

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK  
ANAK (STUDI KASUS DESA SUAK BULUH, KECAMATAN  
SIMEULUE TIMUR, KABUPATEN SIMEULUE)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**Adelia Wirawan**

**NIM. 170201111**

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



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSALAM, BANDA ACEH  
2021 M/1443 H**

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK  
ANAK (STUDI KASUS DESA SUAK BULUH, KECAMATAN  
SIMEULUE TIMUR, KABUPATEN SIMEULUE)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (Strata 1)  
Dalam Pendidikan Agama Islam

Oleh :

**ADELIA WIRAWAN**  
NIM. 170201111  
Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Disetujui oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Imran, M.Ag

NIP. 1971062020021211003

  
Abdul Haris Hasmar, S.Ag, M.Ag

NIP. 197204062014111001

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK ANAK (STUDI KASUS DESA SUAK BULUH, KECAMATAN SIMEULUE TIMUR, KABUPATEN SIMEULUE)**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana(S-1) Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

PadaHari/Tanggal 30 Desember 2021M  
Kamis, \_\_\_\_\_  
26 Jumadil Awal 1443 H

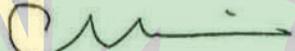
**Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua



Imyan, M.Ag  
NIP.197106202002121003

Sekretaris



Mujiburrahman, S.Pd.I, M.A

Penguji I



Abdul Haris Hasmar, M.A  
NIP. 197204062014111100

Penguji II



Drs. H. Amiruddin, M.A  
NIP. 197202152014111003

**AR - RANIRY**

Mengetahui,

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



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag  
NIP. 195905091989031001



KEMENTERIAN AGAMA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM – BANDA ACEH  
Jl. Sycikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
TELP: (0651) 7551423, Fax: 7553020

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adelia Wirawan  
NIM : 170201111  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

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

Banda Aceh, 20 Desember 2021  
Yang Menyatakan,



  
**ADELIA WIRAWAN**  
NIM. 170201111

## ABSTRAK

Nama : Adelia Wirawan  
NIM : 170201111  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam  
Judul : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)  
Tebal Skripsi : 104 Halaman  
Pembimbing I : Imran, M.Ag  
Pembimbing II : Abdul Haris Hasmar, S.Ag, M.Ag

*Game online* saat ini sangat banyak digunakan dari berbagai kalangan terutama dari kalangan anak-anak. Banyak dari orang tua yang mengkhawatirkan bahwa *game online* berdampak terhadap akhlak anak dan juga aktivitas anak, berdasarkan latar belakang masalah tersebut yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Apa dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, 2) Bagaimana aktivitas anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, dalam penulisan skripsi ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian yang peneliti dapatkan bahwa *game online* berdampak pada akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, seperti sering mengucapkan kata-kata kasar, marah dan berbohong ketika tidak diberikan kuota internet dan mengabaikan teguran saat sedang bermain *game online*.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)”**. Shalawat beriring salam penulis sanjung sajikan kepada Nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW. beserta sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

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. Kedua orang tua Hendri Wirawan dan ibunda Irna Susanti yang telah berusaha payah membantu, baik moril serta materil, memberikan kasih sayang yang luar biasa dan bimbingan untuk anaknya, selalu mendoakan anaknya untuk mencapai keberhasilan. Dan seluruh keluarga besar tercinta yang selama ini banyak membantu dan telah memberikan semangat, dorongan, kasih sayang

serta doa untuk penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Imran, M.Ag selaku dosen pembimbing I dan Bapak Abdul Haris Hasmar, S.Ag, M.Ag selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muslim Razali., M. Ag selaku dekan FTK Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Marzuki, M.S.I selaku pimpinan dan ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang telah memberi motivasi dan arahan sehingga penulis mendapatkan pencerahan tentang skripsi ini.
5. Staf pengajar/Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis. Bapak Imran, M.Ag selaku penasehat Akademik yang selalu memberi arahan kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Kepada Kepala Desa Suak Buluh yaitu Bapak Alisudin TH dan Bapak Hendri Wirawan selaku Sekretaris Desa Suak Buluh serta pengurus-pengurus Desa Suak Buluh lainnya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.
7. Kepada sahabat saya Twik Generation, Adelya Putri, Rena Fahlevi, Khairun Nisa, Farida Syari, Hartati Yuningsih, Gita Lestari, Nur

magfirah, Nur Fatimah, Putri Kianta Bella, Eka Putri Haryati, dan Muhammad Anto yang selalu membantu dan memberikan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.

8. Semua pihak terutama teman-teman yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap agar saran dan kritikan selalu diberikan kepada penulis untuk memperbaiki skripsi ini. Akhirnya penulis berserah diri kepada Allah SWT, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan membantu penulis untuk memperoleh hasil dan pengetahuan yang bermanfaat untuk kedepannya, Amin Yarabbal'alam.

Banda Aceh, 30 Desember 2021  
Penulis,

Adelia Wirawan  
NIM. 170201111

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

## DAFTAR ISI

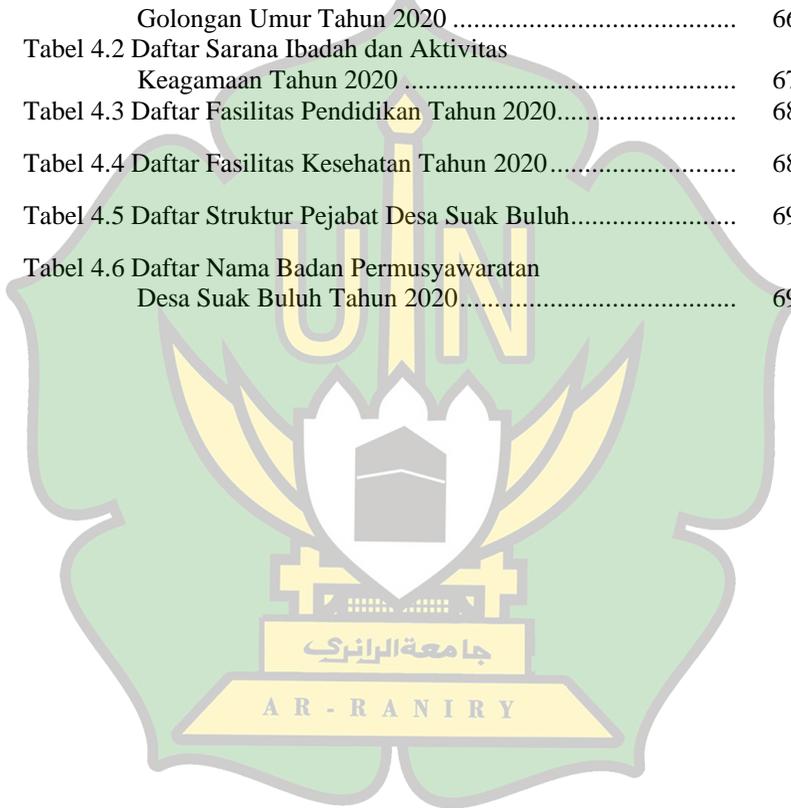
Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</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. Kajian Terdahulu dan Relevansinya.....	8
E. Definisi Operasional.....	13
F. Sistematika Penulisan.....	17
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b> .....	<b>19</b>
A. Pengertian Dampak.....	19
B. Pengertian Bermain.....	21
C. <i>Game Online</i> .....	26
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	26
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	28
D. Akhlak dan Sumber Akhlak dalam Islam.....	30
1. Pengertian Akhlak.....	32
2. Macam-Macam Akhlak.....	34
3. Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Akhlak.....	39
E. Pengertian Anak.....	42

<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Jenis Penelitian .....	51
B. Kehadiran Peneliti di Lapangan .....	52
C. Lokasi Penelitian .....	53
D. Subyek Penelitian .....	53
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	54
F. Prosedur Pengumpulan Data .....	56
G. Analisis Data .....	57
H. Pengecekan Keabsahan Data .....	60
I. Tahap-Tahap Penelitian .....	62
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	65
B. <i>Game Online</i> Dikalangan Anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue.....	70
1. Aktivitas Anak yang Bermain <i>Game Online</i> di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.....	72
2. Dampak Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.....	79
C. Analisis Hasil Penelitian .....	99
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>99</b>
A. SIMPULAN .....	99
B. SARAN-SARAN .....	100
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>102</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Daftar Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur Tahun 2020 .....	66
Tabel 4.2 Daftar Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan Tahun 2020 .....	67
Tabel 4.3 Daftar Fasilitas Pendidikan Tahun 2020.....	68
Tabel 4.4 Daftar Fasilitas Kesehatan Tahun 2020.....	68
Tabel 4.5 Daftar Struktur Pejabat Desa Suak Buluh.....	69
Tabel 4.6 Daftar Nama Badan Permusyawaratan Desa Suak Buluh Tahun 2020.....	69



## DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing  
LAMPIRAN 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas  
LAMPIRAN 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian  
LAMPIRAN 4 : Instrumen Wawancara  
LAMPIRAN 5 : Foto Kegiatan Penelitian  
LAMPIRAN 6 : Daftar Riwayat Hidup



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

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

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

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

Perkembangan teknologi semakin meningkat pada awal tahun 1970-1980 sehingga sistem komunikasi dan komputer semakin membaik, teknologi yang sering digunakan saat ini adalah telepon selular (*handphone*) dan komputer berjaringan internet yang dapat meghubungkan banyak orang secara serentak dalam waktu bersamaan di

dunia maya terutama kepada orang yang ingin menyampaikan pesan kepada siapa saja yang membutuhkan.<sup>1</sup>

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

Saat ini semakin banyak masyarakat menggunakan *internet* dikarenakan semakin mudahnya internet untuk diakses berdasarkan survei dari asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia *netter* Indonesia mencapai 143,26 juta pada tahun 2017, atau setara 54,68 persen dari total poulasi masyarakat Indonesia, dan 49,52 persen berada pada usia 19-34 tahun. Hadirnya internet memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya terutama generasi muda.<sup>3</sup> Pengguna internet tidak hanya berasal dari kalangan dewasa saja tetapi kalangan remaja bahkan anak-anak juga menggunakan internet. Banyak anak-anak saat ini menggunakan internet sebagai hiburan dan bermain *game*

---

<sup>1</sup> Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, (Kencana: Fajar Interpratama, 2015), hal. 7-8.

