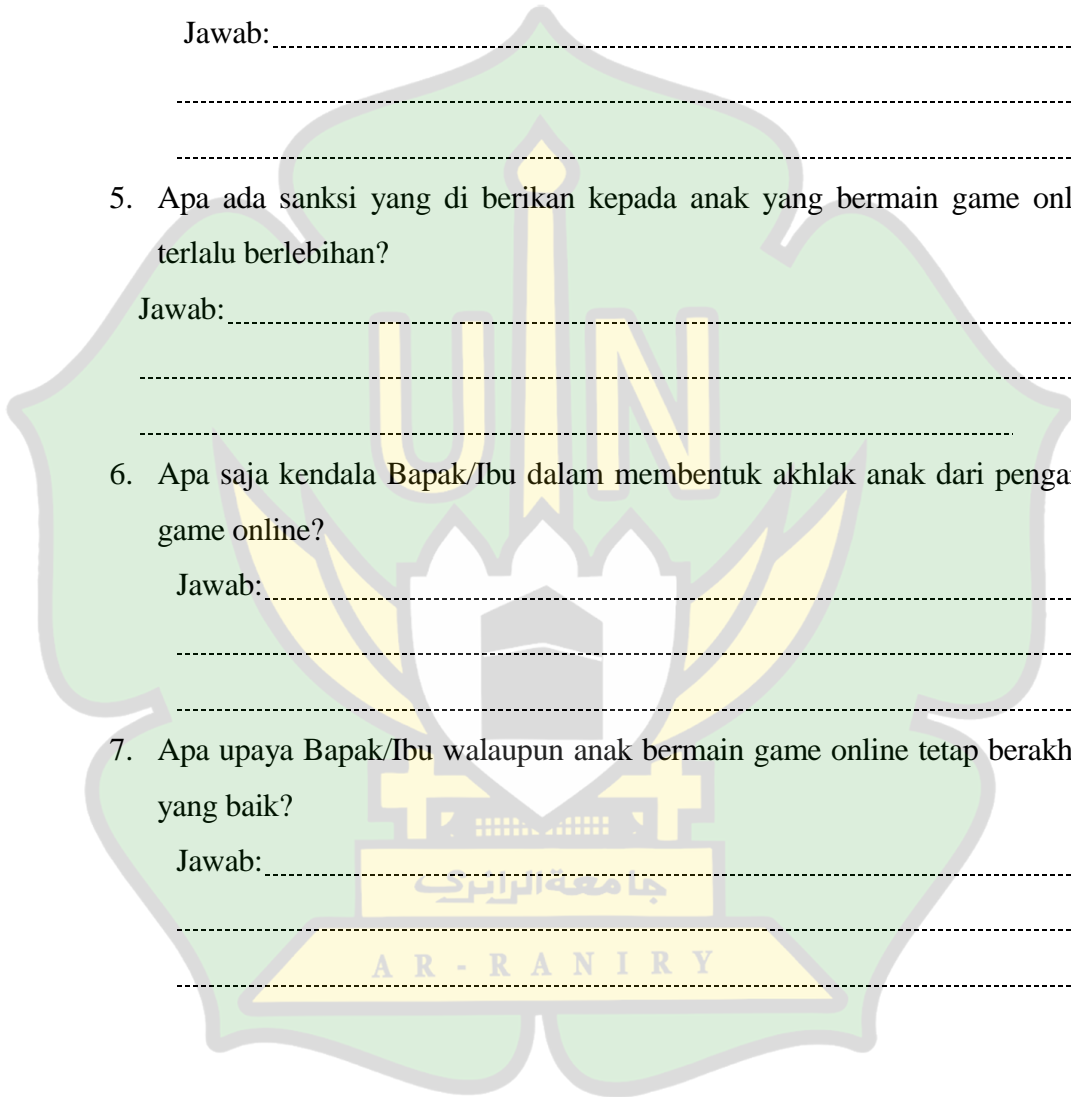
.....

7. Apa upaya Bapak/Ibu walaupun anak bermain game online tetap berakhlak yang baik?

Jawab:

.....

.....



**LAMPIRAN FOTO WAWANCARA DENGAN ANAKA YANG BERMAIN
GAME ONLINE**



Wawancara dengan Ahmad Maulana 10



Wawancara dengan Zawil Kiram



Wawancara dengan Fauzan



Wawancara dengan Muhammad Bilal

**LAMPIRAN FOTO BERSAMA ORANG TUA ANAK YANG BERMAIN
*GAME ONLINE***



Wawancara dengan Ibu Darmiati orang tua dari Ahmad Maulana



Wawancara dengan Ibu Rosida orang tua dari Zawil Kiram



Wawancara dengan Ibu Yusmidar orang tua dari Fauzan



Wawancara dengan Ibu Hayatun Nufus orang tua dari Muhammad Bilal