

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP  
PERKEMBANGAN AKHLAK REMAJA DI DESA RUNDENG  
KECAMATAN JOHAN PAHLAWAN, KABUPATEN ACEH BARAT**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**Siti Raudhah**

**NIM. 200201103**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**DARUSSALAM - BANDA ACEH**

**2024 M/1446 H**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP  
PERKEMBANGAN AKHLAK REMAJA DI DESA RUNDENG  
KECAMATAN JOHAN PAHLAWAN, KABUPATEN ACEH BARAT**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai beban Studi untuk memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh

**SITI RAUDHAH**  
**NIM. 200201103**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Menyetujui  
Pembimbing



**Dr. Hadini, S.Ag., M.A.**  
**NIP. 1978010112005011010**



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Raudhah  
NIM : 200201103  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap  
Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng  
Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilikinya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya tulis saya, dan telah melalui pembuktian yang 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 Banda Aceh .

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 17 Juli 2024  
Yang Menyatakan,



  
Siti Raudhah  
NIM. 200201103

## ABSTRAK

Nama : Siti Raudhah  
NIM : 200201103  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
Judul : Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap  
Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng  
Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat  
Tanggal Sidang : Juli 2024  
Pembimbing : Dr. Hadini, S.Ag., M.A  
Kata Kunci : Dampak, *Game Online*, Akhlak

*Game online Mobile Legends* saat ini sangat banyak digunakan dari berbagai kalangan terutama dari kalangan anak-anak- maupun remaja. Banyak remaja yang rela menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Online Mobile Legends* dan sering pulang larut malam dari pada melakukan kegiatan belajar, mengaji, dan beribadah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online mobile legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat, apa saja faktor-faktor kecanduan *game online mobile legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pemberian angket dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil dalam penelitian ini ditemukan dampak *game online* yaitu: 1) Meningkatkan kemampuan berpikir, 2) melatih kerja sama, 3) meningkatkan konsentrasi, 4) menjadi hiburan, 5) membantu menyegarkan pikiran yang lelah, 6) menghalangi aktifitas ibadah, 7) mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah, 8) berbicara kasar dan kotor, 9) mengabaikan teguran orang lain, dan 10) melakukan kebohongan kepada orang tua. Faktor-faktor kecanduan *game online mobile legends* yaitu: 1) menjadi keterusan bermain ketika *rank* meningkat, 2) tidak sanggup dalam mengatur aktivitas yang lainnya, 3) kurangnya mengontrol diri terhadap *game*, 4) terpengaruh dari teman yang bermain *game*, 5) kurangnya hubungan sosial yang baik, 6) kurangnya perhatian orang terdekat, 7) tergiur dengan banyaknya *turnamen*, dan 8) tergiur dengan banyaknya hadiah.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul. *“Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat”*. Shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun ummat manusia menuju ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan sebagaimana yang kita rasakan pada saat ini. Semoga kita semua mendapat syafaat beliau di hari akhir kelak. Amin ya Rabbal `Alamin.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh. Selama pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Edward Sulaiman dan pintu surgaku Ibunda Almh Mainar, yang telah memberikan segala dukungan, semangat, perhatian, do'a serta telah mendidik dan membesarkan Penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada Penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun

selamanya. Abang dan adik tersayang Dedi Kurniawan, Nur Khalis, Mursadi, Adil Munandar dan Siti Rahmah yang selalu ada untuk menemani dan memberikan dukungan di momen-momen tersulit bagi peneliti.

2. Bapak Syafruddin, S.Ag., M.Ag selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi, pengarahan dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
3. Bapak Dr. Hadini, S.Ag., M.A selaku Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh Bapak/Ibu dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan pengetahuan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberi motivasi kepada seluruh mahasiswa.
6. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberi motivasi kepada seluruh mahasiswa.
7. Staf pengajar/Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Kepala Desa Rundeng yaitu Bapak Safruddin dan Ibu Yulizar selaku Sekretaris Desa Rundeng serta pengurus-pengurus Desa Rundeng lainnya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan

mengumpulkan data di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan,  
Kabupaten Aceh Barat

9. Perpustakaan UIN Ar-Raniry dan Perpustakaan Wilayah yang telah menyediakan bahan dalam penelitian ini.
10. Sahabat saya Nur Hikmah, Siti Yulia Fatmida, Arfal Misky, Annisa Uliusna, Wahyuni, Rayhan Alya yang selalu membantu dan memberikan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak terutama teman-teman yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sesungguhnya hanya Allah SWT yang sanggup membalas semua kebaikan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun tidak terlepas dari semua itu, dalam hal ini menyadari kelemahan serta keterbatasan. Oleh karena itu mengharapkan kritik dan saran untuk dapat membantu dan memperbaiki skripsi ini.

Banda Aceh, 17 Juli 2024  
Penulis,

Siti Raudhah  
NIM. 200201103

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
D. Definisi Operasional.....	9
E. Kajian Terdahulu Yang Relevan.....	11
F. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
A. Pengertian Dampak .....	15
B. <i>Game Online</i> .....	18
1. Pengertian <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	18
2. Dampak <i>Game Online</i> terhadap Akhlak.....	25
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	26
C. Akhlak dan Sumber Akhlak dalam Islam .....	29
1. Pengertian Akhlak .....	29
2. Jenis-Jenis Akhlak.....	31
3. Sumber-sumber Akhlak.....	33
4. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Akhlak .....	34
D. Pengertian Remaja .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Kehadiran Peneliti di Lapangan .....	38
C. Lokasi Penelitian.....	41
D. Subyek Penelitian.....	41
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
F. Analisis Data .....	44
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	47
H. Tahap-Tahap Penelitian .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	49

B. <i>Game Online</i> Dikalangan Remaja Di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat .....	53
1. Dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat .....	53
2. Faktor yang mempengaruhi kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i> di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat .....	66
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>75</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>84</b>



## DAFTAR TABEL

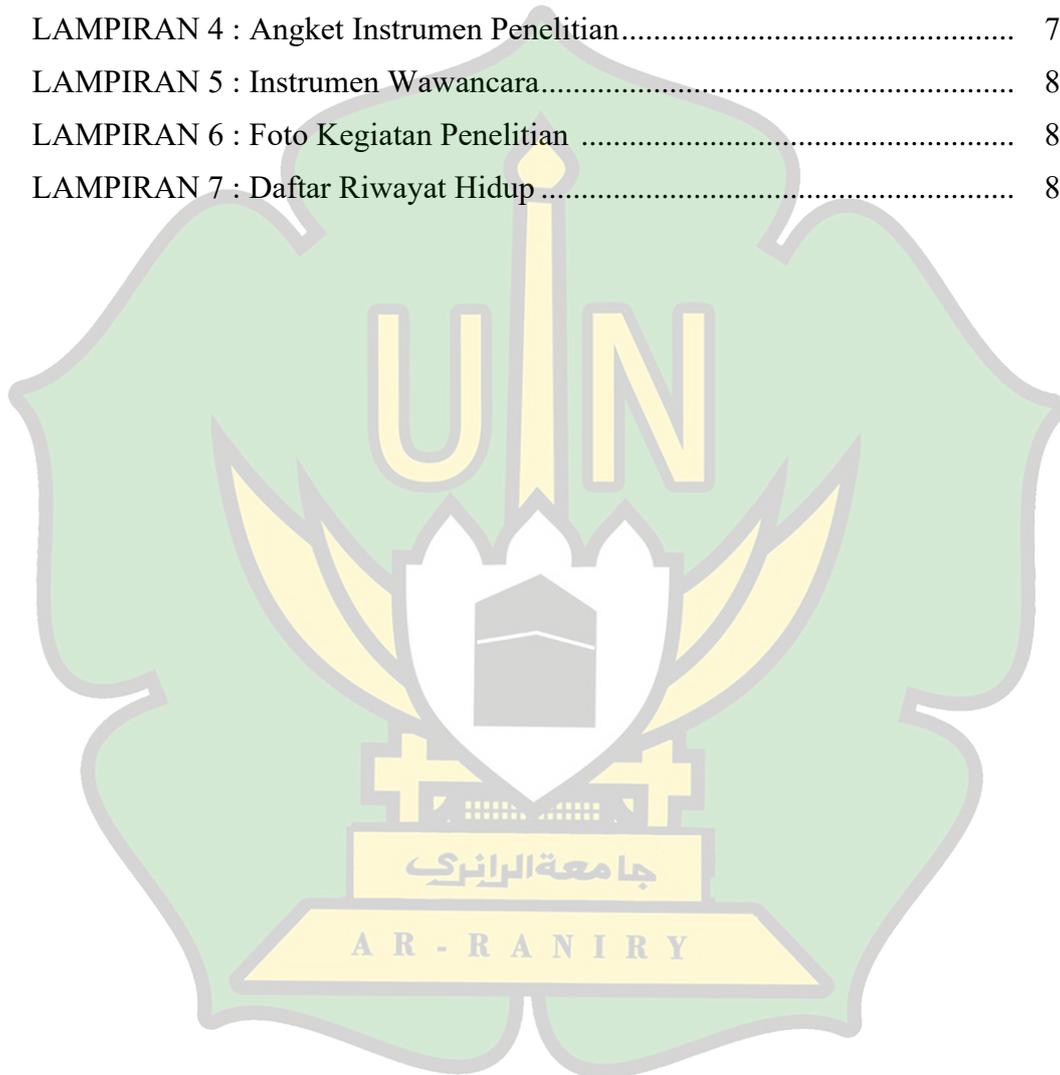
Tabel 4.1	Daftar Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur Tahun 2024..	50
Tabel 4.2	Daftar Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan Tahun 2024 .....	51
Tabel 4.3	Daftar Fasilitas Pendidikan Tahun 2024 .....	51
Tabel 4.3	Daftar Fasilitas Kesehatan Tahun 2024 .....	52
Tabel 4.5	Daftar Pejabat Pemerintah Tahun 2024 .....	52
Tabel 4.6	Meningkatkan kemampuan berpikir saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	53
Tabel 4.7	Melatih kerja sama saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	54
Tabel 4.8	Meningkatkan konsentrasi saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	55
Tabel 4.9	Menjadi hiburan saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	57
Tabel 4.10	Membantu menyegarkan pikiran yang lelah saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	58
Tabel 4.11	Menghalangi aktivitas ibadah saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	59
Tabel 4.12	Mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah saya saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	61
Tabel 4.13	Berbicara kasar dan kotor saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	62
Tabel 4.14	Mengabaikan teguran orang lain saat bermain <i>game online mobile legends</i> .....	64
Tabel 4.15	Melakukan kebohongan kepada orang tua .....	65

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing .....	75
LAMPIRAN 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	76
LAMPIRAN 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	77
LAMPIRAN 4 : Angket Instrumen Penelitian.....	78
LAMPIRAN 5 : Instrumen Wawancara.....	80
LAMPIRAN 6 : Foto Kegiatan Penelitian .....	81
LAMPIRAN 7 : Daftar Riwayat Hidup .....	84



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia.

*Handphone* merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi *nirkabel*, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, mengakses internet, dan bermain *game*. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul dan ini membuktikan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat ditemukan dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih sangat fenomenal di masa akan datang.

Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih mulai bermunculan. *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradiraga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group. 2018) h. 15.

multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin.<sup>2</sup>

Pada awalnya, *game* berupa *game offline* atau *game* dari aplikasi *handphone*, *playstation*, dan lain sebagainya tanpa menggunakan jaringan. Namun seiring berkembangnya teknologi maka terciptalah *game online* yang dulu lebih dikenal sebagai “Game Jaringan”. Di mana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya.

Pada saat ini *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*. Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* hampir sama yaitu bermain *game* dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Adapun yang membedakan dengan *game online* adalah, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di samping kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lainnya.

Menurut pendapat Young *Game Online* adalah “permainan dengan jaringan, di mana ada interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*.”<sup>3</sup> Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak disukai oleh masyarakat terutama *gen*, remaja bahkan anak-anak di usia Sekolah Dasar. Anak-anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan

---

<sup>2</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 5-6.

<sup>3</sup> Young, *internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment* (Hoboken: Nj: John Wiley & Son, 2005) h. 3.

pengetahuan, akan tetapi teknologi juga mempunyai dampak yang negatif, termasuk pada penggunaan *game*.

Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah adanya *turnamen* atau perlombaan *game online* yang diselenggarakan, salah satunya *game online Mobile Legends*. Di mana dalam *turnamen* atau perlombaan tersebut pemain-pemain yang menjuarai dapat memperoleh hadiah jutaan hingga miliaran rupiah, tak hanya itu, mereka yang biasa disebut *proplayer* juga memanfaatkan aplikasi *YouTube* sebagai media untuk menambah popularitas sekaligus untuk memperoleh uang melalui *adsense* dari aplikasi tersebut.

*Game Mobile Legends* adalah salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau *handphone*, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang bisa juga digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* ataupun *game offline*.

*Game* memiliki dampak negatif dan positif, *Game* dapat mengakibatkan dampak negatif seperti dampak interaksi sosial cenderung lebih suka menyendiri di kamar, tidak suka bergaul dengan lingkungan dan hanya suka bermain *game*. Dalam hal berinteraksi dengan teman kurang karena lebih nyaman dan fokus pada permainan berbasis *virtual*.<sup>4</sup> Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai.

---

<sup>4</sup> Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, dan Aan Widiyono, "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3, 2022, h. 504.

Diantaranya adalah waktu beribadah, tugas sekolah, dan aktifitas lainnya yang terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Perubahan pola makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam sampai pagi hari, pemborosan uang, dan mengganggu kesehatan yang menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.<sup>5</sup>

*Game online* juga memiliki dampak yang positif antara lain memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dapat dilihat bahwa *game online* memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti mampu menambah pengetahuan bahasa asing, memperluas jaringan pertemanan *online*, sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas sekolah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi.<sup>6</sup>

Melihat fakta terkini, remaja-remaja zaman dahulu dan remaja-remaja zaman sekarang terlihat berbeda. Zaman sekarang remaja-remaja disugahi oleh perkembangan teknologi media. Perkembangan teknologi ini sangat memudahkan dalam melakukan kegiatan dan membuat siapa saja menjadi terhibur dan terbantu dalam mendapatkan informasi. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri.