<sup>2</sup> Yuhefizar, *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hal. 2.

<sup>3</sup> Mulawaman, *Problematika Penggunaan Internet Konsep, Dampak dan Strategi Penanganannya*, (Kencana: Prenadamedia Group, 2020), hal. 65.

*online*. Dengan semakin canggihnya telepon selular (*handpone*) mempermudah pelajar untuk mengakses *game online* yang mereka sukai sehingga tidak perlu menggunakan jasa warnet untuk sekedar bermain *game*. Dengan telepon selular (*handpone*) mereka dapat bermain *game* sepuasnya kapanpun dan dimanapun.

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

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

*Game online* tidak hanya dimainkan dari kalangan dewasa saja namun kalangan remaja dan anak-anak juga ikut bermain *game online*. Bermain juga penting bagi anak-anak untuk mendapatkan hal-hal baru, melatih keterampilan tangan, keleluasaan dalam bergerak, menambah pengenalan terhadap dunia sekitar, serta dapat menyesuaikan diri dengan

---

<sup>4</sup> Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: Media Grafika, 2019), hal. 5.

<sup>5</sup> Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: Media Grafika, 2019), hal. 8.

lingkungannya. Tanpa permainan anak akan sulit berkembang sebagaimana mestinya.<sup>6</sup>

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

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

Seharusnya masa kanak-kanak adalah priode untuk membiasakan anak memiliki akhlak yang baik, pembentukan akhlak yang tepat adalah waktu anak masih berusia dini dengan membiasakan anak menerapkan perilaku yang baik dalam kesehariannya, apabila seorang anak dibiarkan melakukan sesuatu yang kurang baik maka hal tersebut akan menjadi kebiasaan dan akan sulit untuk meluruskannya.<sup>8</sup> Anak-anak mudah meniru dan menanggapi apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, anak-anak

---

<sup>6</sup> Syabuddin Gade, *Membumikan Pendidikan Akhlak Mulia Anak Usia Dini*, (Banda Aceh: Naskah Aceh Nusantara, 2018), hal. 121.

<sup>7</sup> Syabuddin Gade, *Membumikan Pendidikan Akhlak Mulia Anak Usia Dini*, (Banda Aceh: Naskah Aceh Nusantara, 2018), hlm. 150.

<sup>8</sup> Athiyah Al-Abrasyi, *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1975), hal. 106.

memerlukan bimbingan orang tua dan pendidik karena anak tidak dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya.

Observasi awal telah dilakukan oleh peneliti di Desa Suak Buluh. Desa Suak Buluh merupakan salah satu Desa yang ada di Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue. Jumlah penduduk dalam Desa Suak Buluh sebanyak 1.578 jiwa, dengan orang dewasa sebanyak 841 jiwa, remaja sebanyak 204 jiwa, dan anak-anak sebanyak 533 jiwa.<sup>9</sup> Jarak Desa Suak Buluh dengan kota Sinabang dapat ditempuh dalam waktu sepuluh menit. Dikarenakan jarak yang dekat dengan kota jaringan internet di Desa Suak Buluh sangat baik sehingga banyak masyarakat mudah dalam menggunakan internet baik orang dewasa, remaja hingga anak-anak.

Mayoritas masyarakat desa Suak Buluh memiliki pemahaman yang cukup baik dalam menggunakan internet. Kemudian dalam setiap keluarga setidaknya memiliki satu atau dua *Smartphone* yang digunakan sebagai alat komunikasi, belajar dan hiburan berupa *music*, *video* dan *game*. Banyak remaja dan anak-anak di desa Suak Buluh memanfaatkan internet untuk bermain *game online*.

Peneliti menemukan permasalahan di desa Suak Buluh pada perubahan akhlak dan juga aktivitas remaja dan anak-anak akibat bermain *game online*. Permasalahan yang ada pada saat ini yaitu perubahan aktivitas dan perubahan akhlak remaja dan anak-anak terhadap orangtua, masyarakat dan teman sebayanya yang seharusnya perilaku tersebut tidak dilakukan. Perubahan tersebut adalah aktivitas

---

<sup>9</sup> Data Diperoleh dari Bagian Pemerintahan, Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue, 2 Oktober 2020.

anak-anak yang bermain *game online* lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan sering pulang larut malam dari pada melakukan kegiatan belajar, mengaji, beribadah dan jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang bermain *game online* sering menggunakan kata-kata kasar dan marah apabila tidak dibelikan kuota oleh orang tuanya.

Peneliti menjumpai orang tua dan tokoh masyarakat dalam desa Suak Buluh untuk melakukan wawancara terhadap permasalahan perubahan aktivitas dan perubahan akhlak pada remaja dan anak-anak akibat bermain *game online*. Hasil dari wawancara salah satu orang tua mengatakan bahwa akhlak dan aktivitas anaknya sangat berubah semenjak mengenal *game online*, anaknya lebih sering pulang larut malam, berkata kasar dan marah jika tidak dibelikan kuota internet.<sup>10</sup> Sedangkan dari tokoh masyarakat di desa Suak Buluh mengatakan bahwa remaja dan anak-anak sudah kurang sikap sopan santunnya, dimana mereka bermain *game online* hingga larut malam membuat keributan dengan saling berteriak akibat dari keseruan saat bermain sehingga mengganggu istirahat masyarakat sekitar. Dan apabila ditegur mereka mengabaikan teguran tersebut sampai mengolok-olokkan dan menertawakan orang yang menegur mereka.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Data Diperoleh dari Wawancara dengan Asniwati, Interview, Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue, 2 Oktober 2020.

<sup>11</sup> Data Diperoleh dari Wawancara dengan Hendri Wirawan, Interview, Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue, 2 Oktober 2020.

Berdasarkan permasalahan awal yang ditemukan dilapangan, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang “**Dampak Permainan *Game Online* terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simelue)**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah peneliti paparkan di atas, telah tergambar jumlah penduduknya, dimana Jumlah penduduk dalam desa Suak Buluh sebanyak 1.578 jiwa, dengan orang dewasa sebanyak 841 jiwa, remaja sebanyak 204 jiwa, dan anak-anak sebanyak 533 jiwa. Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah anak usia remaja, dengan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue?
2. Bagaimana aktivitas anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue?

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

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak dan apa saja aktivitas yang dilakukan anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simelue.

Manfaat dari penelitian ini dapat memberi pemahaman akan dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak, dapat dijadikan sebagai acuan orang tua dalam memperbaiki akhlak anak dan diharapkan dapat menjadi referensi atau tambahan pengetahuan untuk melakukan penelitian.

#### D. Kajian Terdahulu dan Relevansinya

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

1. Jurnal yang ditulis oleh Siti khoriyah yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Hasil analisis dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa *game online* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer, dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan ibadah shalat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku. Usaha yang dilakukan da’i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah shalat pada remaja adalah dengan ceramah pada khutbah shalat jum’at dan ceramah pada pengajian.<sup>12</sup> Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada

---

<sup>12</sup> Siti Khoriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, 05 Maret 2019, Diakses pada Tanggal 10 Agustus 2021 dari Situs <http://repository.radenintan.ac.id/eprint/6027>

dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih memprioritaskan tentang dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat lima waktu dan usah da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah shalat lima waktu

2. Jurnal ini ditulis oleh Rusdah mahasiswa pendidikan agama islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut”. Hasil analisis data yang dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* secara negatif terhadap akhlak siswa kelas VIII dan IX di MTs Darul amanah dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah akhlak siswa.<sup>13</sup> Melihat penelitian yang dilakukan oleh Rusdah yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada intensitas siswa dalam penggunaan *game online*, untuk mengetahui akhlak siswa di MTs Darul amanah yang menggunakan *game online* dan melihat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di MTs Darulamanah Bati-bati

---

<sup>13</sup> Rusdah, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut*, 17 Juli 2019, Diakses pada Tanggal 10 Agustus 2021 dari Situs <https://idr.uin-antasari.ac.id/12109/>

3. Jurnal ini ditulis oleh 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 sekitar. Orang tua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif.<sup>14</sup> Melihat penelitian yang dilakukan oleh Faiq Khoridatul yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih diprioritaskan untuk menganalisis mengenai dampak *game online* pada perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari serta untuk menjelaskan tentang faktor-faktor pendorong para remaja tertarik pada *game online*.

---

<sup>14</sup> Faiq Khoridatul, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, 07 Agustus 2019, Diakses pada Tanggal 10 Agustus 2021 dari Situs <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/33692>

4. Jurnal yang ditulis oleh Muslim, mahasiswa Televisi Fakultas Dakwa & Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan”, Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dan hasil uji statistik yang telah dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* (X) terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan (Y), berdasarkan uji hipotesis dengan regresi memperoleh hasil besarnya angka koefisien determinasi 0,019 atau 19%. Angka tersebut menunjukkan bahwa sebesar 19% akhlak remaja Desa Rajek Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online*, sedangkan sisanya yaitu 81% disebabkan oleh factor-faktor lain.<sup>15</sup> Melihat penelitian yang dilakukan oleh Muslim terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, adapun perbedaan adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja yang ada di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

---

<sup>15</sup> Muslim, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan”, 2019, Diakses pada Tanggal 10 Agustus 2021 dari Situs <http://eprints.walisongo.ac.id/10980/1/WORD%20GABUNG.pdf>

5. Jurnal yang ditulis oleh Nurlaela, mahasiswi jurusan PPKn FIS Universitas Negeri Makasar, yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur”. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini penulis menunjukkan bahwa (1) Bentuk perilaku moral pada anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan *game online* di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur meliputi (a) cenderung malas belajar, (b) pikiran anak hanya fokus pada *game online*, (c) perilaku emosional, (d) kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya dan (e) belajar menggunakan internet. (2) Upaya orang tua dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak akibat seringnya memainkan *game online* di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur meliputi: (a) meningkatkan pengawasan terhadap anak, (b) menerbitkan pengawasan terhadap anak, (c) memperketat peraturan di rumah, (d) serta bekerja sama antara pihak sekolah.<sup>16</sup> Melihat penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak. Sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada dampak *game online*

---

<sup>16</sup> Nurlaela, Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur, 2017, Diakses pada Tanggal 10 Agustus 2021 dari Situs <http://pustaka.unm.ac.id/opac/detail-opac?id=32543>

terhadap moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur dan melihat upaya orang tua dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak akibat seringnya memainkan *game online* di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur.

### **E. Defenisi Operasional**

Untuk memudahkan dalam memahami judul penelitian tentang “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simelue)”, maka peneliti memandang perlu untuk memberikan penegasan dan penjelasan seperlunya terkait istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

#### **1. 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>17</sup>

Dengan demikian yang dimaksud dengan dampak dalam penelitian ini adalah pengaruh atau penyebab positif atau negatif yang mengakibatkan perubahan akhlak anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.

#### **2. Bermain**

Bermain dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas seseorang untuk bersenang-senang. Pengertian bermain yang

---

<sup>17</sup> Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), hal. 234

penulis maksud pada penelitian ini adalah kegiatan atau aktivitas memainkan permainan *game online* yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 12-18 tahun di Desa Suak Buluh secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.

### 3. *Game Online*

Menurut Winn dan Fisher yang dikutip oleh Andri Arif Kustiawan mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>18</sup>

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

### 4. Akhlak

Akhlak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah budi pekerti, tabiat, kelakuan dan watak.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: AE Media Grafika, 2019), hal. 6.

<sup>19</sup> Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Pusat Bahasa, 2008), hal.

Sedangkan menurut istilah akhlak adalah suatu sikap yang melekat pada manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan secara alami tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian. Menurut pandangan akal dan hukum islam keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang baik dan tepuji atau disebut akhlak yang baik, namun jika perbuatan-perbuatan yang timbul itu tidak baik disebut akhlak yang buruk.<sup>20</sup>

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

#### 5. Anak

Anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai turunan kedua atau seseorang yang masih kecil.<sup>21</sup> Menurut perspektif psikologi anak adalah bayi yang baru lahir atau berusia 0 tahun sampai berusia 14 tahun dan seseorang yang sudah berusia diatas 14 tahun tidak termasuk ke dalam kategori anak. Anak adalah seseorang yang lahir dari hasil persetubuhan antara dua lawan jenis dari rahim seorang ibu baik itu berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.<sup>22</sup>

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

---

<sup>20</sup> Abdurrohlim, dkk, *Akidah Akhlak*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2014), hal. 31-32

<sup>21</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 50

<sup>22</sup> Qomar, Mujamil, *et.al*, *Meniti Jalan Pendidikan Islam* (Yogyakarta: P3M STAIN Tulungagung dan Pustaka Pelajar, 2003), hal. 45

Anak adalah potensi serta penerus bangsa yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh generasi sebelumnya.<sup>23</sup>

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

1. Masa bayi dan kanak-kanak umur 0-6 tahun.
2. Masa sekolah atau pertengahan kanak-kanak umur 6-12 tahun.
3. Masa remaja umur 12-18 tahun.
4. Masa awal dewasa umur 18-30 tahun.
5. Masa dewasa pertengahan umur 30-50 tahun
6. Masa tua umur 50 tahun ke atas.<sup>24</sup>

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

1. Fase *neo-natus*, mulai dari kelahiran-minggu ke 4.
2. Fase *al-thifl* (kanak-kanak) berusia 1 bulan-7 tahun
3. Fase *tamyiz* pada fase ini anak mulai bisa membedakan yang baik dan yang buruk, berusia 7-14 tahun
4. Fase *baligh* berusia 15-40 tahun

---

<sup>23</sup> Suryana, *Keperawatan Anak untuk Siswa SPK*, (Jakarta: Keperawatan, 1996), hal. 1.

<sup>24</sup> Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta: Media Pustaka, 2019), hal. 57

5. Fase *kearifan* dan *kebijakan*, yaitu fase dimana seseorang telah memiliki tingkat kesadaran dan kecerdasan emosional, moral, spiritual dan agama secara mendalam, berusia 40 tahun-meninggal
6. Fase kematian, yaitu fase dimana nyawa telah hilang dari jasad manusia.<sup>25</sup>

Adapun anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap anak yang berusia 12-18 tahun dimana mereka terlibat dalam permainan *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue timur, Kabupaten Simeulue.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Lebih memudahkan dalam penyelesaian penelitian ini, penulis akan menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

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

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

Bab ketiga merupakan bab yang menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti di lapangan, lokasi penelitian, subjek

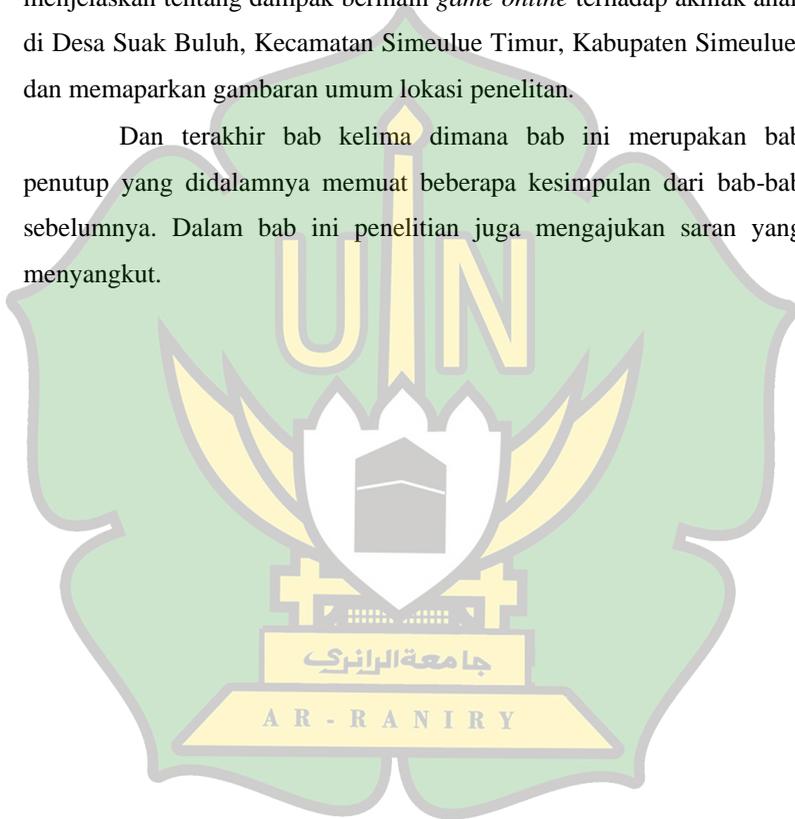
---

<sup>25</sup> Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta: Media Pustaka, 2019), hal. 59

penelitian, instrument pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

Bab keempat adalah bab inti dari pembahasan skripsi yang menjelaskan tentang dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, dan memaparkan gambaran umum lokasi penelitian.

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



## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Pengertian 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>26</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 timbal balik atau 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.

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 maupun pada orang lain yang ada disekitarnya.

Dampak dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu.

---

<sup>26</sup> Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), hal. 234

### 1. Dampak positif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang menandatangani suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif.<sup>27</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.

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

### 2. Dampak Negatif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang menandatangani 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 menandatangani suatu akibat sehingga dapat memberikan kesan yang buruk pada diri sendiri maupun pada orang lain.

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

---

<sup>27</sup> Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), hal. 234

## B. Pengertian Bermain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain berasal dari kata “main” yang diberi tambahan imbuhan “ber”. Bermain juga dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas seseorang untuk bersenang-senang.<sup>28</sup> Bermain merupakan kebutuhan alami setiap orang, dengan bermain seseorang dapat belajar dan mengenal hal-hal baru sehingga dapat menstimulasi berbagai perkembangan seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, Bahasa, moral agama, sosial-emosional dan seni.

Berikut pengertian bermain menurut para pakar pendidikan anak yang dikutip oleh M. Fadillah yaitu: Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan, sedangkan menurut Mayesti, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.<sup>29</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan yang dapat mengembangkan

---

<sup>28</sup> Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 968

<sup>29</sup> M. Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamadia Group, 2019), hal. 6-8

kemampuan diri sehingga anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

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

### 1. Tujuan Bermain

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

#### a) Eksperimen anak

Eksperimen dapat diartikan sebagai tes atau percobaan, atau dapat disebut juga sebagai bagian dari statistik terapan yang berhubungan dengan perencanaan, pelaksanaan dan analisis percobaan untuk mengetahui efek dari suatu faktor.<sup>30</sup>

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

---

<sup>30</sup> Yanto, *Perancangan Ekperimen Untuk Teknik Indusri*, (Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019), hal. 1

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

b) Peniruan Anak

Kegiatan meniru anak adalah bentuk tiruan anak-anak melalui berbagai hal seperti meniru perilaku orang yang ada disekitarnya atau meniru benda yang dilihat. Sedangkan imitation anak saat bermain adalah suatu bentuk peniruan anak terhadap permainan yang dimainkannya.