Menurut (*World Health Organization*) WHO 1974 remaja adalah suatu masa di mana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-

---

<sup>5</sup> Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar" *JUTIM*, Vol. 1, No. 1, Desember 2016, h. 48.

<sup>6</sup> Cut Mutia Malahayati, "Studi Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas Xii Sman 1 Malingping Lebak Banten" *Skripsi*, (Univeraitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2021), h. 79.

tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan *seksualitasnya*. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 12 tahun sampai dengan 21 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda.<sup>7</sup> Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik remaja yang dimaksud adalah unik, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berjiwa petualang, kaya dengan fantasi mudah frustrasi, serta cenderung kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif. Remaja yang ada di Desa Rundeng inilah sebagian dari contoh dalam perkembangan teknologi sekarang. Remaja di Desa Rundeng ini sudah terkontaminasi oleh beberapa *game online* yang marak di abad sekarang, salah satunya yaitu *Game Online Mobile Legends* yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan akhlaknya.

Akhlak remaja merupakan cerminan dari orang tua dan akhlak remaja merupakan identitas lingkungan dan Negara. Dengan berjalannya waktu para remaja di era sekarang sangat jauh berbeda dengan para remaja terdahulu terutama dalam masalah akhlak. Seolah-olah ada kemerosotan akhlak dengan adanya dampak *game online* tersebut.

---

<sup>7</sup> Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya* (Jakarta: Sagung Seto, 2004), h. 45.

Usia remaja adalah usia masa perkembangan seseorang sehingga membawa dampak bagi kehidupan selanjutnya. Sudah seharusnya menjadi tanggung jawab bersama dalam meningkatkan kualitas remaja yang lebih baik dan mumpuni. Salah satunya yaitu dengan meningkatkan akhlak remaja. Hal ini akan membawa dampak yang sangat luar biasa bagi perkembangan akhlak remaja apabila akhlaknya terbentuk sejak remaja.

Akhlak merupakan salah satu point penting dalam pembentukan karakter setiap manusia, maka dari itu perkembangan akhlak sangatlah penting untuk menciptakan seseorang agar menjadi lebih baik lagi pada masa akan datang. Aspek penunjang akhlak yaitu *qalbu (fitrah ilahiyah)* sebagai aspek supra kesadaran manusia yang memiliki daya emosi (rasa). Akal (*fitrah insaniyah*) sebagai aspek kesadaran manusia yang memiliki daya kognisi (cipta). Nafsu (*fitrah hawaniyah*) sebagai aspek alam bawah sadar manusia yang mempunyai daya konasi (karsa).<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian di atas bahwasanya manusia membentuk kepribadian dan tingkah laku terdiri dari hati, akal dan nafsu. Ketiga aspek tersebut yang membuat manusia merasa dirinya mampu sebagai salah satu cerminan atas tingkah laku yang ia tunjukkan. Jika ketiga aspek tersebut digunakan dengan baik maka tingkah laku yang akan ditimbulkan akan mengikuti. Dampak yang akan terlihat pun juga pasti baik. Namun, jika seseorang salah dalam menggunakan tiga aspek tersebut maka ia akan mencerminkan tingkah laku yang buruk dampak yang ditimbulkan pastilah kerusakan.

---

<sup>8</sup> Nety Hartati, *islam dan psikologi* (Jakarta: PT Rajagrafindo persada, 2005), h. 163.

Peneliti menemukan permasalahan di desa Rundeng pada perubahan akhlak remaja akibat bermain *Game Online Mobile Legends*. Banyak remaja yang rela menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Online Mobile Legends* dan sering pulang larut malam dari pada melakukan kegiatan belajar, mengaji, beribadah dan jarang bersosialisai dengan lingkungan sekitarnya. Remaja yang bermain *game online* ini sering menggunakan kata-kata kasar dan marah apabila tidak dibelikan kuota oleh orang tuanya.

Berdasarkan permasalahan awal yang ditemukan di lapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “*Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.*”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada fokus penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja dan apa saja faktor-faktor

yang mempengaruhi kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat.

## 2. Manfaat Penelitian

Setiap tujuan diiringi oleh manfaat, adanya manfaat agar berguna bagi orang banyak, manfaat dari penelitian ini adalah:

### a. Bagi Orang Tua/Masyarakat Rundeng

Untuk para orang tua agar terus mengawasi, mendidik dan mengatur waktu bermain anaknya untuk menghindari dari kecanduan *game online*. Adapun bagi masyarakat desa Rundeng, agar menyadari akan dampak negatif dari *game online*, dan untuk terus berupaya meningkatkan pengawasan terhadap perkembangan akhlak remaja yang kecanduan *Game Online Mobile Legends*, agar para remaja tidak mempunyai ruang untuk melakukan hal yang tidak berguna bagi agama dan negara.

### b. Bagi Remaja di Desa Rundeng

Untuk para remaja agar lebih menyadari lagi bahwa dampak negatif dari *Game Online Mobile Legends* bisa merusak akhlak remaja. Oleh karena itu, para remaja diharapkan mempunyai kontrol agar bisa membagi waktu yaitu, kapan waktunya bermain, kapan waktunya belajar dan membantu orang tua.

### c. Bagi peneliti.

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan atau menambah bahan informasi dan wawasan kepada peneliti.

## D. Definisi Operasional

### 1. Dampak *Game Online Mobile Legends*

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak bisa juga merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal.

*Game online* adalah permainan yang di mainkan dengan menggunakan komputer maupun handpone android dengan bantuan sambungan dari jaringan internet. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* di mana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi, *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan jaringan internet. Jaringan yang dimaksud di sini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.

*Game Online Mobile Legends* atau ML merupakan *game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dirilis oleh Moonton. *Game* ini bisa dimainkan di ponsel Android maupun IOS. Dalam *game* MOBA ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam 1 *game* yakni sekitar 15-30 menit. Setiap pemain bisa memilih 1 *hero* dari puluhan daftar *hero* yang tersedia.

Dengan demikian yang dimaksud dengan dampak *Game Online Mobile Legends* dalam penelitian ini adalah akibat positif atau negatif yang menimbulkan

perubahan terhadap perkembangan akhlak remaja yang mengakses *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.

## 2. Perkembangan Akhlak Remaja

Perkembangan akhlak adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki akhlak. Tetapi dalam dirinya terdapat potensi akhlak yang siap untuk dikembangkan.<sup>9</sup> Karena itu, melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain (orang tua, saudara, teman sebaya, dan guru), anak akan belajar memahami tentang perilaku mana yang baik, yang boleh dikerjakan dan mana yang buruk, yang tidak boleh dikerjakan. Perkembangan akhlak yang dimaksud penulis pada penelitian ini adalah sikap baik atau sikap buruk anak setelah bermain *Game Online Mobile Legends*.

Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Masa remaja sudah jelas mempunyai sifat peralihan karena remaja belum memperoleh belum mempunyai status dewasa serta tidak lagi memiliki status anak, di mana pada masa remaja tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik maupun psikologis. Dalam agama Islam masa remaja disebut juga *baligh*. Fase *baligh* yaitu fase di mana usia anak bisa dikatakan dewasa. Masa remaja adalah masa peralihan antara masa anak-anak dengan masa dewasa atau perpanjangan masa kanak-kanak sebelum mencapai masa dewasa.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Desmita, *Psikologi perkembangan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 258.

<sup>10</sup> Zakiah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1993), h. 69.

Mappiere berpendapat bahwa masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai umur 21 tahun bagi perempuan, dan mulai umur 13 tahun sampai dengan umur 22 tahun bagi laki-laki. Masa remaja bisa dibagi menjadi dua yaitu pertama, remaja awal antara umur 12-13 tahun sampai umur 17-18 tahun. Kedua, remaja akhir yaitu antara umur 17-18 tahun sampai dengan umur 21-22 tahun.<sup>11</sup>

Adapun remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap remaja yang berusia 12-19 tahun di mana mereka terlibat dalam *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat.

#### **E. Kajian Terdahulu Yang Relevan**

Peneliti akan mencantumkan hasil penelitian terdahulu agar peneliti dapat melihat letak perbedaan dan kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan.

Penelitian Faiq Khoridatul mahasiswa program Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, yang 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

---

<sup>11</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 9.

sekitar. Orang tua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif.<sup>12</sup>

Melihat penelitian yang dilakukan oleh Faiq Khoridatul yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti, penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja. Sedangkan penelitian terdahulu lebih diprioritaskan untuk menganalisis mengenai dampak *game online* pada perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari.

Penelitian 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 di mana semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah akhlak siswa.<sup>13</sup>

Melihat penelitian yang dilakukan oleh Rusdah yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti, penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak *Game Online Molie Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja. Sedangkan penelitian terdahulu lebih

---

<sup>12</sup> Faiq Khoridatul, ”Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”, *Skripsi*, (Surabaya: UINSA, 2019), h. 73.

<sup>13</sup> Rusdah, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut*, *Skripsi*, (Banjarmasin: UIN Antasari, 2019), h. 77.

berfokus pada intensitas siswa dalam penggunaan *game online*, untuk mengetahui akhlak siswa di MTs Darul amanah yang menggunakan *game online* dan melihat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di MTs Darulamanah Bati-bati

Penelitian 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 di antaranya 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.<sup>14</sup>

Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja. Sedangkan penelitian terdahulu lebih memprioritaskan tentang dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat lima waktu dan usaha da’i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah shalat lima waktu.

---

<sup>14</sup> Siti Khoriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2019), h. 76.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk menciptakan pembahasan yang terencana dan sistematis, penulis akan menyusun proposal ini dengan sistematis dan format sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan. Pada bab ini terdapat beberapa rangkaian pembahasan yang terdiri dari sub-sub bab, yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, defisini operasional, kajian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

Bab kedua merupakan landasan teori dari penelitian ini, yang mana menjelaskan secara teoritis tentang pengertian *Game Online Mobile Legends* dan perkembangan akhlak remaja.

Bab ketiga membahas tentang metodologi penelitian. Di dalamnya menguraikan tentang jenis penelitian, kehadiran peneliti di lapangan, lokasi penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

Bab keempat merupakan bab inti dari pembahasan skripsi yang menjelaskan tentang dampak *game online mobile legend* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat dan memaparkan gambaran umum lokasi penelitian.

Bab kelima merupakan bab yang terakhir dari penelitian ini. Bab ini membahas tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif.<sup>15</sup> 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 sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak dapat digunakan untuk mempengaruhi atau meyakini seseorang untuk memberikan kesan kepada orang lain untuk mengikuti dan mendukung keinginannya.

Dampak menurut Gorys Kerap adalah pengaruh yang kuat dari seseorang atau kelompok orang di dalam menjalankan tugas dan kedudukannya sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, sehingga akan membawa akibat terhadap perubahan baik positif maupun negatif.<sup>16</sup>

Dampak menurut Hosio adalah perubahan nyata pada tingkah laku atau sikap yang dihasilkan oleh keluaran kebijakan. Berdasarkan pengertian tersebut maka dampak merupakan suatu perubahan yang nyata akibat dari keluarnya kebijakan terhadap sikap dan tingkah laku.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), h. 234.

<sup>16</sup> Otto Soemarwoto, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2009), h. 35.

<sup>17</sup> Hasio, *Kebijakan Publik dan Desentralisasi*, (Yogyakarta: Laksbang, 2007), h.57

Sedangkan menurut Irfan Islamy dampak kebijakan adalah akibat-akibat dan konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkan dengan dilaksanakannya kebijakan.<sup>18</sup> Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat dari suatu aktivitas atau tindakan yang dilaksanakan sebelumnya yang merupakan konsekuensi dari dilaksanakannya suatu kebijakan sehingga akan membawa perubahan baik positif maupun negatif.

Setiap keputusan dan kebiasaan seseorang pasti akan menimbulkan dampak tersendiri yang akan terjadi pada orang tersebut bahkan berdampak pada orang lain juga, dampak 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 dampak positif maupun dampak negatif pada dirinya ataupun pada orang lain yang ada disekitarnya. Dampak dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu.

1. Dampak positif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif.<sup>19</sup> 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.

---

<sup>18</sup> Irfan Islamy, *Prinsip-Prinsip Perumusan Kebijakan Negara*, (Jakarta: Bina Aksara, 2001), h. 115.

<sup>19</sup> Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa...*, h. 234.

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik dan positif.<sup>20</sup>

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

## 2. Dampak Negatif

Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.<sup>21</sup>

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif. Sedangkan negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya. Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak negatif adalah suatu pengaruh yang mendatangkan suatu akibat sehingga dapat memberikan kesan yang buruk pada diri sendiri ataupun pada orang lain.

---

<sup>20</sup> Utarry Telung, "Dampak Pemekaran Desa Dalam Menjaga Keamanan Dan Ketertiban Masyarakat ". *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Vol.3, No.3, 2019, h.3.

<sup>21</sup> Anang Sugeng Cahyono, "Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak". *Jurnal Publiciana*, Vol.11, No.1, November 2018, h.4.

## B. *Game Online*

### 1. Pengertian *Game Online Mobile Legends*

*Game* berarti permainan yang berasal dari Bahasa Inggris. Permainan yaitu bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan merupakan kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya.<sup>22</sup> Istilah permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi.

Parten, dalam Dockett dan Flier, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.<sup>23</sup> Permainan merupakan sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada hakikatnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga

---

<sup>22</sup> Wawan Setyo Putra, Mustain, dan M. Hasan Wahyudi, "Aplikasi Game Edukasi 'Cari Aku' Berbasis Android," *J-TIIES*, Vol. 1, No. 1, 2017, h. 419.

<sup>23</sup> Uliyah Asnul dan Isnawati Zakiyah, *Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Kudus: Shaut Al-Arabiyah, 2019), h. 35.

bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. *Game* ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.<sup>24</sup>

*Game online* adalah suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.<sup>25</sup> Di dalam *game online* tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang.

Pada umumnya, *game online* menyediakan sistem penghargaan. Misalnya, skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat di jadikan alternatif sebagai *refreshing* untuk menghilangkan kejenuhan, sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Rifqi Hendri, "Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020), h. 22.

<sup>25</sup> Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 123.

<sup>26</sup> Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya", *Jurnal BK*, Vol. 5, No. 1, 2015, h. 66.

Banyak dari pengguna *game online* ini mengabaikan kewajiban yang seharusnya mereka lakukan demi bermain *game online*. Hal ini menjadikan *gamers* tidak hanya sebagai pengguna *game online* tetapi sebagai pecandu *game online*.

Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* bukan hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah. Bahkan di zaman yang serba *online* ini, *game online* sendiri sudah menjadi ajang untuk turnamen antar kelompok ataupun *squad*, antar sekolah, kampus, kota hingga negara.<sup>27</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Sedangkan bermain *game online* sendiri yaitu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan pengguna dalam menjalankan permainan dunia maya yang diakses melalui internet.

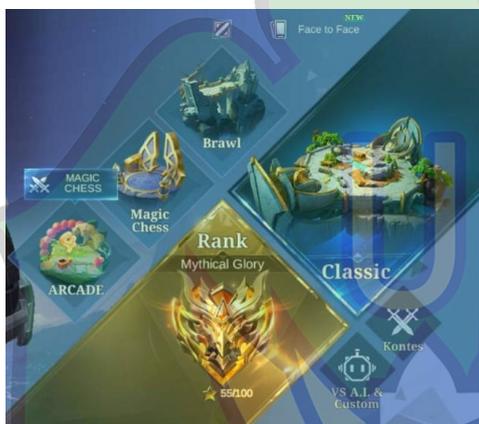
*Game Online Mobile Legends* rilis pada tanggal 11 Juli 2016, di terbitkan oleh *Moonton*. *Moonton* adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China. *Game Online Mobile Legends* sendiri merupakan sebuah permainan MOBA (*Massively Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel baik untuk ponsel dengan sistem operasi android maupun iOS.

Dalam *Game Online Mobile Legends*, terdapat lima mode permainan yaitu mode *ranked*, *classic brawl*, *arcade* dan *custom*. Tetapi dari kelima mode permainan tersebut yang paling sering dimainkan adalah mode *ranked*, di mana

---

<sup>27</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 126.

dalam mode *ranked* setiap pemain atau tim berlomba untuk memenangkan pertandingan, di mana kedua tim lawan berjuang untuk melawan dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan mengendalikan tiga jalur setapak, tiga jalur yang biasa disebut dengan *top lane* yaitu jalur atas, *middle lane* yaitu jalur tengah dan *bottom lane* yaitu jalur bawah di mana ketiga jalur tersebut saling menghubungkan antara base kedua tim.



Gambar 1. Mode Permainan



Gambar 2. Jalur lane

Sumber: MobileLegends.Com

Dalam *game* ini dapat dikatakan menang jika salah satu dari kedua tim dapat menghancurkan base *turret* tim lawan terlebih dahulu, kemudian tim yang memperoleh kemenangan akan mendapatkan *star point* atau poin bintang untuk menambah *tier* atau pangkat dalam *Game Online Mobile Legends*. Mode permainan inilah yang menjadikan pemain-pemain *Mobile Legends* bersaing untuk memperoleh pangkat yang lebih tinggi.

Dalam *game* ini masing-masing tim terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar atau biasa disebut *hero* dari perangkat android

maupun iOS masing-masing.<sup>28</sup> Terdapat karakter terkontrol yang lebih lemah, yang biasa disebut *minions* atau *creeps*, di mana *creeps* tersebut bertelur dari base tim satu ke base tim yang lain melalui tiga jalur utama untuk membantu masing-masing tim guna menghancurkan base dari tim lainnya untuk memperoleh kemenangan, terdapat juga karakter berupa *monster jungle* berupa *blue buff*, *red buff*, *gold buff* dan *turtle* untuk mempercepat leveling dan memperkaya diri avatar atau *hero-hero* yang dimainkan, dan yang terakhir ada yang namanya *lord* yang merupakan monster besar yang sangat efektif untuk membantu menghancurkan base lawan dan memperoleh kemenangan.

Untuk memudahkan penjelasan tentang fitur yang terdapat pada permainan *Game Online Mobile Legends* maka akan diuraikan menjadi dua aspek yakni Profil dan Isi *Game Online Mobile Legends*.

#### a. Profil *Game Online Mobile Legends*

Profil *Game Online* yang dimaksud disini adalah keseluruhan tampilan.



Gambar 3. Profil *game online mobile legends*

Sumber: MobileLegends.Com

<sup>28</sup> Bahrul Ulum, "Game 'Mobile Legends Bang Bang' di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse", *Skripsi*, (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), h. 40.

b. Isi *Game Online Mobile Legends*

Isi *Game Online Mobile Legends* merupakan kegiatan yang terdapat dalam game tersebut dan terdiri beberapa kategori seperti:

- 1) Daftar informasi mengenai *hero* kesukaan yang paling sering dipakai pada saat bermain *game online*.



Gambar 4. Hero favorit *game online mobile legends*  
Sumber. MobileLegends.Com

- 2) Informasi mengenai hasil akhir menang dan kalah dalam pertempuran *game online mobile legends*



Gambar 5. Hasil Pentandingan *game online mobile legends*  
Sumber. MobileLegends.Com

- 3) Pemilihan *hero* yang akan dipakai dalam melawan tim milik musuh.



Gambar 6. Pemilihan *hero game online mobile legends*  
Sumber. MobileLegends.Com

- 4) Salah satu *rank* yang terdapat di dalam permainan *Mobile Legends*



Gambar 7. Rank Immortal dalam *game online mobile legends*  
Sumber. MobileLegends.Com

- 5) Gambar di bawah adalah tim milik kita dan milik lawan yang akan segera masuk kedalam arena bermain



Gambar 8. Masing-masing tim 5 versus 5  
Sumber. MobileLegends.Com

*Mobile Legends* yang merupakan salah satu *game online* yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini khususnya anak-anak hingga orang dewasa bahkan mahasiswa sangat menyukai *game* yang sangat menarik ini, karena kita bisa

menentukan *hero* apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar strategi yang diatur tersusun dengan rapi. Dalam permainan ini kita bisa membuat grup atau *squad* dengan orang pilihan kita sendiri, yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan *game* internasional ataupun lokal, bahkan saat ini *Game Online Mobile Legend* sudah termasuk dalam olahraga *online* seperti E-Sport dan sudah menjadi bagian dari kompetisi resmi seperti *Mobile Legends Pro League* Indonesia (MPLID), *Asean Games* dan Piala Presiden.

## 2. Dampak *Game Online* terhadap Akhlak

### a. Dampak positif *Game Online*

Dampak positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan system motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk bermain.<sup>29</sup> Bermain *game online* dapat mengasah kemampuan berpikir, karena pemain harus memutar otak untuk menyelesaikan misi perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik.

Dalam bermain *game online* seringkali memerlukan kerja sama dalam tim agar dapat menyelesaikan misi. Pemain harus belajar bekerja sama dengan baik karena tanpa kerja sama yang solid, pemain tidak akan dapat melanjutkan permainan. Bermain *game online* dapat menumbuhkan atau meningkatkan konsentrasi yang baik. Bermain *game online* dapat menjadi cara untuk menghibur dan juga dapat membantu menyegarkan pikiran yang lelah.

---

<sup>29</sup> Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), h. 47.

### b. Dampak Negatif *Game Online*

Bermain *game online* dapat menghalangi aktivitas ibadah mereka, seperti sholat, mengaji dan lain-lain. Menimbulkan kemalasan belajar, karena disebabkan oleh kelelahan yang timbul setelah bermain *game online*. Bermain *game online* dapat menimbulkan perilaku buruk, seperti perkataan kotor dan kasar, mengabaikan teguran orang lain dan sering berbohong kepada orang tua.<sup>30</sup>

Dampak negatif bermain *game online* terjadi apabila pemain bermain *game* terlalu keseringan atau kecanduan bermain *game*. Biasanya pemain yang kecanduan terhadap *game* adalah pemain *game online*, karena dalam *game online* para pemain ingin mengejar pemain yang lebih tinggi darinya sehingga dia giat atau rajin bermain *game*.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif. Contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun dengan berkembangnya jaman kecanduan juga bisa terjadi pada aplikasi yang terdapat di salah satu teknologi yang canggih seperti pada *handphone*. Kecanduan juga dapat terjadi karena dilakukan secara berulang dan terus menerus.<sup>31</sup>

*World Health Organization* (WHO) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan

<sup>30</sup> Ayunda Pininta Kasih, "Dampak Positif dan Negatif pada Anak", Dalam <http://edukasi.kompas.com/> diakses pada tanggal 30 Mei 2022, pukul 20.45.

<sup>31</sup> Kardefelt-Winther, "Psychiatry and Clinical Neurosciences", Vol.71, No.7, 2017, h. 459-466.

meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.<sup>32</sup>

Ada terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamers* semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- b. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- c. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- d. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mampu mengatisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

---

<sup>32</sup> World Health Organization, "Gaming Disorder". Diakses dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> pada 18 Oktober 2020 pukul 20.15 WIB

- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>33</sup>

Beberapa orangtua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut :

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat. Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu.
- b. Depresi Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.
- c. Kurang kontrol. Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

---

<sup>33</sup> Detria, "Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online", *Tesis*, (2013), h. 213.

- d. Kurang kegiatan. Mengganggu adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.<sup>34</sup>

### C. Akhlak dan Sumber Akhlak dalam Islam

#### 1. Pengertian Akhlak

Secara etimologi, perkataan akhlak berasal dari bahasa Arab, bentuk jamak dari khuluq yang artinya tabiat, budi pekerti, watak. Juga terdapat beberapa kata ganti lain atau sinonim untuk perkataan akhlak seperti kesusilaan, sopan santun dalam bahasa Indonesia, *moral*, *ethic* dalam bahasa Inggris, *ethos*, *ethikos* dalam bahasa Yunani.<sup>35</sup>

Dalam bahasa sehari-hari, ditemukan pada istilah etika atau moral, yang artinya sama dengan akhlak. Walaupun sebenarnya, kesamaan antara istilah-istilah tersebut terletak pada pembahasannya, yaitu persoalan mengenai baik dan buruk. Meskipun seringkali akhlak dengan etika atau moral dianggap sama, sesungguhnya kata akhlak lebih luas cakupannya dibanding etika atau moral yang sering digunakan dalam bahasa Indonesia.

Akhlak meliputi segi-segi kejiwaan dan tingkah laku seseorang, secara lahiriah dan batiniah. Perumusan pengertian akhlak menjadi media yang memungkinkan adanya hubungan baik antara Khaliq dan makhluk, dan antara

<sup>34</sup> Smart Aqila, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game* (Jogjakarta. A plus books. Jural, 2010).

<sup>35</sup> Samsul Munir, *Ilmu Akhlak* (Jakarta: AMZAH, 2016), h. 1.

mahluk dengan mahluk. Istilah ini dipetik dari kalimat yang tercantum dalam Al-Quran:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur” (QS.

Al-Qalam: 4).<sup>36</sup>

Adapun pengertian akhlak secara terminologi, untuk memberikan gambaran tentang akhlak di sini dikemukakan beberapa definisi atau batasan pengertian dari beberapa ahli antara lain:

- a. Definisi Ibnu Miskawaih dalam kitabnya *Tahdzib ul Akhlak wa Tathhirul A'rāq*, akhlak ialah ”sikap jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan (terlebih dahulu)”.
- b. Definisi Imām Al-Ghazāli dalam kitabnya *Ihya Ulūmuddīn*: “Akhlak ialah ungkapan tentang sikap jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dengan tidak memerlukan pertimbangan/pikiran (lebih dahulu)”.

Istilah akhlak sebenarnya merupakan istilah netral, yaitu mencakup pengertian perilaku dan buruk seseorang. Jika perbuatan yang dilakukan seseorang itu baik, disebut dengan istilah *al-akhlāq al-karīmah* (akhlak yang mulia). Namun jika perbuatan yang muncul dari seseorang itu buruk, disebut dengan *al-akhlāq al-madzmūmah* (akhlak tercela).

<sup>36</sup> Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya* (Bandung: CV. Diponegoro, 2008, h. 564).

Ketika akhlak dipahami sebagai suatu keadaan yang melekat pada diri seseorang, maka suatu perbuatan baru bisa disebut akhlak jika memenuhi beberapa syarat berikut. Pertama, perbuatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Artinya, jika suatu perbuatan hanya dilakukan sesekali, tidak dapat disebut akhlak. Kedua, perbuatan tersebut muncul dengan mudah, tanpa dipikirkan jika perbuatan tersebut timbul karena terpaksa, sebab beberapa pertimbangan atau berbagai motif yang lain, tidak bisa dikatakan akhlak.<sup>37</sup> Dari definisi-definisi tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa perbuatan yang merupakan manifestasi akhlak ialah apabila memenuhi dua syarat:

- a. Perbuatan dilakukan berulang kali sehingga menjadi adat kebiasaan.
- b. Perbuatan dilakukan dengan kesadaran jiwa, bukan dengan paksaan atau tanpa kesengajaan.

## 2. Jenis-Jenis Akhlak

Islam memiliki gagasan inti tentang moralitas yang komprehensif dan sifat-sifat khusus. Moral terhubung dengan sifat-sifat yang dimiliki oleh individu tergantung pada bagaimana manusia menanggapi. Ada dua macam akhlak dalam Islam, yaitu *akhlaqul mahmudah* (akhlak yang terpuji) yaitu akhlak yang baik dan benar, dan *akhlaqul madzmumah* (akhlak tercela) yang berarti akhlak yang tidak baik dan tidak murni seperti berikut ini:<sup>38</sup>

<sup>37</sup> Mukhlis, *Aqidah Akhlak*, (Bandung: CV Armico, 1987), h. 81-83.