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

c) Adaptasi anak

Adaptasi adalah suatu penyesuaian diri terhadap lingkungan yang baru, penyesuaian ini dapat merubah pribadi seseorang sesuai keadaan lingkungan yang ada disekitarnya, dengan adaptasi lingkungan juga dapat berubah sesuai dengan keinginan individu yang ada di lingkungan tersebut.<sup>31</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa adaptasi adalah suatu proses penyesuaian diri terhadap lingkungan baru dan

---

<sup>31</sup> Dahlan Yaqub Al-Barry, *Kamus Sosiologi Antropologi*, (Surabaya: Penerbit Indah, 2001), hal. 10

lingkungan tersebut juga dapat berubah sesuai dengan keinginan individu yang ada di lingkungan itu.

Sedangkan yang dimaksud dengan adaptasi anak saat bermain adalah melatih anak menyesuaikan dirinya untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-teman yang ada disekitar lingkungannya. Dalam kondisi ini setiap anak pasti berusaha menyesuaikan diri atau beradaptasi agar terciptanya suasana keakraban, kenyamanan dan kegembiraan saat bermain.<sup>32</sup>

## 2. Manfaat Bermain

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

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

---

<sup>32</sup> M. Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamadia Group, 2019), hal. 8-10

- a) Dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh anak
- b) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak
- c) Anak dapat menyalurkan emosinya melalui bermain
- d) Sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan anak untuk mendapatkan kesenangan
- e) Bermain juga dapat dijadikan sumber belajar bagi anak, agar saat belajar anak tidak mudah bosan<sup>33</sup>

### 3. Karakteristik Bermain

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

- a) Bermain dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain dan dilakukan secara sukarela
- b) Bermain dilakukan untuk mendapatkan kesenangan yang dapat dinikmati oleh pemainnya
- c) Bermain dilakukan tanpa adanya imbalan atau iming-iming dari orang lain
- d) Kegiatan bermain lebih diutamakan dari pada tujuan bermain.
- e) Bermain mengutamakan keterlibatan aktif dari pemain secara fisik ataupun mental agar terlaksannya permainan tersebut.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> M. Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamadia Group, 2019), hal. 14

Dengan demikian yang dimaksud dengan bermain dalam penelitian ini adalah kegiatan atau aktivitas memainkan permainan *game online* yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 12-18 tahun di Desa Suak Buluh secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.

### **C. Game Online**

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

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

##### **a. Pengertian Game**

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

---

<sup>34</sup> Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: Media Grafika, 2019), hal. 4

- a) *Game* adalah sebuah perangkat atau sistem dimana setiap pemain terlibat dalam aksi buatan yang memiliki aturan tertentu yang akan mendapatkan hasil yang telah ditetapkan.
- b) *Game* merupakan permainan yang dimainkan menggunakan komputer dan alat elektronik lainnya dengan teknik dan metode animasi, seseorang dapat membuat suatu *game* dengan syarat menguasai teknik dan metode animasi.
- c) *Game* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan yang memiliki aturan tertentu untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah.<sup>35</sup>

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

b. Pengertian *online*

*Online* dalam Bahasa Indonesia disebut daring karenanya media *online* disebut juga media daring. *Online* artinya “dalam jaringan” yakni terhubung melalui jaringan komputer, internet, dan sebagainya.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Kautsar, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar, 2019, Diakses Pada Tanggal 6 Oktober 2021 dari situs <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>

<sup>36</sup> Syaifuddin Zuhri, dkk., *Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat*, (Malang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), hal. 99.

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

c. Pengertian *game online*

Menurut Winn dan Fisher yang dikutip oleh Andri Arif Kustiawan mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>37</sup>

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

## 2. Jenis-Jenis *Game Online*

Berikut beberapa jenis *game online* berdasarkan cara memainkannya

- a. RTS (*Real Time Strategy*),
- b. FPS (*First Person Shooter*)
- c. RPG (*Role Playing Game*)

---

<sup>37</sup> Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Yogyakarta: Media Grafika, 2019), hal. 6.

d. *Life Simulation Game*.<sup>38</sup>

Berikut beberapa *game online* yang sering dimainkan saat ini

a. *Mobile Legend*

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

b. *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*

*Playerunknown's Battlegrounds* adalah *game online* yang menampilkan aksi peperangan sama halnya dengan *game free fire*, permainan ini dimainkan oleh 100 orang secara *online* baik secara individu maupun berkelompok. Pada *game* ini masing-masing karakter pemain diturunkan pada suatu tempat lalu mencari senjata untuk mengalahkan lawannya.

c. *Free Fire*

*Free fire* adalah permainan *battle royal* yang dikembangkan oleh Garena, *game online* ini tergolong

---

<sup>38</sup> Siti Khoriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, 05 Maret 2019, Diakses Pada Tanggal 10 September 2021 dari Situs <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/6027>

kedalam jenis *game First person shooter* karena menampilkan aksi tembak menembak atau pertempuran untuk mengalahkan lawan dengan menggunakan senjata atau peralatan tempur lainnya.

d. *COC (Class Of Clan)*

*Game* ini dikembangkan oleh *supercell*, permainan ini berbentuk fantasi dengan membangun sebuah desa menggunakan sumberdaya yang diperoleh dari produksi desa sendiri atau dari menyerang desa pemain lain dengan sumber daya utamanya adalah emas, elixir dan elixir hitam. Dalam satu klan dapat memuat lima puluh orang.<sup>39</sup>

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

#### **D. Akhlak dan Sumber Akhlak dalam Islam**

Dalam Islam ada yang namanya etika dan moral yang memiliki makna yang berbeda terutama dari segi sumber rujukan. Selain etika dan moral ada yang namanya akhlak sering dikenal sebagai sikap baik dan buruk seseorang, dalam al-Qur'an dan sunnah sebagai sumber pedoman umat muslim terdapat penjelasan tentang akhlak. Nabi Muhammad Saw

---

<sup>39</sup> Nurfadilah Ramdani, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar, Diakses Pada Tanggal 11 September 2021 dari Situs [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf)*.

adalah orang yang menjadi suri tauladan bagi umat muslim karena memiliki akhlak mulia, nabi Muhammad telah menerapkan prinsip-prinsip akhlak Al-Qur'an dalam berbagai bidang dan kehidupan bermasyarakat dalam kehidupannya.

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

وَأَنْتَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

"Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur"

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

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ (رواه بخاری)

“ Dari Abu Hurairah r.a berkata: Rasulullah Saw bersabda: Sesungguhnya aku diutus hanya untuk keshalihan akhlak” (H.R Bukhari)

Rasulullah bersabda orang yang paling baik adalah orang yang paling mulia akhlaknya, yang memiliki sikap ramah, kelembutan dan sikap menghargai orang lain. Hal itu menunjukkan betapa pentingnya akhlak dan karakter ditanamkan dalam diri manusia. Rasulullah juga pernah menegaskan bahwa seseorang yang berakhlak baik dan ikhlas

akan menyamai derajat mukmin lainnya yang rajin berpuasa dan rajin shalat malam.<sup>40</sup>

### 1. Pengertian Akhlak

Pengertian akhlak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “budi pekerti, tabiat, kelakuan dan watak”.<sup>41</sup> Sedangkan secara Bahasa Arab yaitu “*Al-akhlak*” jamak dari kata “*khuluq* atau *al-khaliq*” yang memiliki arti tabiat, budi pekerti, kebiasaan, adat, keperwiraan, kesatriaian atau kejantanan. Sedangkan menurut istilah akhlak adalah suatu sikap yang melekat pada manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan secara alami tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian. Menurut pandangan akal dan hukum islam keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang baik dan tepuji atau disebut akhlak yang baik, namun jika perbuatan-perbuatan yang timbul itu tidak baik disebut akhlak yang buruk.<sup>42</sup> Sebagiaen ulama memberi definisi mengenai akhlak yaitu

الأَخْلَاقُ هِيَ صِفَاتُ الْإِنْسَانِ الْأَدَبِيَّةِ

“Akhlak adalah sifat manusia yang terdidik”

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

---

<sup>40</sup> Hardisman, *Tuntunan Akhlak Dalam Al-qur'an Dan Sunnah*, (Padang: Andalas University Press, 2017), hal. 7

<sup>41</sup> Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 27

<sup>42</sup> Abdurrohlim, dkk, *Akidah Akhlak*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), hal. 31-32

sifat yang mudah marah karena hal-hal kecil dan sikap seseorang yang mudah tertawa terhadap hal-hal yang ia senangi.<sup>43</sup>

Sedangkan menurut Menurut Ahmad Amin yang dikutip oleh Hamzah Ya'qub mengatakan akhlak adalah suatu ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia kepada manusia lainnya dengan tujuan yang harus dituju oleh manusia dalam perbuatan mereka untuk menunjukkan jalan untuk melakukan apa yang harus diperbuat.<sup>44</sup>

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

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

Perbuatan seseorang dapat dikatakan akhlak apabila memiliki kriteria tertentu yaitu

---

<sup>43</sup> Mohd. Nasir Omar, *Akhlaq dan Konseling Islam*, (Kuala Lumpur: PRIN-AD SDN.BHD, 2005), hal. 12-13.

<sup>44</sup> Hamzah Ya'qub, *Etika Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1983), hal. 12

1. Perbuatan itu dilakukan berulang-ulang, suatu perbuatan yang hanya dilakukan sesekali tidak dapat dikatakan akhlak, misalnya seseorang tiba-tiba bersedekah kepada orang lain dengan alasan tertentu, hal ini tidak termasuk kedalam akhlak karena perbuatan bersedekah hanya dilakukan sesekali dan tidak melekat atau bukan menjadi kebiasaan orang tersebut.
2. Perbuatan itu timbul dengan sendirinya tanpa memikirkan atau diteliti terlebih dahulu sehingga benar-benar merupakan suatu kebiasaan. Jika perbuatan tersebut timbul karena banyaknya pertimbangan atau terpaksa maka perbuatan tersebut tidak dapat disebut akhlak.<sup>45</sup>

## 2. Macam-Macam Akhlak

### a. *Akhlak Mahmudah*

Secara Bahasa kata *Mahmudah* berasal dari kata “*hamida*” yang berarti “terpuji”, akhlak *mahmudah* disebut juga sebagai *akhlak-karimah* (akhlak mulia) atau *al-akhlak al-munjiyat* (akhlak yang menyelamatkan pelakunya).<sup>46</sup> sedangkan secara istilah akhlak *mahmudah* adalah tingkah laku yang terpuji yang menunjukkan keimanan seseorang kepada Allah Swt.<sup>47</sup> Orang yang memiliki akhlak terpuji dapat diterima di dalam masyarakat karena mereka memiliki sikap tolong menolong dan menghargai sesama.