<sup>38</sup> Zahrudin A.R, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 153.

a. *Akhlak Mahmudah*

*Akhlak mahmudah* atau sering disingkat dengan akhlakul karimah, akhlakul karimah diterjemahkan sebagai "akhlak yang baik dan benar" dalam ajaran Islam. Moralitas sederhana lahir dari karakteristik yang mengagumkan. Imam Ghazali menjelaskan bahwa ada empat keutamaan utama yang terkait dengan akhlak yang baik: mencari hikmah, berani, menyucikan diri, dan adil.<sup>39</sup>

*Akhlak mahmudah* terbagi menjadi dua bagian yakni taat lahir dan taat bathin. Taat lahir berarti seluruh amal ibadah yang diwajibkan oleh Allah, termasuk berbuat baik terhadap sesama dan lingkungan yang dikerjakan oleh anggota lahir. Seperti Taubat, bersyukur, *Amar ma'ruf nahi munkar*, *Tawakkal*, Sabar, bersifat adil, berani, bertanggung jawab, menjaga kesucian diri, *istiqomah*.<sup>40</sup>

b. *Akhlak Mazmumah*

*Akhlak mazmumah* adalah perbuatan yang tidak baik dan tidak keji dalam ucapan, tindakan, atau sikap. Akhlak tercela meliputi segala aktivitas manusia yang berpotensi mengakibatkan kehancuran diri dan tidak sesuai dengan kodrat yang mengakibatkannya. Ada berbagai contoh akhlak *mazmumah*, antara lain kezaliman, sumpah serapah, kecemburuan dan dendam, penipuan, ejekan, pencurian, fitnah, dzolim, dan pengikut nafsu.<sup>41</sup>

<sup>39</sup> Muhammad Asrorudin, *Belajar Aqidah Akhlak: Sebuah Ulasan Ringkasan Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 38.

<sup>40</sup> Muhammad Asrorudin Al Jumhuri, *Belajar Aqidah Akhlak: Sebuah Ulasan Ringkasan Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 39.

<sup>41</sup> Barnawu Umary, *Materi Akhlak*, (Solo: Ramadhani, 1989), h. 60-68.

### 3. Sumber-sumber Akhlak

Akhlak bersumber pada alquran dan as-Sunnah serta hasil-hasil pemikiran para ahli hikmah.

#### a. Sumber Al-Qur'an.

##### 1) Firman Allah:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur” (QS. Al-Qalam: 4)

##### 2) Firman Allah

إِن هَذَا إِلَّا خُلُقُ الْأَوَّلِينَ

Artinya: “(Agama kami) ini tidak lain hanyalah adat kebiasaan orang-orang terdahulu.” (Q. S. Asy-Syu‘ara“: 137)

#### b. Sumber As-Sunnah (Al-Hadits).

1) Dalam hadits dari Abu Hurairah Radhiyallahu ‘Anhu, Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam bersabda

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ (رواه أبو داود)

Artinya: “Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik. (HR. Abu Dawud)

2) Dalam hadits dari Abu Hurairah Radhiyallahu ‘Anhu, Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam bersabda

أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا (رواه الترمذي)

Artinya: “Mukmin yang paling sempurna imannya, adalah orang yang paling bagus akhlaknya. (H.R At-Tirmidzi)

c. Bersumber pada etika.

Dalam pergaulan timbul persamaan dan pertentangan sampai yang satu bertabrakan dengan yang lain. Maka dari itu pemikiran untuk mencari yang baik dan mentauladani yang baik itu. Banyak kata mutiara dari seorang hukuman yang mengandung falsafah etik dijadikan sumber akhlak atau budi pekerti sepanjang tidak bertentangan dengan Alquran dan Hadits.

4. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Akhlak

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

a. Insting (Naluri)

Naluri, dalam bahasa Inggris disebut *instinct* dan dalam bahasa Arab disebut *gharizah* (غَرِيْزَة) menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan antara lain dorongan hati atau nafsu yang dibawa sejak lahir; pembawaan alami yang tidak disadari mendorong untuk berbuat sesuatu (umum).

Sebagian ahli berpendapat bahwa akhlak tidak perlu dibentuk karena akhlak adalah insting yang dibawa manusia sejak lahir. Para psikolog berpendapat bahwa insting berfungsi sebagai motifator penggerak yang mendorong lahirnya tingkah laku, selalu mendambakan dan merindukan kebenaran ingin mengikuti ajaran tuhan, karena kebenaran itu tidak akan dapat kecuali dengan Allah sebagai sumber kebenaran.<sup>42</sup> Dari sini lah pembawaan dasar manusia akan muncul yang disebut tabiat.

---

<sup>42</sup> Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak*, (LPPI: Yogyakarta, 2002), h. 4

Dalam Islam, insting atau fitrah (naluri bawaan) manusia juga dianggap mempengaruhi akhlak. Fitrah ini sering dikaitkan dengan bawaan alami yang diberikan Allah kepada manusia yang membimbing mereka untuk cenderung kepada kebaikan dan menghindari keburukan.<sup>43</sup> Berikut adalah Firman Allah dalam Al-Qur'an Surah Ar-Rum, Ayat 30 yang menunjukkan bahwa fitrah atau insting mempengaruhi akhlak:

فَاقِمِ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya: "Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui." (QS. Ar-Rum : 30)

Ayat ini menunjukkan bahwa manusia diciptakan dengan fitrah yang lurus, yaitu kecenderungan alami untuk beriman kepada Allah dan berbuat baik. Fitrah ini mempengaruhi akhlak manusia.

b. Adat/kebiasaan

Adat/kebiasaan adalah kegiatan perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga mudah dikerjakan. Pekerjaan atau tingkah laku kebiasaan yang diulang-ulang dan terus menerus, meskipun pada awalnya berat lama-kelamaan menjadi kebiasaan yang menyenangkan. Kebiasaan melakukan sesuatu

<sup>43</sup> Suriadi, "Aplikasi Konsep Fitrah Dalam QS. Ar-Rum Ayat 30 Dalam Tujuan Pendidikan Islam", *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, Vol. 7, No. 1, Januari 2018, h.45.

dengan baik dan benar maka dia akan menjadi orang yang jujur.<sup>44</sup> Berikut adalah Firman Allah dalam Al-Qur'an Surah Al-A'raf, Ayat 199 yang menunjukkan bahwa Adat/Kebiasaan mempengaruhi akhlak:

حُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

Artinya: "Jadilah engkau pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang makruf, serta berpalinglah dari orang-orang yang bodoh." (QS. Al-A'raf: 199)

Ayat ini menunjukkan pentingnya memiliki adat kebiasaan yang baik (makruf) dan menghindari kebiasaan buruk. Kebiasaan masyarakat yang baik akan membentuk akhlak yang baik pula.

#### c. Keturunan

Ahmad Amin mengatakan bahwa perpindahan sifat-sifat tertentu dari orang tua kepada keturunannya, maka disebut al- Waratsah atau warisan sifat-sifat.<sup>45</sup> Dalam Islam, keturunan atau nasab (garis keturunan) memiliki pengaruh terhadap akhlak dan karakter seseorang. Berikut adalah Firman Allah dalam Al-Qur'an Surah At-Thur, Ayat 21 yang menunjukkan bahwa keturunan mempengaruhi akhlak:

وَالَّذِينَ آمَنُوا وَاتَّبَعَتْهُمْ ذُرِّيَّتُهُمْ بِإِيمَانٍ أَلْحَقْنَا بِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَمَا أَلَتْنَاهُمْ مِّنْ شَيْءٍ  
كُلُّ أُمْرٍ مَّا كَسَبَ رَهِيْنٌ

Artinya: "Dan orang-orang yang beriman beserta anak cucu mereka yang mengikuti mereka dalam keimanan, Kami hubungkan anak cucu mereka dengan

<sup>44</sup> Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak...*, h.89.

<sup>45</sup> Ahmad Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta : Bulan Bintang,1975), h. 35.

mereka, dan Kami tidak mengurangi sedikit pun dari pahala amal mereka. Setiap orang terikat dengan apa yang dikerjakannya."

Ayat ini menunjukkan bahwa keimanan dan amal kebaikan orang tua dapat membawa manfaat bagi anak-anak mereka, menunjukkan hubungan antara keturunan dan akhlak.

#### d. 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.

Hadits dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu:

عن أبي هريرة رضي الله عنه أَنَّ النَّبِيَّ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ: «الرَّجُلُ عَلَى دِينِ خَلِيلِهِ، فَلْيَنْظُرْ أَحَدُكُمْ مَنْ يُخَالِلُ». (رواه أبو داود والترمذي وأحمد)

Artinya: Dari Abu Hurairah ra. bahwasanya Nabi Saw bersabda, “Seseorang itu tergantung agama teman dekatnya. Oleh karena itu, hendaklah seseorang dari kalian memperhatikan siapa yang dia jadikan teman dekatnya.” (HR Abu Daud, Tirmizi, dan Ahmad).

Hadis ini menjelaskan kepada kita bahwa pengaruh lingkungan itu sangat besar, dia bisa mewarnai seseorang, bahkan dia bisa menimpa warna pendidikan yang diberikan orang tua di rumah. Maka para orang tua harus mewaspadainya.

#### e. 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.

Hadits dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu:

عن امير المؤمنين ابي حفص عمر بن الخطاب رضی هلا عنه قال سمعت رسول هلا صلی هلا علیه وسلم يقول : انما الاعمال بنيات وانما لكل امرء ما نوى (رواه البخاري ومسلم)

Artinya: "Sesungguhnya setiap amal itu tergantung pada niatnya, dan setiap orang akan mendapatkan (balasan) sesuai dengan apa yang diniatkan..." (HR. Bukhari dan Muslim)

Hadist ini menggarisbawahi pentingnya niat dan kehendak dalam menentukan akhlak dan perbuatan seseorang dalam Islam.

#### f. 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.

Hadits dari Abu Darda' radhiyallahu 'anhu:

عن أبي الدرداء رضي الله عنه عن النبي صلى الله عليه وسلم قال: «مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ» (رواه مسلم)

Artinya: "Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka

Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim)

Hadits ini menunjukkan bahwa menuntut ilmu adalah jalan menuju kebaikan dan akhlak yang mulia. Akhlak yang dimaksud penulis pada penelitian ini adalah sikap baik atau sikap buruk remaja yang ada di Desa Rundeng setelah bermain game online.

#### D. Pengertian Remaja

Masa remaja dikenal sebagai masa transisi atau masa peralihan. Pada masa remaja disebut juga masa yang sangat rentan, sensitif, dan masa yang sulit karena remaja berjuang menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri remaja, dimana perubahan tersebut berpengaruh terhadap sikap dan tingkah laku. Menurut Hurlock istilah *adolescence* atau remaja berasal dari bahasa latin (*adolescene*), kata bendanya *adolescencia* yang berarti remaja yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa" bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan, anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2003), h.206.

Menurut Zakiah Darajat bahwa masa remaja adalah masa peralihan, yang ditempuh oleh seseorang dari kanak-kanak menuju dewasa.<sup>47</sup> Sementara dari segi usia menurut Haditoro remaja adalah yang berkisar antara usia 12-21 tahun, dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun remaja pertengahan, 18-21 tahun masa remaja akhir.<sup>48</sup> Masa remaja adalah masa transisi yang ditandai oleh adanya perubahan fisik, emosi dan psikis. Masa remaja, yakni antara usia 10-19 tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering disebut masa pubertas. Masa remaja adalah periode peralihan dari masa anak ke masa dewasa.<sup>49</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat disegala bidang, yang meliputi dari perubahan fisik, psikis, dan emosi.

Berawal dari berbagai pendapat para ahli psikologi sepakat bahwa fase remaja dibagi menjadi 3 fase.<sup>50</sup> yaitu:

1. Fase awal dalam rentang usia dari 12-15 tahun.

Pada masa ini terjadi perubahan jasmani yang cepat, sehingga memungkinkan terjadinya kegoncangan emosi, kecemasan, dan kekhawatiran. Keadaan tersebut menjadikan jiwa agamapun tidak menetap. Contohnya remaja mema-hami tentang sabar, pada saat tertentu remaja bisa menggunakan sikap sabar

---

<sup>47</sup> Zakiah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1996), h. 67.

<sup>48</sup> Haditoro, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), h. 288.

<sup>49</sup> Widyastuti, Rahmawati, *Kesehatan Reproduksi*, (Jakarta: Fitramaya, 2009), h. 78.

<sup>50</sup> Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rajawali, 2011), h.12.

dalam menghadapi masalah, tapi disituasi yang lain konsep sabar bisa pudar dan dikuasi oleh emosi yang tidak stabil. Kemudian pada saat tertentu remaja yakin dengan konsep sabar yang dipelajarinya namun ada di saat tertentu remaja ragu dengan konsep sabar tersebut. Jadi konsep agama pada masa remaja masih dalam keraguan dan tidak menetap.<sup>51</sup>

## 2. Fase remaja madya dalam rentang usia 15-18 tahun.

Pada tahap ini remaja mengi-dolakan sesuatu. Ketika remaja melihat seseorang yang sesuai menurut penilaiannya, maka remaja akan mencoba meniru dan mengikuti kebiasaan yang diidolakannya tersebut. Pada masa ini remaja menyadari akan perlunya kehadiran seseorang yang akan mendampingi dalam menghadapi bermacam gejala jiwa yang dialaminya tersebut. Namun remaja lebih mempercayai teman sebaya untuk teman bercerita dibanding orangtua. Ada saat-saat tertentu remaja membutuhkan Tuhan untuk berbagi dengan apa yang dirasakannya dan mengagumi Rasulullah dengan segala kelebihannya dan patut ditauladani, namun tidak sedikit juga remaja hanya mengaguminya saja tapi tidak mentauladani karena di masa remaja adalah masa yang sulit dan sangat mudah dipengaruhi oleh per-kembangan zaman.<sup>52</sup>

## 3. Fase remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun.

Pada fase ini dapat dikatakan bahwa remaja dari segi per-kembangan fisik dan psikis telah mendekati kesempurnaan. Organ tubuh telah tumbuh sempurna dan seluruh anggota badan telah dapat berfungsi dengan baik, secara psikologis pun

<sup>51</sup> Ramayulis, *Pengantar Psikologi Agama*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), h.68.