---

<sup>45</sup> Abdurrohman, dkk, *Akidah Akhlak*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), hal. 32

<sup>46</sup> Rois Mahfud, *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*”, (Jakarta: Erlangga, 2011), hal. 98

<sup>47</sup> Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016), hal. 180

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

1) Akhlak kepada Allah

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

a. Mengtauhidkan Allah

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

b. Berbaik Sangka (*husnudzhan*)

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

c. Qona'ah

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

d. Raja'

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

e. Dzikrullah

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

f. Ta'at terhadap perintah Allah

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

g. Tawakal

Tawakal adalah menyerahkan seluruhnya kepada Allah, dengan meyakini bahwa Allah telah

menentukan bagian-bagian yang telah ditetapkan untuknya dan yakin akan memperolehnya, dan apa yang tidak ditetapkan untuknya maka hal itu tidak akan diperolehnya.

h. Istighfar

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

i. Doa

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

**2) Akhlak kepada Rasul**

Ada beberapa cara berakhlak kepada Rasul yaitu:

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

**3) Akhlak terhadap diri sendiri**

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

- a. Setia (*al-amanah*)
- b. Jujur (*as-shiddiq*)

- c. Adil (*al-adl*)
- d. Memelihara kesucian diri (*al-iffah*)
- e. Malu (*al-haya'*)
- f. Keberanian diri (*as-syaja'ah*)
- g. Kekuatan (*al-quwwah*)
- h. Kesabaran (*as-shabru*)
- i. Tawadhu'
- j. Kasih sayang (*ar-rahman*)

#### 4) Akhlak terhadap masyarakat

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

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

#### 5) Akhlak terhadap sekitar

Akhlak terhadap sekitar adalah akhlak kepada hewan, tumbuhan maupun lingkungan yang ada disekitar manusia. Manusia wajib menjaga dan melestarikan apa yang ada di bumi karena Allah menciptakan manusia sebagai khalifah di muka bumi, oleh karena itu manusia memiliki kewajiban untuk memeliharanya dengan baik.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Afidah Nur Ainun, dkk, *Mengenal Akidah dan Akhlak Islam*, (Lampung: IQRO, 2018), hal 107-116

### b. *Akhlak Mazhmumah*

*Akhlak mazhmumah* (akhlak tercela) atau *akhlak sayyi'ah* (akhlak jelek) seperti kufur adalah suatu perbuatan yang harus dihindari karena kufur itu sendiri memiliki makna menutupi sesuatu hal yang tidak banyak orang mengetahuinya hanya dirinya dan Allah yang tahu, karena kufur berarti tidak beriman kepada Allah Swt.<sup>49</sup> Ciri-ciri *akhlak mazhmumah*

- 1) Sombong
- 2) Berdusta
- 3) Tidak ada rasa malu
- 4) Hasad dengki
- 5) Pelit/kikir
- 6) Penakut
- 7) Mudah marah
- 8) Kasar dalam bertutur kata
- 9) Mengadu domba
- 10) Berburuk sangka.<sup>50</sup>

### 3. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Akhlak

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

---

<sup>49</sup> Afidah Nur Ainun, dkk, *Mengenal Akidah dan Akhlak Islam*, (Lampung: IQRO, 2018), hal 420

<sup>50</sup> Afidah Nur Ainun, dkk, *Mengenal Akidah dan Akhlak Islam*, (Lampung: IQRO, 2018), hal 421.

### 1. Insting (*gharizah*)

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

### 2. Adat/kebiasaan

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

### 3. Keturunan

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

### 4. Lingkungan

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

## 5. Kehendak

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

## 6. Pendidikan

Pendidikan adalah faktor yang mempengaruhi perkembangan akhlak dan kejiwaan peserta didik, pada dunia pendidikan sangat diperlukan tenaga pendidik yang professional, materi dan metode pembelajaran juga harus diperhatikan agar proses belajar dan mengajar berjalan dengan lancar dan materi yang diajarkan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik.

## 7. Takdir

Takdir adalah ketentuan yang ditetapkan Allah untuk segala yang ada di alam semesta termasuk manusia, misalnya seseorang yang ditakdirkan memiliki sifat pelupa, cerdas, watak keras, halus dan sebagainya. Sehingga hal ini mempengaruhi akhlak dan kepribadian seseorang.<sup>51</sup>

Akhlak yang dimaksud penulis pada penelitian ini adalah sikap baik atau sikap buruk anak yang ada di Desa Suak Buluh setelah bermain *game online*.

---

<sup>51</sup> H. Badhrudin, *Akhla Tasawuf*, (Pegantungan Serang: IAIB PRESS, 2015), hal. 45-47

## E. Anak

### 1. Pengertian Anak

Anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai turunan kedua atau seseorang yang masih kecil.<sup>52</sup> Menurut perspektif psikologi anak adalah bayi yang baru lahir atau berusia 0 tahun sampai berusia 14 tahun dan seseorang yang sudah berusia diatas 14 tahun tidak termasuk ke dalam kategori anak. Anak adalah seseorang yang lahir dari hasil persetubuhan antara dua lawan jenis dari rahim seorang ibu baik itu berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.<sup>53</sup>

Pengertian anak menurut UU RI No. 4 tahun 1979, tentang kesejahteraan anak, anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 21 tahun dan belum pernah menikah. Batas 21 tahun ditetapkan karena berdasarkan pertimbangan usaha kesejahteraan sosial, kematangan pribadi, dan kematangan mental seorang anak dicapai pada usia tersebut. Anak adalah potensi serta penerus bangsa yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh generasi sebelumnya.<sup>54</sup>

Dalam islam anak adalah amat dari Allah yang harus dijaga dengan baik, selain itu anak juga akan menjadi aset yang sangat berharga dalam keluarga yang dapat memberikan keuntungan di akhirat maupun di dunia, anak juga dapat menjadi bencana bagi orang tuanya

---

<sup>52</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 50

<sup>53</sup> Qomar, Mujamil, *et.al.*, *Meniti Jalan Pendidikan Islam* (Yogyakarta: P3M STAIN Tulungagung dan Pustaka Pelajar, 2003).

<sup>54</sup> Suryana, *Keperawatan Anak untuk Siswa SPK*, (Jakarta: Keperawatan, 1996), hal. 64

apabila orang tua tidak mendidik dan menjaga anaknya dengan baik.<sup>55</sup> Dalam Al-Qur'an dan hadits anak disebutkan dapat menjadi empat hal yaitu:

1. Anak sebagai perhiasan

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

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

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

2. Anak sebagai fitnah/ujian

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

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

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

---

<sup>55</sup> Syaikh Abdussalam As-Sulayman, *Panduan Mendidik Anak Sesuai Sunnah Nabi*, (Anak Teladan: Digital Publishing, 2018), hal. 1

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

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

إِنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

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

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

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

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

3. Anak sebagai musuh

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

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّ مِنْ أَرْوَاحِكُمْ وَأَوْلَادِكُمْ عَدُوًّا لَكُمْ فَاحْذَرُوهُمْ وَإِنْ تَعْمُوا وَتَصَفَّحُوا  
وَتَغْفُرُوا فَإِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ

“Hay orang-orang yang beriman, sesungguhnya diantara istri-istrimu dan anak-anakmu ada yang menjadi musuh bagimu maka berhati-hatilah kamu terhadap mereka dan jika kamu memaafkan tidak memarahi serta mengampuni (mereka) maka sesungguhnya Allah maha pengampun lagi maha penyayang.”

(Q.S At-taghabun 14)

4. Anak sebagai *qurratu ‘ayun* (penyejuk mata)

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

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا  
لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

“Dan orang-orang yang berkata: “ya tuhan kami, anugrahkanlah kepada kami istri-istri kami dan keturunan (kami) sebagai penyejuk mata, dan jadikanlah kami imam bagi orang-orang yang bertaqwa.”

(Q.S Al-furqan 74).<sup>56</sup>

2. Tahap Perkembangan Anak

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

---

<sup>56</sup> Syaikh Abdussalam As-Sulayman, *Panduan Mendidik Anak Sesuai Sunnah Nabi*, (Anak Teladan: Digital Publishing, 2018), hal. 2-8

1. Masa bayi dan kanak-kanak umur 0-6 tahun.
2. Masa sekolah atau pertengahan kanak-kanak umur 6-12 tahun.
3. Masa remaja umur 12-18 tahun.
4. Masa awal dewasa umur 18-30 tahun.
5. Masa dewasa pertengahan umur 30-50 tahun
6. Masa tua umur 50 tahun ke atas.<sup>57</sup>

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

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

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

Selama dalam kandungan janin mengalami perkembangan dan perubahan mulai dari masa pembuahan sampai pada pembentukan organ-organ tubuh lainnya dan menjadi calon bayi yang sempurna hingga sang bayi mampu bertahan hidup setelah dilahirkan.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta: Media Pustaka, 2019), hal. 57

<sup>58</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 167

## 2. Perkembangan masa bayi (0-18 bulan)

Masa bayi adalah masa awal periode kehidupan yang sesungguhnya karena banyaknya perubahan baik perilaku, sikap dan pola ekspresi anak, pada masa ini masa dimana bayi akan mengalami perubahan-perubahan yang pesat, masa berkurangnya kebergantungan, masa anak mulai kreatif, masa berkembangnya individualitas, terjadinya penggolongan peran seks, masa-masa yang menarik dan berbahaya yang dialami bayi. Ada beberapa aspek yang berkembang pada masa bayi yaitu: Fisik, psikologi, motorik, berbicara, perkembangan emosi, perkembangan kognitif dan perkembangan moral.<sup>59</sup>