<sup>52</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h.67

sudah mulai stabil, tinggal pengembangan dan penggunaannya saja yang perlu diperhatikan. Berhubungan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis yang telah mendekati sempurna, atau dalam istilah agama mungkin dapat dikatakan telah mencapai tingkat baligh-berakal, maka perkembangan keagamaan pada remaja pun sudah mendekati lebih baik dari pada masa kanak-kanak



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor metodologi kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian dimana data yang dihasilkan bersifat deskriptif, yaitu berupa kalimat tertulis, informasi yang diperoleh secara lisan, serta perilaku subjek yang diamati.<sup>53</sup> Menurut Trumbull dan Watson penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan segi fokus yang beragam, seperti konstruktif, interpretatif, dan pendekatan pada subjek penelitian.<sup>54</sup> Menurut Yin penelitian kualitatif merupakan metode penelitian untuk mempelajari sisi dunia secara nyata serta memahami bagaimana individu menghadapi sesuatu yang menggambarkan kehidupan manusia kontekstual.<sup>55</sup>

Menurut Abdullah penelitian kualitatif merupakan penelitian diskriptif. Oleh karena itu data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa kata atau gambar, yang meliputi; transkrip wawancara, catatan di lapangan, videotapes, fotografi, memo, maupun dokumen pribadi. Pada penelitian kualitatif, peneliti tidak melakukan pengurangan pada narasi yang telah direkam, guna lebih memahami

---

<sup>53</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 43.

<sup>54</sup> Azmi, Arif, dan Wardayani, Memahami Penelitian Kualitatif dalam Akuntansi, *Jurnal Ilmu Akuntansi*, Vol. 11, No. 1, 2018, h. 39

<sup>55</sup> Azmi, Arif, dan Wardayani, Memahami Penelitian Kualitatif..., h. 40

makna penelitian.<sup>56</sup> Menurut Denzim dan Lincoln penelitian kualitatif sendiri memiliki beberapa desain pendekatan, diantaranya yaitu; fenomenologi, studi kasus, grounded theory, etnografi, penelitian naratif, serta penelitian tindakan.<sup>57</sup> Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (utama) karena peneliti sendiri yang menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Ada pun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan fenomenologi. Menurut Littlejohn fenomenologi merupakan studi mengenai pengetahuan yang berdasarkan pada kesadaran manusia.<sup>58</sup> Dalam fenomenologi, seseorang dapat mempelajari cara memahami suatu peristiwa, gejala, atau objek dengan mengalaminya secara sadar. Menurut Creswell pendekatan fenomenologi digunakan untuk mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari suatu peristiwa yang dialami seseorang atau kelompok.<sup>59</sup> Senada dengan pendapat Creswell, fenomenologi juga digunakan untuk mengungkap suatu makna dari peristiwa atau pengalaman individu. Makna yang terdapat di dalamnya tergantung pada hubungan individu dengan peristiwa yang dialami.<sup>60</sup> Dapat disimpulkan, pendekatan fenomenologi merupakan salah satu desain dari penelitian kualitatif

---

<sup>56</sup> Abdullah, Penelitian Kualitatif dalam Psikologi, *Jurnal Magistra*, Vol. 22, No.72, Juni 2010, h. 27.

<sup>57</sup> Susila, Pendekatan Kualitatif untuk Riset Pemasaran dan Pengukuran Kinerja Bisnis, *Jurnal BENEFIT*, Vol.19, No.1, 2015, h. 45.

<sup>58</sup> Hasbiansyah, Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi, *Jurnal Mediator*, Vol.9, No.1, 2008, h. 74.

<sup>59</sup> Susila, Pendekatan Kualitatif untuk Riset..., h. 46.

<sup>60</sup> Hasbiansyah, Pendekatan Fenomenologi..., h. 75.

yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari objek, gejala, atau peristiwa yang dialami oleh individu maupun kelompok secara sadar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk melihat bagaimana keadaan, gejala-gejala, fakta-fakta yang terjadi pada remaja yang bermain *game online*. Sedangkan pendekatan fenomenologi digunakan untuk mengetahui fenomena yang terjadi pada remaja saat bermain *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat.

## **B. Kehadiran Peneliti di Lapangan**

Berperan serta dalam pengamatan merupakan suatu keharusan dalam penelitian kualitatif, karena keikutsertaan penelitilah yang menentukan keseluruhan skenarionya.<sup>61</sup> Peneliti berperan sebagai kunci, partisipan penuh sekaligus pengumpul informasi atau data, sedangkan instrumen yang lain berperan sebagai penunjang.

Pada penelitian ini, peneliti sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menggali data, menganalisis data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan. Peneliti hadir secara langsung serta berinteraksi dengan remaja yang kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan

---

<sup>61</sup> Lexy J, *Metodologi Penelitian...*, h. 46.

menggali data mengenai dampak yang dari kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.

### C. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat. Topik penelitian ini dipilih berdasarkan dugaan sementara yang peneliti temukan dari remaja yang duduk di warung kopi masih memakai seragam sekolah memainkan *Game Online Mobile Legends* hingga lupa waktu. Alasan peneliti memilih Desa Rundeng karena ditemui banyak remaja yang tercandu *Game Online Mobile Legends* ini, remaja laki-laki lebih banyak yang memainkan *game online* karena dalam *game online* terdapat beberapa unsur seperti, petualangan, aksi, serta tantangan-tantangan yang dapat memacu adrenalin.

### D. Subyek Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel, yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.<sup>62</sup> Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah remaja yang berusia 12-21 tahun yang bermain *game online* di Desa Rundeng yang berjumlah 200 jiwa.

---

<sup>62</sup> Lexy J, *Metodologi Penelitian...*, h. 125.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Menurut Arikunto jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini memikirkan waktu dan dana, serta tetap mempertimbangkan keakuratan data, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengambil sampel sebesar 20%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kantor Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat, remaja yang berusia 12-21 tahun berjumlah 200 orang remaja, maka sampel yang diambil adalah  $20\% \times 200$  orang remaja = 40, dengan demikian dalam penelitian ini yang menjadi sampel keseluruhan yaitu 20 orang.

### E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah cara atau bahan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan tentang perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan serta tanggapan dan harapan dari dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu:

---

<sup>63</sup> Tarjo, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), h. 47.

### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung terhadap objek penelitian, peneliti dapat melakukan penelitian secara partisipatif atau nonpartisipatif.<sup>64</sup> Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati remaja yang bermain *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah melakukan pembicaraan atau Tanya jawab dengan lawan bicara untuk mendapatkan informasi dari objek yang diteliti.<sup>65</sup> Wawancara akan dilakukan terhadap remaja yang bermain *Game Online Mobile Legends* dan orang tua dari remaja yang bermain *Game Online Mobile Legends* untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai perencanaan dan pelaksanaan serata tanggapan dan harapan pada dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.

### 3. Kursioner/Angket

Kursioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada

---

<sup>64</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), h. 124.

<sup>65</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 224.

responden untuk dijawabnya.<sup>66</sup> Angket adalah berupa lembaran kertas yang akan dibagikan kepada remaja berisikan kolom pilihan tentang dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat. Peneliti membagikan angket yang berisikan tentang dampak *Game Online Mobile Legends* dan faktor kecanduan *Game Online Mobile Legends* kepada 40 remaja.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>67</sup> Dari kantor Desa Rundeng mengenai jumlah anak remaja, gambaran umum Desa Rundeng dan data-data lainnya yang diperlukan untuk penelitian ini.

### F. Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menyusun data hasil dari wawancara, dokumen, catatan lapangan dan arsip lainnya secara sistematis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif yakni berlangsung terusmenerus sampai selesai, sehingga datanya yang diperoleh sudah jenuh.<sup>68</sup> Komponennya sebagai berikut.

#### 1. Pengumpulan Data

---

<sup>66</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 199.

<sup>67</sup> Hardani, *Metode Penelitian...*, h. 150.

<sup>68</sup> Lexy J, *Metodologi Penelitian...*, h. 248.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara, kursor/angket, observasi dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan alami, (catatan tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang dialami. Catatan reflektif adalah catatan yang berisi kesan, komentar, pendapat, dan tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai, dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.<sup>69</sup>

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan informan yaitu remaja yang tercandu *game online* untuk memperoleh data yang kemudian direduksi.

## 2. Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian ini akan dilakukan terus menerus selama penelitian berlangsung. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengorganisasian, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan pengorganisasian data sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Hasil penelitian di lapangan sebagai bahan mentah dirangkai direduksi kemudian disusun supaya lebih sistematis, yang difokuskan pada pokok-pokok dari hasil penelitian untuk mempermudah peneliti dalam mencari kembali data yang diperoleh apabila diperlukan kembali. Dari data-data tersebut peneliti membuat catatan atau rangkaian yang disusun secara sistematis.

---

<sup>69</sup> Raco, *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), h. 77.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa reduksi data adalah mempersingkat data yang terkumpul dengan membuat ringkasan sehingga data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah melakukan pengumpulan data selanjutnya. Ketika telah melakukan reduksi data maka perolehan data dari dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja memiliki gambaran yang jelas tentang hasil observasinya.

### 3. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan melalui penyatuan atau pengorganisasian informasi yang akan disimpulkan guna memahami konteks dan analisis yang lebih mendalam. Penyajian data dilakukan setelah data direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi.<sup>70</sup>

Pada penyajian data, data sebelumnya disusun kembali oleh peneliti dalam bentuk narasi, tabel dan hubungan antara kategori agar proses penganalisaan dan penarikan kesimpulan mudah untuk dilaksanakan. Penyajian data pada penelitian ini adalah menyajikan data hasil penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian yaitu di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat. Data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara bersama remaja yang bermain *game online*. Disamping data yang disajikan berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang peneliti lakukan di lokasi penelitian, serta penyajian dokumentasi hasil penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan dampak *Game Online Mobile Legends*

---

<sup>70</sup> Harahap, *Penelitian Kualitatif*, (Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020), h. 70.

terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.

#### 4. Menarik Kesimpulan

Adapun menurut Moleong bahwa yang dimaksud dari kesimpulan atau verifikasi yaitu, tahap akhir dari suatu proses analisis data atau tahap akhir dari suatu pembahasan. Pada bagian ini peneliti menyimpulkan dari data-data yang telah diperoleh dari data yang dikumpulkan dengan mencari persamaan, perbedaan, dan hubungan dari data tersebut.<sup>71</sup>

Kesimpulan akhir perlu diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali serta mengulang kembali secara ringkas pada catatan lapangan untuk memperoleh pemahaman yang tepat. Kesimpulan pada bab V diambil berdasarkan hasil temuan di lapangan yang dibahas pada bab IV berdasarkan rumusan masalah dan tujuan pada penelitian yang telah ditetapkan yang berkaitan dengan dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.

#### G. Pengecekan Keabsahan Data

Data yang didapat dari lapangan merupakan data yang masih mentah artinya data ini perlu diolah agar menjadi data yang dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya data yang sudah didapat dari lapangan diuji keabsahan datanya. Teknik

---

<sup>71</sup> Margono, *Metodologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 32.

penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik keabsahan Triangulasi.

Paul Suparno mengatakan bahwa teknik triangulasi adalah cara untuk melihat sesuatu dari berbagai segi dan sudut pandang supaya memperoleh data yang lebih akurat atau bisa dipertanggungjawabkan.<sup>72</sup> Triangulasi juga diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dengan sumber-sumber data yang telah ada.<sup>73</sup>

Penelitian ini akan menggunakan triangulasi teknik di mana peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

#### **H. Tahap-Tahap Penelitian**

Menurut Meleong menjelaskan tahap-tahap penelitian kualitatif terbagi empat tahap yaitu:

Tahap pra lapangan, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengumpulkan data. Pada tahap ini diawali dengan penjajakan lapangan untuk mencari permasalahan. Tahap ini adalah memilih lapangan penelitian, menyusun rencana lapangan, mengurus surat perizinan, menilai lapangan, mencari

<sup>72</sup> Paul, Suparno, "*Riset Tindakan Untuk Pendidik*", (Jakarta: PT Grasindo, 2008), h. 71.

<sup>73</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&B*", (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 315.

tentang dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat

Tahap kegiatan lapangan, merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan ditempat penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan seperti lembaran wawancara, lembar kursor, alat perekam suara, kamera dan foto, peneliti melakukan wawancara langsung dengan remaja yang bermain *game online mobile legends*.

Tahap analisis data, tahap ini meliputi kegiatan pengelola data yang telah didapatkan melalui wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. setelah itu peneliti melakukan penafsiran data sesuai dengan permasalahan yang telah diteliti. selanjutnya melakukan pengecekan keabsahan data dengan cara melihat sumber data dan metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid.

Tahap penulisan laporan, tahap ini menyusun hasil data yang telah diteliti dari rangkaian kegiatan pengumpulan data sampai dengan pemberian makna selanjutnya melakukan konsultasi hasil penelitian dengan dosen pembimbing untuk diperbaiki agar menjadi lebih baik.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Desa Rundeng

Desa Rundeng Kecamatan Johan pahlawan pada awalnya diambil dari nama tokoh ulama yang bernama Teuku Chik Dirundeng. Desa rundeng merupakan salah satu perkampungan yang sangat aman dan tentram dan sangat terkenal budaya islamnya.

Sistem pemerintahan Desa Rundeng berasaskan pada pola adat/kebudayaan dan peraturan formal yang sudah bersifat umum sejak zaman dahulu, pemerintahan Desa dipimpin oleh seorang Kepala Desa dan dibantu oleh seorang Sekretaris Desa (SEKDES), Kepala Seksi (KASI) dan Kepala Urusan (KAUR).

##### 2. Letak dan luas wilayah Geografis

Desa Rundeng terletak pada wilayah bagian pesisir barat dari Kabupaten Aceh Barat Provinsi Aceh. Secara geografis Desa Rundeng terletak di garis koordinat  $110^{\circ} 48' 55,12$  BT dan terletak di  $7 02 27,52''$  LS. Secara topografi Desa Rundeng termasuk dalam kategori Daerah dataran rendah dengan yang berada di tepi pantai samudera hindia dengan ketinggian 125 meter dari permukaan laut (mdpl).