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

Masa awal kanak-kanak adalah masa anak belum sekolah, perkembangan ini dimulai sejak usia 2-4 tahun yang mengalami proses perkembangan secara bertahap. Pada awal kanak-kanak akan mengalami perkembangan pada fisik yaitu bertambahnya tinggi dan berat badan, dari segi kognitif adanya perubahan pada pola pikir anak, segi emosi yaitu anak dapat mengekspresikan emosinya dan segi psikososial anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya.<sup>60</sup>

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

Masa ini adalah masa anak memasuki sekolah dan masa berkelompok, pertumbuhan fisik pada anak akan lambat karena dipengaruhi oleh kesehatan, gizi, seks dan inteligensi. Anak akan mempunyai keterampilan seperti keterampilan dalam menolong diri

---

<sup>59</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 169-172

<sup>60</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 200

sendiri, menolong orang lain dan bermain. Pada usia 6-12 tahun ini moral anak dipengaruhi oleh orang yang disekitarnya dan hati nurani lah yang menolong anak dalam membedakan moral yang baik dan yang buruk.<sup>61</sup>

#### 5. Masa remaja (13-18 tahun)

Menurut Hurlock yang dikutib oleh Yudrik jahja masa remaja dibagi menjadi masa remaja awal (13-16 tahun) dan masa remaja akhir (16-18 tahun), masa remaja awal dan akhir ini dibedakan karena pada masa remaja akhir seorang individu telah mencapai perubahan perkembangan mendekati masa dewasa.<sup>62</sup> Aspek-aspek perkembangan pada masa remaja

- a. Perkembangan fisik, terjadinya perkembangan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan keterampilan motorik
- b. Perkembangan koognitif, pada masa ini remaja telah mampu membedakan hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dan mampu mengolah cara pikirnya menjadi lebih logis
- c. Perkembangan kepribadian dan sosial, perkembangan kepribadian pada remaja adalah pencarian identitas dan perkembangan sosial adalah melibatkan kelompok dengan teman sebaya.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 217

<sup>62</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 220

<sup>63</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal 231-234

#### 6. Masa dewasa (18-60 tahun)

Dewasa adalah orang yang bukan lagi anak-anak yang menjadi pria atau wanita seutuhnya.<sup>64</sup> Seseorang yang telah dewasa adalah orang yang melepaskan ketergantungannya kepada orang tua dan mulai belajar mandiri. Perkembangan masa dewasa harus dimanfaatkan dengan baik agar tidak menjadi boomerang pada masa mendatang, perubahan minat, mobilitas sosial, dan penyesuaian peran seks pada masa ini juga sangat berpengaruh bagi setiap individu.

#### 7. Masa tua (60-Meninggal)

Usia tua adalah priode penutup dalam rentang hidup seseorang, yaitu suatu priode yang sudah beranjak jauh dari priode terdahulu yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.<sup>65</sup>

Pada masa tua manusia mengalami perubahan fisik seperti perubahan pada penampilan, berkurangnya rambut dan beruban, perubahan pada kulit, tubuh menjadi gemuk, perubahan otot, masalah persendian, perubahan pada gigi, perubahan pada mata, perubahan pada indra, perubahan kesehatan dan perubahan pada seks.<sup>66</sup>

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

---

<sup>64</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 235

<sup>65</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 253

<sup>66</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 265-269

1. Fase *neo-natus*, mulai dari kelahiran-minggu ke 4.
2. Fase *al-thifl* (kanak-kanak) berusia 1 bulan-7 tahun
3. Fase *tamyiz* pada fase ini anak mulai bisa membedakan yang baik dan yang buruk, berusia 7-14 tahun
4. Fase *baligh* berusia 15-40 tahun
5. Fase *kearifan* dan *kebijakan*, yaitu fase dimana seseorang telah memiliki tingkat kesadaran dan kecerdasan emosional, moral, spiritual dan agama secara mendalam, berusia 40 tahun-meninggal
6. Fase kematian, yaitu fase dimana nyawa telah hilang dari jasad manusia<sup>67</sup>.

Adapun anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap anak yang berusia 12-18 tahun dimana mereka terlibat dalam permainan *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue timur, Kabupaten Simeulue.

---

<sup>67</sup> Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta: Media Pustaka, 2019), hal. 59

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitiannya menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk mengungkapkan keadaan yang terjadi pada diri objektif yang akan diteliti oleh penulis. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk melihat dan mengungkapkan suatu keadaan maupun objek agar dapat menemukan pemahaman dan menarik kesimpulan yang dihadapi, baik berupa gambar, kata, maupun kejadian.<sup>68</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif untuk melihat bagaimana keadaan, gejala-gejala, fakta-fakta yang terjadi pada anak yang bermain *game online*. Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis dan menarik kesimpulan dari fenomena dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak yang ada di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulu Timur, Kabupaten Simeulue.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis yaitu untuk mengkaji tentang dampak bermain *game online* terhadap akhlak. fenomenologis adalah pendekatan yang terdapat dalam penelitian kualitatif yang tumbuh dan berkembang dalam bidang sosiologi menjadi pokok kajiannya, fenomena yang tampak sebagai subjek penelitian namun bebas dari unsur subjektivitas penelitian, peneliti berupaya untuk

---

<sup>68</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2017), hal. 43.

mereduksi dan memurnikan sehingga tampak fenomena yang terjadi sesungguhnya.<sup>69</sup> Adapun alasan peneliti menggunakan jenis pendekatan fenomenologis yaitu:

- a. Peneliti berusaha untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak (studi kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue). Informasi ini didapatkan dengan cara observasi, wawancara dengan anak yang bermain *game online* dan orang tua dari anak yang bermain *game online* secara mendalam sehingga mendapatkan hasil seperti yang diinginkan.
- b. Data dikumpulkan sesuai dengan peristiwa yang ada di lapangan dengan observasi yang dilakukan
- c. Dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif karena teknik ini sesuai dalam memahami proses realitas rasional sebagai subjek khususnya anak yang bermain *game online* yang berada di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.

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

Kehadiran peneliti di lapangan sangat dibutuhkan pada pendekatan kualitatif, seperti yang dikatakan Moleong bahwa kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif merupakan alat pengumpulan data yang utama.<sup>70</sup> Dalam melakukan penelitian peneliti berperan sebagai instrument sekaligus sebagai pengumpul data, kehadiran peneliti di

---

<sup>69</sup> Ismail Nurdin, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media sahabat Cendekia, 2019), hal. 84

<sup>70</sup> Moleong J. Lexi, *Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 87

lapangan secara langsung dapat memperoleh data yang sebenarnya dan akurat, oleh karena itu kehadiran peneliti dilapangan dianggap sangat penting dalam proses pengumpulan data penelitian yang akan dilakukan.

### **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Untuk menentukan lokasi penelitian adalah dengan cara pergi dan jajaki lapangan untuk melihat secara langsung apakah terdapat kesesuaian dengan kenyataan yang ada di lapangan sehingga penelitian ini dapat terlaksana di lokasi tersebut.<sup>71</sup> Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulu Timur, Kabupaten Simeulue. Di Desa ini terdapat sebagian anak-anak dan remaja yang sering menggunakan *game online* yang akan dijadikan sebagai objek penelitian.

### **D. Subjek 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>72</sup>. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah anak yang berusia 12-18 tahun yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh yang berjumlah 204 jiwa dan orang tua dari anak yang bermain *game online*.

---

<sup>71</sup> Moleong J. Lexi, *Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 125

<sup>72</sup> Tarjo, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hal. 45.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.<sup>73</sup> Menurut Suharsimi sampel dapat diambil seluruhnya dari jumlah populasi jika jumlah subjek kurang dari 100 sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Namun jika jumlah subjeknya diatas 100, maka dapat diambil antara 10-25%, dalam penelitian ini memikirkan waktu dan dana, serta tetap mempertimbangkan keakuratan data, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengambil sampel sebesar 10%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kantor Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue, anak yang berusia 12-18 tahun berjumlah 204 orang anak, maka sampel yang diambil adalah  $10\% \times 204 \text{ orang anak} = 20,4$  dibulatkan menjadi 20 orang anak, selanjutnya ditambah 20 orang dari orang tua anak yang bermain game online di Desa Suak Buluh, dengan demikian dalam penelitian ini yang menjadi sampel keseluruhan yaitu 40 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 bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak buluh Kecamatan Simeulue timur Kabupaten Simeulue. pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu:

---

<sup>73</sup> Tarjo, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hal. 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>74</sup> Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati anak yang bermain *game online* di Desa Suak buluh kecamatan Simeulue timur kabupaten Simeulue.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah melakukan pembicaraan atau Tanya jawab dengan lawan bicara untuk mendapatkan informasi dari objek yang diteliti, wawancara dibagi menjadi tiga kategori yaitu wawancara dengan melakukan pembicaraan informal, wawancara umum yang terarah, wawancara terbuka yang standar.<sup>75</sup> Wawancara akan dilakukan terhadap anak yang bermain *game online* dan orang tua dari anak yang bermain *game online* untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan serta tanggapan dan harapan pada dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue.

---

<sup>74</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hal. 124

<sup>75</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 224

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>76</sup>Dari kantor Desa Suak Buluh mengenai jumlah anak remaja, gambaran umum Desa Suak Buluh dan data-data lainnya yang diperlukan untuk penelitian ini.

### F. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk melancarkan proses penelitian, upaya pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan secara langsung dengan lisan kepada subjek penelitian mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian.<sup>77</sup> Pengumpulan data dengan cara wawancara ini memberikan pertanyaan-pertanyaan yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka agar memunculkan pandangan dan opini dari para partisipan.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue. Adapun narasumber yang akan diwawancara dalam penelitian ini adalah:

- a) Anak yang bermain *game online*
- b) Orang tua dari anak yang bermain *game online*

---

<sup>76</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020) hal. 150

<sup>77</sup> Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Nilacakra, 2018), hal. 56

## 2. Observasi

Observasi adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan langsung turun kelapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan perilaku, kegiatan, waktu, peristiwa, ruang, tujuan dan perasaan.<sup>78</sup> Observasi akan dilakukan di Desa Suak Buluh. Pada penelitian ini peneliti ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, peneliti berperan mengamati kegiatan yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata “dokumen” yang memiliki arti “barang-barang tertulis” atau teknik yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang tertulis. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mendapatkan keterangan dari anak yang bermain *game online* dan orang tua dari anak yang bermain *game online*.

## G. Analisi Data

Analisis data kualitatif adalah upaya atau cara yang dilakukan oleh peneliti dengan cara bekerja dengan data, mengolah data, mengorganisasi data, memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>79</sup>

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan data kualitatif model interaktif, yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data dan

---

<sup>78</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidowarjo: Zifatama Publisher, 2015, hal. 107

<sup>79</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 248.

penarikan kesimpulan. Teknik analisis data terdapat empat komponen yang dimana keempat komponen tersebut merupakan proses siklus dan interaktif dalam suatu penelitian. Keempat komponen tersebut adalah

a. Pengumpulan Data

Data yang dikumpul oleh peneliti berupa segala sesuatu yang ditemukan selama melakukan penelitian, baik itu berupa data dari hasil wawancara, observasi, pengamatan maupun data-data lainnya yang berupa verbal maupun *non verbal* dari penelitian ini.

b. 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 daya yang diperoleh apabila diperlukan kembali. Dari data-data tersebut peneliti membuat catatan atau rangkaian yang disusun secara sistematis.<sup>80</sup>

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

---

<sup>80</sup> Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, (Sekolah Tinggi Teknologi Jaffray, Hak Cipta 2020), hal. 105.

selanjutnya. Ketika telah melakukan reduksi data maka perolehan data dari dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak memiliki gambaran yang jelas tentang hasil observasinya.

c. Penyajian Data

Penyajian data merupakan analisis merancang deretan dan kolom sebuah matriks untuk data kualitatif dan menentukan jenis serta bentuk data yang dimasukkan kedalam kotak-kotak matriks. Dalam data kualitatif, penyajian data yang digunakan adalah dalam bentuk teks naratif agar mengurangi terjadinya peneliti untuk bertindak ceroboh dan secara gegabah dalam mengambil kesimpulan yang tidak berdasar.<sup>81</sup> Sajian data ini membentuk penelitian untuk melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian.

Pada penyajian data, data sebelumnya disusun kembali oleh peneliti dalam bentuk narasi, table dan hubungan antara kategori agar proses penganalisaan dan penarikan kesimpulan mudah untuk dilaksanaka. Penyajian data pada penelitian ini adalah menyajikan data hasil penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian yaitu di Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue. Data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara bersama anak yang bermain *game online* dan orang tua dari anak 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

---

<sup>81</sup> Adi Utarini, *Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: UGM Prees, 2020), hal. 303.

dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue.

d. Penarikan Kesimpulan

Miles dan Huberman menguatkan kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau kesimpulan dapat ditinjau sebagai makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yaitu yang merupakan validitasnya, yang diperoleh dari data-data hasil wawancara, observasi, dokumentasi, kemudian penelitian mencari makna dari hasil penelitian atau dari hasil terkumpul.<sup>82</sup> Peneliti berusaha untuk mencari pola hubungan serta hal yang sering timbul.

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 bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Kabupaten Simeulue.

## **H. Pengecekan Keabsahan Data**

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Menurut Moleong triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan sebagai pengecekan data tersebut. Menurut pendapat

---

<sup>82</sup> Umrati, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray 2020), hal. 89.

Sugiyono dalam pengujian keabsahan data terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian *kredibilitas*, *transferabilitas*, *dependabilitas* dan *konfirmasiabilitas* yang berkaitan dengan proses pengumpulan dan analisis data.

1. *Kredibilitas* (kepercayaan)

*Kredibilitas* ini bertujuan untuk meyakinkan pembaca yang kritis dan disetujui oleh informan yang ada dalam penelitian ini, pada tahap ini peneliti harus bisa meyakinkan seseorang tentang hasil penelitian. Proses interpentasi dan temuan penelitian ini memiliki berbagai cara yaitu:

- a. Perpanjangan keikutsertaan, kehadiran peneliti di lapangan sangat menentukan dalam pengumpulan data, perpanjangan keikutsertaan peneliti bertujuan untuk membangun kepercayaan para subjek.
- b. Ketekunan pengamatan, menemukan unsur-unsur dan ciri-ciri dalam situasi yang relavan dengan masalah yang sedang dicari.
- c. Tiangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data ini untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding dengan data tersebut.
- d. Menggunakan bahan referensi, adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Untuk itu dalam penyusunan laporan penelitian meyertaka foto atau dokumen sehingga hasil peneliti lebih cepat dipercaya.

## 2. *Transferabilitas* (keterlibatan)

*Transferabilitas* atau keterlibatan merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif, yaitu menunjukkan derajat kecepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel itu diambil, dalam menyusun laporan ini peneliti memberikan uraian yang jelas dan dapat dipercaya, dengan demikian pembaca menjadi lebih jelas dengan hasil penelitian ini.

## 3. *Depenabilitas* (kebergantungan)

*Depenabilitas* disebut *reliabilitas*, yaitu penelitian yang *direliable* maksudnya adalah orang lain dapat mengurangi proses penelitian tersebut. Uji *depenabilitas* dapat dilakukan dengan cara audit terhadap proses penelitian, caranya dilakukan oleh pembimbing untuk mengaudit seluruh aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian.

## 4. *Konfirmabilitas* (kepastian)

Dalam penelitian kualitatif *konfirmabilitas* sama juga dengan uji objektivitas penelitian, penelitian dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati banyak orang. Dalam penelitian kualitatif uji *konfirmabilitas* sama dengan uji *dependabilitas* yang berarti menguji hasil penelitian, jangan sampai proses penelitian tidak ada tapi hasilnya ada.

## **I. Tahap-Tahap Penelitian**

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

1. Tahap pra lapangan, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengumpulkan data, tahap ini diawali dengan penjajakan lapangan untuk mencari permasalahan. Tahap ini

adalah memilih lapangan penelitian, menyusun rencana lapangan, mengurus surat perizinan, menilai lapangan, mencari tentang dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.

2. Tahap kegiatan lapangan, merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan ditempat penelitian, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan seperti lembaran wawancara, alat perekam suara, kamera dan foto, peneliti melakukan wawancara langsung dengan anak yang bermain *game online* dan orang tua dari anak yang bermain *game online*.
3. Tahap analisis data, tahap ini meliputi kegiatan pengelola data yang telah didapatkan melalui wawancara, 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.
4. 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**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Desa Suak Buluh**

Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur pada awalnya merupakan pemekaran dari desa induk yaitu Desa Labuah, daerah yang terletak  $\pm 6$  Km dari pinggiran laut, Desa Suak Buluh adalah Desa yang mempunyai daratan dan bukit sehingga banyak masyarakat bercocok tanam dan bermukim di daerah tersebut.

Sistem pemerintahan Desa Suak Buluh 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, Kepala Seksi (KASI), Kepala Urusan (KAUR), dan badan permusyawaratan Desa (BPD).

##### **2. Letak dan luas wilayah Goegrafis**

Desa suak buluh merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Simeulue Timur, Desa Suak Buluh berasal dari beberapa keluarga yang menetap dan bercocok tanam, keluarga tersebut bertempat tinggal dengan rukun dan damai sehingga terbentuknya sebuah pemukiman penduduk.

Desa Suak Buluh terdiri dari tiga Dusun yaitu

- a. Dusun Mawar
- b. Dusun Melati
- c. Dusun Seulanga

Desa Suak Buluh memiliki luas 21.000 Km<sup>2</sup>, secara geografis Desa Suak Buluh berbatasan dengan wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Desa Air Dingin
- b. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Desa Ana'ao
- c. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Labuah
- d. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Desa Hutan Negara

Jarak tempuh ke Ibu Kota Provinsi : ± 500 Km

Jarak tempuh ke Ibu Kota Kabupaten : 5 Km

Jarak tempuh ke Ibu Kota Kecamatan : 4 Km

### 3. Jumlah Penduduk

Berdasarkan hasil data kependudukan Desa Suak Buluh yang diperoleh dari kantor Desa Suak Buluh bahwasanya tercatat sebanyak 1.578 jiwa, terdiri dari 800 laki-laki dan 774 perempuan dan terdiri dari 372 KK.

Adapun rinciannya jumlah penduduk Desa Suak Buluh adalah sebagai berikut :

**Table 4.1 Daftar Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur Tahun 2020**

Golongan Umur	Jumlah
0 bulan-11 tahun	533 Jiwa
12-18 tahun	204 Jiwa
19 tahun keatas	841 Jiwa

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, 2020

#### 4. Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan

Mayoritas penduduk Desa Suak Buluh menganut agama Islam dan hanya beberapa orang saja yang beragama Keristen, berdasarkan pengamatan dan data yang diperoleh dari kantor Desa Suak Buluh, terdapat beberapa sarana ibadah di Desa tersebut, untuk aktivitas keagamaan yang dilakukan di Desa Suak Buluh ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu membaca yasin bersama yang diadakan di meunasah yang terdapat di Dusun Mawar, dan diadakan kegiatan TPA di Meunasah yang terdapat di Desa Suak Buluh, berikut daftar sarana ibadah dan aktivitas keagamaan yang terdapat di Desa Suak Buluh:

**Table 4.2 Daftar Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan Tahun 2020**

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

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, 2020.