Desa Rundeng terdiri dari empat Dusun yaitu:

1. Dusun I
2. Dusun II
3. Dusun III
4. Dusun IV

Adapun batas-batas wilayah Desa Rundeng adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Desa Ujung Baroh Kecamatan Johan Pahlawan
- b. Sebelah Timur : Desa Padang Seurahet Kecamatan Johan Pahlawan
- c. Sebelah Selatan : Desa Darat Seurahet Kecamatan Johan Pahlawan
- d. Sebelah Barat : Desa Drien Rampak Kecamatan Johan Pahlawan

### 3. Jumlah Penduduk

Berdasarkan hasil data kependudukan Desa Rundeng yang diperoleh dari kantor Desa Rundeng bahwasanya tercatat sebanyak 2.331 jiwa, terdiri dari 1.121 laki-laki dan 1.210 perempuan dan terdiri dari 1.336 KK.

Adapun rinciannya jumlah penduduk Desa Rundeng adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur Tahun 2024

Golongan Umur	Jumlah
0 - 11	556
12-19	200
20 ke atas	1.575

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat, 2024.

### 4. Sarana Ibadah dan Aktifitas Keagamaan

Penduduk Desa Rundeng seluruhnya menganut agama Islam. Berdasarkan pengamatan dan data yang diperoleh dari kantor Desa Rundeng, terdapat beberapa sarana ibadah di Desa tersebut, untuk aktivitas keagamaan yang dilakukan di Desa Rundeng ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu membaca yasin bersama yang diadakan di meunasah yang terdapat di Dusun II, dan diadakan kegiatan TPA di Meunasah dan di rumah yang terdapat di Desa Rundeng, berikut daftar sarana ibadah dan aktivitas keagamaan yang terdapat di Desa Rundeng.

Tabel 4.2 Daftar Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan Tahun 2024

No	Nama Fasilitas Ibadah dan Aktifitas Keagamaan	Jumlah
1	Masjid	1
2	Meunasah	2
3	TPA	4

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat, 2024

#### 5. Fasilitas pendidikan dan kesehatan

Tabel 4.3 Daftar Fasilitas Pendidikan Tahun 2024

No	Nama Fasilitas Pendidikan	Jumlah
1	Gedung TK	1
2	Gedung SD	-
3	Gedung SMP	-
4	Gedung SMA	-

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat, 2024

Tabel 4.4 Daftar Fasilitas Kesehatan Tahun 2024

No	Nama Fasilitas Kesehatan	Jumlah
1	Poskesdes	-
2	Puskesmas	-

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat, 2024

#### 6. Struktur Pejabat Pemerintah Desa Rundeng

Tabel 4.5 Daftar Pejabat Pemerintah Tahun 2024

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Syafruddin	Kepala Desa	
2	Yulizar	Sekretaris Desa	
3	Chaidir Ali	Kasi Pemerintahan	
4	Suhendra Haryadi	Kasi Pelayanan	
5	Heri Saputra	Kasi Kesra	
6	Aziz Fadliansyah	Kaur Keuangan	
7	Helmidun	Kaur Perencanaan	
8	Ayu Aprilia Z	Kaur Umum	
9			Proses Pembaruan
10	Irhamyah	Keplor 1	
11	Herwan Abdya	Keplor 2	
12	Sabirin	Keplor 3	
13	Jauhari Oelong	Keplor 4	

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat, 2024

## B. *Game Online* Dikalangan Remaja Di Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat

1. Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat

### 4.6 Meningkatkan kemampuan berpikir saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	13	32,5 %
Setuju	15	37,5 %
Netral	12	30 %
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah	40	100 %

Berdasarkan hasil data angket menunjukkan sebagian kecil 20 % orang sangat setuju bahwa bermain *Game Online Mobile Legends* dapat meningkatkan kemampuan berpikir. Sebagian kecil 30 % orang mengatakan bahwa mereka setuju jika bermain *game* ini akan meningkatkan kemampuan berpikir, dan sebagian 60 % orang memilih netral, dengan arti *game* ini ada pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir seseorang.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Faruq, mengatakan bahwa:

Jujur dari awal saya tidak begitu tertarik dengan *game online*, karena bagi kegiatan ini merugikan waktu saya yang terbuang sia-sia. Namun setelah ajakan teman saya untuk mencoba bermain *game online mobile legends* ini, saya mulai merasakan bahwa ada sisi positif yang saya dapatkan dari *game* ini. Bagi saya *game* ini dapat meningkatkan daya berpikir bagi pemainnya. Kita akan diajak berpikir bagaimana strategi yang tepat untuk bisa

mengalahkan musuh dalam permainan. Tentu saja dengan kata lain *game* ini juga dapat mengasah otak kita untuk terus berpikir.<sup>74</sup>

Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Wawan, mengatakan bahwa:

Bagi saya *game* ini membantu saya dalam meningkatkan cara berpikir untuk bagaimana dalam menyelesaikan permainan. Dan hal ini terbawa menjadi sebuah kebiasaan yang juga saya lakukan ketika saya sedang menghadapi masalah di dunia nyata. Saya jadi lebih sering berpikir dan terus berpikir terhadap apa yang akan terjadi jika saya melakukan sesuatu. Tentu ini adalah hal positif yang saya dapatkan dari *game online mobile legends*.<sup>75</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Online Mobile Legends* dapat meningkatkan kemampuan berpikir, sehingga dari segi ini dapat dikategorikan sebagai *game* yang berpengaruh positif terhadap pemainnya.

#### 4.7 Melatih kerja sama saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	2	10 %
Setuju	10	50 %
Netral	6	30 %
Tidak Setuju	2	10 %
Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan hasil data angket menunjukkan bahwa sebagian kecil 10 % orang mengatakan sangat setuju bahwa *Game Online Mobile Legends* dapat melatih kerja sama. Sebagian 50 % orang berpendapat setuju bahwa *game* ini dapat melatih kerja sama. Sebagian kecil 30 % orang memilih netral bahwa *game* ini ada pengaruhnya terhadap melatih kerja sama, sedangkan sebagian kecil 10 % orang

<sup>74</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Selasa, 4 juni 2024 di Desa Rundeng.

<sup>75</sup> Wawancara dengan Wawan (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

lebih memilih tidak setuju bahwa *game* ini dapat melatih kerja sama.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Faruq:

*Game* ini tergolong ke dalam *game* yang mengajak pemain untuk saling kerja sama dalam memenangkan permainan. Jika kerja sama tidak terwujud maka akan menjadi sangat sulit untuk menggapai kemenangan, oleh karenanya dalam *game* ini dituntut untuk mengedepankan saling kerja sama dan mengenyampingkan ego masing-masing pemain.<sup>76</sup>

Wawan menambahkan bahwa:

Kerja sama sangat diperlukan dalam *game* ini, agar mudah untuk melawan musuh dalam pertandingan. Hal ini juga menjadi pelajaran hidup bagi yang mengambil sisi positif dari *game* ini, di mana jika ingin mudah menggapai kesuksesan jangan lakukan sendiri, lakukanlah secara bersamaan dan jangan pernah ingin menang sendiri.<sup>77</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dari 20 responden sebanyak 18 orang mengatakan bahwa *game* ini dapat melatih kerja sama, sedangkan 2 orang memilih tidak setuju terhadap anggapan bahwa *game* ini dapat melatih kerja sama.

#### 4.8 Meningkatkan konsentrasi saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	7	35 %
Setuju	11	55 %
Netral	2	10 %
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan dari data angket dapat diketahui sebagian kecil 35 % orang sangat setuju dengan pernyataan bahwa *Game Online Mobile Legends* dapat

<sup>76</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Selasa, 4 juni 2024 di Desa Rundeng.

<sup>77</sup> Wawancara dengan Wawan (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

meningkatkan konsentrasi. Sebagian 55 % orang mengatakan bahwa setuju dengan pendapat bahwa *game* ini dapat meningkatkan konsentrasi. Sedangkan sebagian kecil 10 % orang memilih netral terhadap bahwa *game* ini dapat meningkatkan konsentrasi.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Faruq: “Selain dari kerja sama, konsentrasi juga menjadi salah satu hal penting hal harus dilakukan oleh setiap pemain *game* ini. Mulai dari membaca bagaimana strategi pergerakan lawan dan bagaimana cara mereka melakukan penyerangan.”<sup>78</sup> Wawan juga menambahkan bahwa: “Pada setiap kegiatan yang kita lakukan sudah pasti harus fokus dan konsentrasi agar mencapai hasil yang maksimal. Tidak terkecuali pada *game* ini. Konsentrasi adalah yang sangat menentukan apakah akan menggapai kemenangan atau bahkan sebaliknya.”<sup>79</sup>

Dapat disimpulkan bahwa *Game Online Mobile Legends* dapat meningkatkan konsentrasi. Hal ini dapat kita lihat tidak ada satu pun yang beranggapan bahwa *game* ini tidak dapat meningkatkan konsentrasi. Banyak tempat yang dapat kita dapati disaat ada orang yang bermain *game*, maka mereka akan benar-benar serius dan konsentrasi terhadap *game* yang sedang mereka mainkan tidak terkecuali *game online mobile legends*.

---

<sup>78</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Selasa, 4 juni 2024 di Desa Rundeng.

<sup>79</sup> Wawancara dengan Wawan (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

#### 4.9 Menjadi hiburan saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	8	40 %
Setuju	12	60 %
Netral	-	-
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan dari uraian tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian kecil 40 % orang menyatakan sangat setuju bahwa *Game Online Mobile Legends* adalah hiburan semata. Sedangkan sebagian 60 % orang menyatakan setuju bahwa *game* ini menjadi hiburan.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Faruq: “Semua jenis *game online* akan menjadi hiburan bagi masing-masing individu. Namun pada *game* ini memiliki banyak keunggulan yang menjadi daya tarik sehingga banyak peminat untuk memainkan *game online* ini. Saya pribadi sangat terhibur dengan adanya *game* ini.”<sup>80</sup>

Wawan juga menambahkan bahwa:

Ada banyak hal yang dapat dilakukan untuk menghibur diri. Akan tetapi, di era sekarang ini *game online* menjadi tujuan utama yang dilakukan oleh para *Gen Z* (Generasi milenial). Tampilan grafik, dan juga bisa saling komunikasi juga dapat dilakukan dalam *game online mobile legends*. Selain itu ada banyak *event* yang bisa diikuti oleh setiap pemain, tentu saja ini menjadi sangat terhibur bagi setiap pemain *game* ini, dan itu juga yang saya rasakan.<sup>81</sup>

<sup>80</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Selasa, 4 juni 2024 di Desa Rundeng.

<sup>81</sup> Wawancara dengan Wawan (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

Tidak dapat dipungkiri lagi untuk zaman sekarang ini, *game online* adalah menjadi tujuan utama bagi kalangan anak muda atau lebih dikenal dengan istilah generasi Z dan generasi post *Gen Z*. Hiburan dan kesenangan adalah hal yang paling diinginkan oleh kalangan ini, oleh karenanya *Game Online Mobile Legends* menjadi salah satu sasaran utamanya.

#### 4.10 Membantu menyegarkan pikiran yang lelah saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	1	5 %
Setuju	4	20 %
Netral	9	45 %
Tidak Setuju	5	25 %
Sangat Tidak Setuju	1	5 %
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil 5 % responden yang menyatakan sangat setuju *Game Online Mobile Legends* dapat menyegarkan pikiran pemain. Sebagian kecil 20 % responden menyatakan bahwa menyatakan setuju *game* ini dapat menyegarkan pikiran bagi yang bermain *game online* ini. Sebagian 45 % responden menyatakan netral, Sebagian kecil 25 % responden menyatakan tidak setuju, dan hanya sebagian kecil 5 % responden menyatakan sangat tidak setuju bahwa *game online* ini dapat menyegarkan pikiran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wawan dan faruq, mengatakan bahwa: “Saya setuju bahwa *game* ini mampu membantu menyegarkan pikiran saya yang lelah.

Pikiran saya menjadi lebih tenang ketika bermain *game* ini.”<sup>82</sup>

Berdasarkan data yang disajikan, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa mayoritas responden 70% memiliki pandangan netral atau positif terhadap efek menyegarkan pikiran dari bermain *game online Mobile Legends*. Meskipun sebagian kecil responden 30% menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut, mayoritas lainnya setuju atau menganggap netral bahwa *game* tersebut dapat membantu menyegarkan pikiran yang lelah dan membuat pikiran lebih tenang.

#### 4.11 Menghalangi aktivitas ibadah saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	1	5 %
Setuju	13	65 %
Netral	4	20 %
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	2	10 %
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil 5 % orang yang menyatakan sangat setuju bahwa *Game Online Mobile Legends* dapat menghalangi aktifitas ibadah. Sebagian besar 65 % orang menyatakan setuju, sebagian kecil 20 % orang menyatakan netral dan sebagian kecil 10 % orang menyatakan sangat tidak setuju.

<sup>82</sup>Wawancara dengan Faruq dan Wawan (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Faruq, mengatakan bahwa:

Perihal lupa waktu, yang menyebabkan terganggunya waktu beribadah ini kembali ke bagaimana kita mengatur waktu. Saya pribadi membatasi hanya bermain *game* untuk beberapa jam saja. Jika tidak saya batasi maka ini akan sangat berdampak buruk bagi saya, baik dari segi terbuang waktu dan juga bagi kesehatan mata saya.<sup>83</sup>

Wawan juga menambahkan bahwa:

Sangat sulit untuk membatasi diri kita dalam bermain *game*, apalagi *game* yang kita mainkan adalah yang banyak peminatnya dan kita pun mahir dalam bermain. Ini menjadi tugas yang sangat berta bagi setiap individu untuk bisa membatasi diri kita jangan sampai terganggu aktifitas ibadah kita. Karena saya pernah melihat beberapa teman yang terburu-buru shalatnya disebabkan agar cepat-cepat kembali melanjutkan bermain *game*.<sup>84</sup>

Kesimpulan yang dapat diambil adalah mayoritas responden 90 % orang memiliki pandangan bahwa *Game Online Mobile Legends* dapat berpotensi menghalangi aktivitas ibadah, baik dengan setuju atau netral. Meskipun hanya sebagian kecil yang menyatakan sangat tidak setuju, akan tetapi mayoritas besar memiliki pandangan bahwa *game* tersebut memiliki pengaruh terhadap aktivitas ibadah mereka.

#### 4.12 Mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah saya saat bermain *game online mobile legends*.

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	1	5 %
Setuju	11	55 %
Netral	7	35 %
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	1	5 %

<sup>83</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Selasa, 4 juni 2024 di Desa Rundeng.

<sup>84</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

Jumlah	20	100 %
--------	----	-------

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil 5 % responden yang menyatakan sangat setuju *Game Online Mobile Legends* mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah. Sebagian 55 % responden menyatakan bahwa menyatakan setuju game ini dapat mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah. Sebagian kecil 35 % responden menyatakan netral, dan hanya sebagian kecil 5 % responden menyatakan sangat tidak setuju bahwa *game online* ini dapat mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Faruq, mengatakan bahwa:

Saya sering terbuai ketika sedang bermain *game* ini. Banyak aktifitas yang terlewatkan yang semestinya saya kerjakan, tidak terkecuali dalam menyelesaikan tugas sekolah. Mengundur-undur waktu adalah hal yang telah sering saya lakukan, padahal saya sendiri tahu bahwa yang saya lakukan ini adalah tindakan yang salah.<sup>85</sup>

Wawan juga menambahkan bahwa: “Kalau saya pribadi tergantung seberapa sulit tugas sekolahnya. Jika tugasnya mudah maka akan saya tunda untuk saya selesaikan, namun jika tugasnya susah, maka akan saya kerjakan sebagian, dan sebagiannya lagi saya selesaikan setelah bermain *game*.”<sup>86</sup>

Kesimpulan yang dapat diambil adalah mayoritas responden (95% responden) memiliki pandangan bahwa *Game Online Mobile Legends* dapat berpotensi mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah, baik dengan setuju atau netral. Meskipun sebagian kecil responden menyatakan sangat tidak setuju,

<sup>85</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Selasa, 4 juni 2024 di Desa Rundeng.

<sup>86</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

akan tetapi mayoritas besar memiliki pandangan bahwa *game* tersebut memiliki pengaruh terhadap tugas-tugas sekolah atau pekerjaan rumah mereka.

#### 4.13 Berbicara kasar dan kotor saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	12	60 %
Setuju	8	40 %
Netral	-	-
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan sebagian 60 % orang menyatakan sangat setuju dan sebagian kecil 40 % orang menyatakan setuju terhadap berbicara kasar dan kotor. Mereka membenarkan hal negatif yang sering terjadi disaat bermain *Game Online Mobile Legends* adalah berbicara kasar dan kotor. Hal ini bisa terjadi dikarenakan kekalahan yang mereka alami, sehingga dengan spontan melontarkan kata-kata yang kotor yang membuat orang-orang di sekitar merasa terganggu oleh omongannya Berdasarkan hasil wawancara dengan Faruq, mengatakan bahwa: “Menurut saya perihal ini sudah bukan lagi hal yang asing di kalangan para *gamers* (pemain *game online*)”. Untaian kata-kata kotor sering terjadi disaat kekalahan yang mereka ucapkan.”<sup>87</sup>

Wawan juga menambahkan:

Berbicara kotor sering terjadi disaat kekalahan yang mereka dapatkan. Kata-kata kotor yang keluar dari mulut sebagian mereka bukanlah hal yang disengaja, melainkan dengan spontan. Sikap buruk ini terjadi karena

<sup>87</sup> Wawancara dengan Faruq (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Selasa, 4 juni 2024 di Desa Rundeng.

dibiasakan oleh segelintir dari pemain *game* yang mengalami kekalahan. Tentu ini tidak patut untuk dicontoh bagi pemain yang lain.<sup>88</sup>

Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden (60%) membenarkan atau setidaknya menganggap wajar berbicara kasar dan kotor saat bermain *game online Mobile Legends*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka mungkin melihat perilaku ini sebagai hal yang umum atau dapat diterima dalam konteks kekalahan atau frustrasi saat bermain *game* tersebut.

Namun, penting untuk dicatat bahwa berbicara kasar dan kotor dapat membuat orang di sekitar merasa terganggu atau bahkan melanggar norma-norma sosial tertentu. Perilaku tersebut mungkin juga mencerminkan dampak dari intensitas emosi yang dialami selama bermain *game online*.

#### 4.14 Mengabaikan teguran orang lain saat bermain *game online mobile legends*

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	-	-
Setuju	3	15 %
Netral	9	45 %
Tidak Setuju	8	40 %
Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian kecil 15 % responden menyatakan bahwa menyatakan setuju *game* ini dapat mengabaikan teguran orang lain bagi yang bermain *game online* ini. Sebagian 45 % responden

<sup>88</sup> Wawancara dengan Wawan (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

menyatakan netral, dan sebagian kecil 40 % responden menyatakan tidak setuju bahwa *game online* ini dapat mengabaikan teguran orang lain.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Faruq dan Wawan, mereka sepakat mengatakan bahwa: “Benar, bahwa disaat sedang bermain *game* yang ada dipikiran kami adalah fokus dan harus meraih kemenangan. Sehingga ketika ada yang menegur atau ada yang mengajak berbicara maka tidak menghiraukannya. Oleh karenanya terlihat mengabaikan teguran orang lain.”<sup>89</sup>

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden (45%) memiliki sikap netral terhadap pernyataan bahwa *game Mobile Legends* dapat mengabaikan teguran orang lain. Sebagian kecil responden (15%) menyatakan setuju bahwa *game* ini dapat mengabaikan teguran, sementara 40% responden lainnya menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Kesimpulan utama adalah bahwa sebagian besar responden tidak memiliki sikap kuat terhadap fenomena mengabaikan teguran orang lain yang terjadi saat bermain *game Mobile Legends*. Hal ini menunjukkan variasi pendapat di antara responden terkait pengaruh *game* terhadap interaksi sosial dan respons terhadap teguran.

#### 4.15 Melakukan kebohongan kepada kedua orang tua

Alternatif	Responden	Persentase
Sangat Setuju	-	-
Setuju	2	10 %
Netral	7	35 %
Tidak Setuju	10	50 %

<sup>89</sup> Wawancara dengan Faruq dan Wawan (Remaja yang bermain *game online mobile legends*), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

Sangat Tidak Setuju	1	5 %
Jumlah	20	100 %

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menyatakan sangat setuju *Game Online Mobile Legends* dapat membentuk karakter pemain agar melakukan kebohongan. Sebagian kecil 10 % responden menyatakan bahwa menyatakan setuju *game* ini dapat membentuk karakter pemain agar selalu melakukan kebohongan. Sebagian kecil 35 % responden menyatakan netral, sebagian 50 % responden menyatakan tidak setuju, dan 1 responden atau sebagian kecil 5 % responden menyatakan sangat tidak setuju.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Faruq dan wawan, mengatakan bahwa: “Saya pernah melakukan kebohongan, namun bukan yang terlalu kelewatan. Kebohongan yang pernah saya lakukan adalah disaat orang tua menyuruh saya untuk belajar di kamar, namun saya malah bermain *game*.”<sup>90</sup>

Kesimpulan yang dapat diambil dari data ini adalah mayoritas besar responden (55% secara total: 50% tidak setuju dan 5% sangat tidak setuju) tidak percaya bahwa *game Mobile Legends* dapat membentuk karakter pemain untuk melakukan kebohongan. Meskipun demikian, ada sebagian kecil responden (10%) yang menyatakan setuju bahwa *game* ini dapat membentuk karakter pemain agar selalu melakukan kebohongan. Sebagian besar responden lainnya (35%) menyatakan netral terhadap pernyataan ini, menunjukkan bahwa mereka tidak memiliki pendapat yang tegas terkait pengaruh *game* terhadap karakter pemain dalam hal kebohongan.

---

<sup>90</sup> Wawancara dengan Faruq dan Wawan (Remaja yang bermain game online mobile legends), Pada hari Rabu, 5 juni 2024 di Desa Rundeng.

Dengan demikian, mayoritas besar responden tidak setuju bahwa *game Mobile Legends* dapat membentuk karakter pemain untuk melakukan kebohongan.

## 2. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat

Pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif. Contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun dengan berkembangnya jaman kecanduan juga bisa terjadi pada aplikasi yang terdapat di salah satu teknologi yang canggih seperti pada *handphone*. Kecanduan juga dapat terjadi karena dilakukan secara berulang dan terus menerus.

Berdasarkan dari hasil data penelitian ada 8 faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat yaitu:

1. Menjadi keterusan bermain ketika *rank* meningkat
2. Tidak sanggup dalam mengatur aktivitas yang lainnya
3. Kurangnya mengontrol diri terhadap *Game*
4. Terpengaruh dari teman yang bermain *Game*
5. Kurangnya hubungan sosial yang baik
6. Kurangnya perhatian orang terdekat
7. Tergiur dengan banyaknya *turnamen*
8. Tergiur dengan banyaknya hadiah

Dari sepuluh faktor di atas, ada 3 faktor yang paling mempengaruhi kecanduan dalam bermain *game online* ini, yaitu tergiur dengan banyaknya hadiah, terpengaruh dari teman yang bermain *game* dan menjadi keterusan karena *rank*

yang terus meningkat. Tiga faktor ini menjadi pemicu paling besar terhadap kalangan pemain *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat.

Hal ini dapat dibuktikan dari data angket yang telah disebarakan ke dua puluh responden yaitu:

Pernyataan	Jumlah Responden Yang menjawab sangat setuju dan setuju
Menjadi keterusan bermain ketika <i>rank</i> meningkat	9 Responden
Tidak sanggup dalam mengatur aktivitas yang lainnya	6 Responden
Kurangnya mengontrol diri terhadap <i>Game</i>	8 Responden
Terpengaruh dari teman yang bermain <i>Game</i>	9 Responden
Kurangnya hubungan sosial yang baik	4 Responden
Kurangnya perhatian orang terdekat	1 Responden
Tergiur dengan banyaknya <i>turnamen</i>	9 Responden
Tergiur dengan banyaknya hadiah	10 Responden

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, mengenai dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng dapat ditarik suatu kesimpulan. Adapun dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat dapat ditinjau dari beberapa hal:

##### 1. Dampak *Game Online Mobile Legends*

Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif.

Dampak positif dari bermain *game online* antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir.
- b. Melatih kerja sama.
- c. Meningkatkan konsentrasi.
- d. Menjadi hiburan.
- e. Membantu menyegarkan pikiran yang lelah.

Sedangkan dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para *gamers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun

memiliki kekuatan baru secara acak

Dampak negatif dari bermain *game online* antara lain ialah:

- a. Menghalangi aktifitas
  - b. Mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah
  - c. Berbicara kasar dan kotor
  - d. Mengabaikan teguran orang lain
  - e. Melakukan kebohongan kepada orang tua
2. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online Mobile Legends*

Kecanduan adalah suatu kondisi di mana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat yaitu:

- a. Menjadi keterusan bermain ketika *rank* meningkat. Ini bisa menjadi tanda bahwa seseorang sulit untuk berhenti bermain meskipun sudah mencapai tujuan tertentu dalam permainan.
- b. Tidak sanggup dalam mengatur aktivitas yang lainnya. Mengacu pada kondisi di mana seseorang kesulitan atau bahkan tidak mampu mengatur waktu dan melakukan aktivitas lain.
- c. Kurangnya mengontrol diri terhadap *game*. Mengacu pada kondisi di mana seseorang sulit untuk mengendalikan waktu dan intensitas bermain *game online* seperti *Mobile Legends*.

- d. Terpengaruh dari teman yang bermain *game*. Faktor ini bisa menjadi pemicu atau memperkuat kecanduan, karena interaksi sosial dengan teman-teman yang sering bermain *game* dapat membuat seseorang merasa tertarik untuk terus berpartisipasi dalam permainan tersebut.
- e. Kurangnya hubungan sosial yang baik. Ini bisa berarti kurangnya waktu yang dihabiskan untuk bersosialisasi dengan keluarga, teman-teman, atau anggota masyarakat lainnya karena lebih memilih untuk bermain *game*.
- f. Kurangnya perhatian orang terdekat. Mengacu pada kondisi di mana seseorang mungkin merasa kurang mendapat perhatian atau dukungan dari keluarga, atau teman-teman terdekatnya karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*.
- g. Tergidir dengan banyaknya *turnamen*. Banyaknya *turnamen* bisa menjadi daya tarik tambahan yang membuat seseorang merasa perlu untuk terus meningkatkan keterampilan dan prestasi mereka dalam *game*.
- h. Tergidir dengan banyaknya hadiah. Dalam dunia *game online*, hadiah-hadiah seperti uang tunai, *skin* karakter, atau item-item langka dapat menjadi motivasi tambahan bagi pemain untuk terus berpartisipasi dalam permainan.

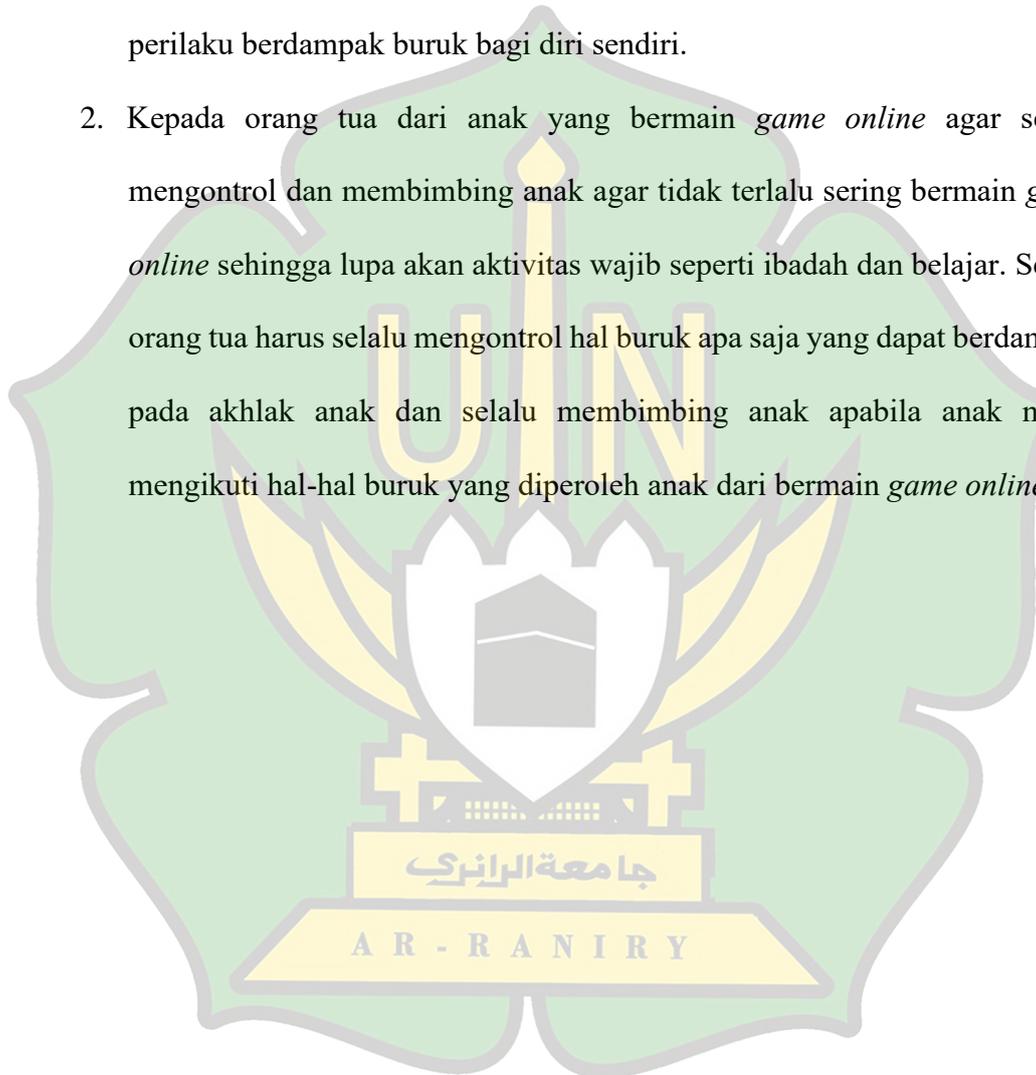
## B. Saran

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

1. Kepada remaja 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, memampikan 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 berdampak 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*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2010). "Penelitian Kualitatif dalam Psikologi". *Jurnal Magistra*, 22(72): 27.
- Amin, Ahmad. (1975). *Ilmu Akhlak*. Jakarta : Bulan Bintang.
- Ali, Muhammad dan Mohammad Asrori. (2009) *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andersen. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta : Bumi Aksara
- Aqila, Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta. A plus books.
- Ariantoro, Tri R. (2016). "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar". *JUTIM*, 1(1): 48
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnul, Uliyah dan Isnawati Zakiyah. (2019). *Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Kudus: Shaut Al-Arabiyah
- Asrorudin, Muhammad. (2015). *Belajar Aqidah Akhlak: Sebuah Ulasan Ringkasan Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azmi, Arif, dan Wardayani. (2018). "Memahami Penelitian Kualitatif dalam Akuntansi". *Jurnal Ilmu Akuntansi*, 11(1): 39.
- Badhrudin, H. (2015). *Akhlak Tasawuf. Pegantungan Serang*: IAIB PRESS.
- Baran, Stanley J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*. Jakarta: Erlangga.
- Cahyono, Anang sugeng. (2018). "Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak". *Jurnal Publiciana*, 11(1): 4.
- Darajat, Zakiyah. (1993). *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Detria. (2013). "Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online". Tesis
- Faza, Ahmad W. (2016). "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3): 504.
- Haditoro. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hartati, Nety. (2005). *Islam dan psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo persada.
- Hasbiansyah. (2008). "Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi". *Jurnal Mediator*, 9(1): 74.

- Hasio. (2007). *Kebijakan Publik dan Desentralisasi*. Yogyakarta: Laksbang.
- Hendri, Rifqi. (2020). “*Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*”. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta)
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga,
- Ilyas, Yunahar. (2002). *Kuliah Akhlak*. LPPI: Yogyakarta.
- Islamy, Irfan. (2001). *Prinsip-Prinsip Perumusan Kebijakanaksanaan Negara*. Jakarta: Bina Aksara.
- Jalaluddin.(2016). *Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Laili, Fitri Ma'rifatul. (2015). “Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya”, *Jurnal BK*, 5(1): 66.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidowarjo: Zifatama Publisher.
- Malahayati, Cut M. (2021). “*Studi Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMA 1 Malingping Lebak Banten*”. (Skripsi, UIN).
- Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mukhlis. (1987). *Aqidah Akhlak*. Bandung: Armico.
- Paul, Suparno. (2008). “*Riset Tindakan Untuk Pendidik*”. Jakarta: PT Grasindo.
- Putra, Wawan Setyo, dkk (2017). “Aplikasi Game Edukasi ‘Cari Aku’ Berbasis Android,” *J-TIIES*, 1(1): 419.
- Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramayulis. (2002). *Pengantar Psikologi Agama*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Samsul Munir. (2016). *Ilmu Akhlak*. Jakarta: AMZAH.
- Salma, Dewi. (2018). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soemarwoto, Otto. (2009). *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Soetjningsih. (2004). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Supeno, Hadi. (2010). *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suriadi. (2018). "Aplikasi Konsep Fitrah Dalam QS. Ar-Rum Ayat 30 Dalam Tujuan Pendidikan Islam", *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 7(1):45.
- Susila. (2015). "Pendekatan Kualitatif untuk Riset Pemasaran dan Pengukuran Kinerja Bisnis". *Jurnal BENEFIT*, 19(1): 45
- Suwendra, Wayan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Nilacakra
- Tarjo. (2019), *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Budi Utama
- Telung, Uttary. (2019). "Dampak Pemekaran Desa Dalam Menjaga Keamanan Dan Ketertiban Masyarakat". *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 3(3): 3.
- Umary, Barnawu. (1989). *Materi Akhlak*. Solo: Ramadhani.
- Ulum, Bahrul. (2018). "Game 'Mobile Legends Bang Bang' di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse". (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).
- Warwono, Sarlito W. (2012). *Psikologi Remaja*. Grafindo Persada.
- Widyastuti, Rahmawati. (2009). *Kesehatan Reproduks*. Jakarta: Fitramaya.
- Winther, Kardefelt. (2017). "*Psychiatry and Clinical Neurosciences*", 71 (7): 459-466
- Young. (2005). *Internet Addiction: a Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken
- Young, Kimberly S. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yusuf, Syamsu. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali.
- Zahrudin. (2014). *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
NOMOR: B- 11996 /Un.08/FTK/KP.07.6/05/2024

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**  
**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**  
**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

**Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa/i pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.

b. Bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024.

**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 Nomor 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 Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan 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 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI

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 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjukkan Saudara:

**Dr. Hadini, S.Ag., MA**

جامعة الرانيري

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Siti Raudhah  
NIM : 200201103  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Dampak Game Online Mobile Legend terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat.

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023. SP DIPA - 025.04.2.423925/2024 Tanggal 30 November 2023.

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku enam bulan sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 01 Juli 2024  
An. Rektor,  
Dekan  
  
Safrul Muluk

**Tembusan:**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh.
2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
4. Mahasiswa yang bersangkutan

PJ II

## Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4434/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2024  
 Lamp : -  
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
 Keuchik Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat  
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SITI RAUDHAH / 200201103**  
 Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Agama Islam  
 Alamat sekarang : Jl Abadi, Rundeng Kec. Johan Pahlawan Kab. Aceh Barat

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 03 Juni 2024  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelembagaan,

AR - RAN



*Berlaku sampai : 31 Juli 2024*

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

## Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT**  
**KECAMATAN JOHAN PAHLAWAN**  
**GAMpong RUNDENG**  
 Alamat : Jalan Terendam Lr Salam No. 346 Gampong Rundeng

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 Nomor : 470/718/VI/G.RD/2024

Keuchik Gampong Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat Propinsi Aceh,  
dengan ini menerangkan bahwa :

<b>Nama</b>	<b>: SITI RAUDHAH</b>
<b>NIM</b>	<b>: 200201103</b>
<b>Program Studi</b>	<b>: Pendidikan Agama Islam</b>

Sesuai dengan Surat Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry No. B-4434/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2024 tanggal 03 Juni 2024 Perihal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa. Dengan ini yang bersangkutan telah mengadakan Pengumpulan Data dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

**“Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat”**

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Rundeng, 21 Juni 2024  
 An. Keuchik Gampong Rundeng  
 SEKDES  
  
**JUNIZAR S.E., M.Si., Ak**



## Lampiran 4 : Angket Instrumen Penelitian

**Angket Instrumen Penelitian****Data Informan**

Nama :

Umur :

**Petunjuk Pengisian:**

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan!
2. Isilah kolom dibawah ini dengan tanda ceklis untuk jawaban paling tepat!
3. Seandainya jawaban alternatif tidak ada, anda harap isi kolom yang telah disediakan dibawah!
4. Pilihan anda dirahasiakan
5. Mohon anda memberikan jawaban yang sejujurnya terhadap pernyataan yang diberikan

**Keterangan Jawaban:**

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak

1. Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Meningkatnya kemampuan berpikir saya					
2	Melatih kerja sama saya					
3	Meningkatnya kosentrasi saya menjadi lebih baik					
4	Menjadi hiburan bagi saya					

5	Membantu menyegarkan pikiran saya yang lelah					
6	Menghalangi aktivitas ibadah saya					
7	Mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah saya					
8	Selalu berbicara kasar dan kotor					
9	Selalu mengabaikan teguran orang lain					
10	Selalu melakukan kebohongan					

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Rundeng Kecamatan Johan Pahlawan Aceh Barat

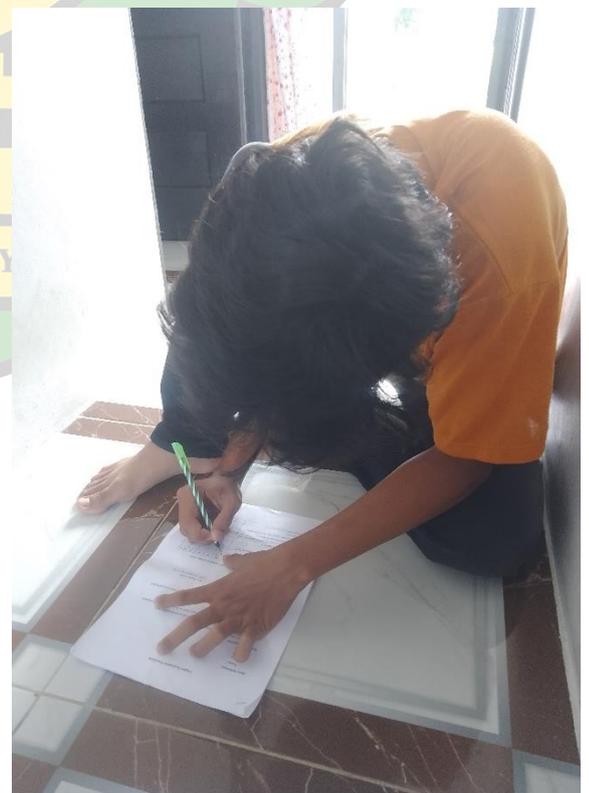
No	Penyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Menjadi keterusan bermain ketika <i>rank</i> meningkat					
2	Tidak sanggup dalam mengatur aktivitas yang lainnya					
3	Kurangnya mengontrol diri terhadap <i>Game</i>					
4	Terpengaruh dari teman yang bermain <i>Game</i>					
5	Kurangnya hubungan sosial yang baik R Y					
6	Kurangnya perhatian orang terdekat					
7	Tergiur dengan banyaknya <i>turnamen</i>					
8	Tergiur dengan banyaknya hadiah					

## Lapiran 5 : Instrumen Wawancara

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP  
PERKEMBANGAN AKHLAK REMAJA DI DESA RUNDENG  
KECAMATAN JOHAN PAHLAWAN KABUPATEN ACEH BARAT**

1. Ketika anda sedang bermain *Game Online Mobile Legends* apakah dapat meningkatkan kemampuan berpikir anda?
2. Apakah dengan anda bermain *Game Online Mobile Legends* ini bisa melatih kerja sama anda?
3. Apakah *Game Online Mobile Legends* ini bisa meningkatkan konsentrasi anda menjadi lebih baik?
4. Apakah *Game Online Mobile Legends* menjadi hiburan bagi anda?
5. Ketika anda bermain *Game Online Mobile Legends* apakah itu dapat menyegarkan pikiran anda yang lelah?
6. Apakah bermain *Game Online Mobile Legends* mengganggu aktivitas ibadah anda seperti sholat, mengaji?
7. Apakah kebiasaan bermain *Game Online Mobile Legends* mempengaruhi tugas sekolah atau pekerjaan rumah anda?
8. Ketika bermain, apakah anda dan teman-teman sering mengucapkan kata-kata kasar?
9. Bagaimana respon anda jika ada yang menegur anda bermain *game online*?
10. Apakah anda pernah melakukan kebohongan kepada orang tua ketika tidak dibelikan kuota internet untuk bermain *game*?

Lampiran 6 : Foto Kegiatan Penelitian







## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Siti Raudhah
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Meulaboh, 08 November 2002
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Desa Rundeng, Kecamatan Johan Pahlawan,  
Kabupaten Aceh Barat
6. Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/200201103
7. No.HP : 082293739675
8. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Edward Sulaiman
  - b. Ibu : Mainar
  - c. Pekerjaan Ayah : Pensiunan PNS
  - d. Pekerjaan Ibu : -
9. Pendidikan
  - a. SD : MIN 8 Aceh Barat
  - b. SMP/MTsN : MTsN 3 Aceh Barat
  - c. SMA/MAs : SMA IT Darul Ulum Umar Faruq Boarding  
School
  - d. Perguruan Tinggi : UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