## 5. Fasilitas pendidikan dan kesehatan

**Table 4.3 Daftar Fasilitas Pendidikan Tahun 2020**

No	Jenis Fasilitas Pendidikan	Jumlah
1	Gedung TK	1
2	Gedung SD	1
3	Gedung SLB	1
4	Gedung SLTP/SMP	1
5	Gedung SLTA/SMK	2

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, 2020.

**Table 4.4 Daftar Fasilitas Kesehatan tahun 2020**

No	Jenis Fasilitas Kesehatan	Jumlah
1	Poskesdes	1
2	Posyandu	2

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, 2020.

## 6. Struktur Pejabat Pemerintah Desa Suak Buluh

**Table 4.5 Daftar Nama Pejabat Pemerintah Desa Suak Buluh**

No	Nama	Jabatan
1	Alisudin TH	Kepala Desa
2	Hendri Wirawan	Sekretaris Daerah
3	Eva Lintasia	Kasi Pemerintahan
4	Muhammad Awal	Kasi Kesejahteraan
5	Lusi Itamonria	Kasi Pelayanan
6	Aryanto	Kaur Keuangan
7	Fitriani. S	Kaur Perencanaan
8	Marina Kamil	Kaur Umum dan Tata Usaha
9	Ansarno	Kepala Dusun Melati
10	Kasban Elfiantono	Kepala Dusun Mawar
11	Irwanto. PS	Kepala Dusun Seulanga

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, 2020.

## 7. Struktur Badan Permusyawaratan Desa Suak Buluh

**Table 4.6 Daftar Nama Badan Permusyawaratan Desa Suak Buluh Tahun 2020**

No	Nama	Jabatan
1	Rayan	Ketua BPD
2	Aliasminsyah	Wakil Ketua BPD
3	Farida Suryanti Kas	Sekretaris BPD

4	Jumhasim	Anggota BPD
5	Ranusa	Anggota BPD
6	Nursayuna	Anggota BPD
7	Gusliman	Anggota BPD

Sumber: Data Diperoleh dari Dokumen Profil Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, 2020, hal. 11

### **B. *Game Online* Dikalangan Anak Di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue**

*Game online* dikalangan anak-anak yang terdapat di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue sangat banyak digemari dan hampir setiap anak di Desa tersebut memainkan *game online* ditambah lagi di Desa Suak Buluh terdapat jaringan *internet* yang cukup baik dan terdapat warung kopi yang menyediakan *wifi* yang digunakan anak-anak bermain *game online* sebagai tempat tongkrongan untuk bermain *game online* sehingga memudahkan anak-anak untuk bermain. Keseharian anak-anak yang bermain *game online* sama seperti anak-anak lainnya pagi harinya bersekolah, siang harinya ada yang mengaji, menonton *televisi*, membantu orang tua, bermain bersama teman-teman terutama bermain *game online*, pada malam harinya kegiatan anak-anak di Desa Suak Buluh ada yang belajar, menonton *televisi*, melanjutkan bermain *game online* sambil nongkrong bersama teman-teman dan masih banyak kegiatan-kegiatan lainnya yang dilakukan oleh anak-anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, walaupun keseharian anak-anak yang bermain *game online* sama dengan keseharian anak-anak lainnya namun anak-anak yang bermain

*game online* lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Sebelum melakukan penelitian secara mendalam sebelumnya peneliti telah melakukan observasi awal di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue. Berdasarkan observasi awal tersebut peneliti menemukan permasalahan di Desa Suak Buluh pada perubahan akhlak dan juga aktivitas remaja dan anak-anak akibat bermain *game online*. Permasalahan yang ada pada saat ini yaitu perubahan aktivitas dan perubahan akhlak remaja dan anak-anak terhadap orangtua, masyarakat dan teman sebayanya yang seharusnya perilaku tersebut tidak dilakukan. Perubahan tersebut adalah aktivitas anak-anak yang bermain *game online* lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan sering pulang larut malam dari pada melakukan kegiatan belajar, dan beribadah. Anak yang bermain *game online* sering menggunakan kata-kata kasar dan marah apabila tidak dibelikan kuota oleh orang tuanya.

Setelah mengamati data sejarah Desa Suak Buluh, letak dan luas wilayah geografis, jumlah penduduk, sarana ibadah, aktivitas keagamaan, struktur pejabat pemerintah Desa Suak Buluh serta semua hal yang berkaitan dengan keadaan yang ada di Desa Suak Buluh. Berikutnya peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap pihak yang terkait yaitu anak yang bermain *game online* dan orang tua dari anak yang bermain *game online* yang terdapat di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue

yang berjumlah 20 orang anak yang bermain *game online* dan 20 orang tua dari anak yang bermain *game online*.

Peneliti melanjutkan pengamatan terhadap aktivitas anak yang bermain *game online* dan dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak yang ada di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, dengan observasi dan wawancara secara langsung. Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

### **1. Aktivitas Anak Yang Bermain *Game Online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue**

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

setelah melakukan observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak yang bermain *game online* bahwa rata-rata anak yang berusia 12-15 tahun memiliki aktivitas yang hampir sama seperti sekolah, bermain bersama teman-teman, menonton *televi*si, mengaji dan pastinya bermain *game online*. Seperti yang disampaikan seorang anak yang bermain *game online* yang ada di Desa Suak Buluh bernama Munadi berusia 12 tahun mengatakan bahwa:

“Aktivitas saya sehari-hari adalah bermain bersama teman-teman seperti main bola, main terjan, main perangkap, mengaji, menonton televisi dan membantu orang tua jaga kios. Namun kegiatan bermain bersama teman-teman lebih banyak

digunakan untuk bermain *game online* bersama dari pada melakukan permainan lainnya.”<sup>83</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Afdan berusia 13 tahun, mengatakan bahwa:

“Aktivitas saya sehari-hari adalah bermain sama teman, mengaji, jalan-jalan, main bola, main *game free fire*, *COC* dan *mobile legend*.”<sup>84</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Rizkizam berusia 14 tahun, mengatakan bahwa:

“Setiap hari saya bermain bersama teman-teman, seperti main bola, main kejar-kejar sama kawan-kawan, mabar *game free fire*, malamnya saya belajar.”<sup>85</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Beni berusia 15 tahun, mengatakan bahwa:

“Kegiatan saya sehari-hari adalah main *game mobil legend*, main bola, main volly, ikut latihan balap motor dan terkadang

---

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Munadi, 23 November 2021

<sup>84</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Afdan, 23 November 2021

<sup>85</sup> Wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Rizkizam, 4 Desember 2021

juga bantu ayah di bengkel, malam nya kadang-kadang nongkrong sambil main *game*.”<sup>86</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada anak-anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak-anak yang bermain *game online* adalah bermain bersama teman-teman, bermain bola, mengaji, menonton *televisi*, jalan-jalan bersama teman, membantu orang tua, dan kegiatan lainnya, namun aktivitas bermain *game online* lebih sering dilakukan dalam kesehariannya.

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh orang tua dari anak yang bermain *game online* tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Srilawati selaku orang tua dari Munadi mengatakan bahwa:

“Aktivitas anak saya setiap hari nya bermain, mengaji, menonton TV dan aktivitas yang palig sering dilakukan oleh anak saya adalah bermain *game online*, anak saya ini jarang belajar ketika malam hari.”<sup>87</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rumina orang tua dari Afdan, mengatakan bahwa:

---

<sup>86</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Beni, 24 November 2021

<sup>87</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Srilawati, 23 November 2021

“Anak saya pada pagi hari nya sekolah, siang harinya istirahat dan saya izinkan untuk bermain bersama teman-temannya karena bermain juga penting bagi anak-anak, saya tidak terlalu memaksakan anak saya untuk terus-terusan belajar, jam 6 sore mengaji di Tahfidz qur’an sekalian shalat maghrib dan isya disana, sepulangnya dari mengaji anak saya akan bermain *game online* ketika HP sudah di tangannya.”<sup>88</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yusmidar orang tua dari Rizkizam, mengatakan bahwa:

“Aktivitas sehari-hari anak saya adalah pagi nya sekolah, siangnya bermain *game*, main sama kawan-kawannya, malam harinya saya menyuruhnya untuk belajar.”<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Aslinawati orang tua dari Beniar Putra, mengatakan bahwa:

“Kegiatan anak saya ini sehari-hari adalah sekolah, membantu-bantu ayahnya di bengkel, bermain, makan, tidur, terkadang malamnya keluar sama kawan-kawannya tetapi itu jarang karena sering tidak saya izinkan untuk keluar malam.”<sup>90</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, peneliti memperoleh informasi bahwa pernyataan dari setiap orang tua hampir sesuai dengan pernyataan dari

---

<sup>88</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Rumina, 23 November 2021

<sup>89</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Yusmidar, 5 Desember 2021

<sup>90</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Aslinawati, 27 November 2021

anak-anak yang bermain *game online*, rata-rata orang tua menyatakan bahwa kegiatan anak mereka sehari-hari adalah sekolah, bermain, belajar, mengaji dan bermain *game online*.

Aktivitas anak yang bermain *game online* berusia 12-15 tahun hampir sama dengan aktivitas anak yang bermain *game online* berusia 16-18 tahun yaitu seperti bermain bersama teman-teman, sekolah atau kegiatan lainnya. Namun ada sedikit perbedaan dari aktivitas yang dilakukan oleh anak yang bermain *game online* berusia 16-18 tahun yaitu bermain *game online* bersama teman-teman hingga pulang larut malam, kegiatan ini hampir setiap hari dilakukan oleh anak yang bermain *game online* berusia 16-18 tahun. Seperti yang dikatakan oleh Safanu berusia 16 tahun, mengatakan bahwa:

“Setiap hari saya bermain *game online* terkadang main saat pagi dan siang hari, tetapi lebih sering nongkrong sambil bermain *game online* bersama teman-teman di malam harinya, selain bermain *game online* kegiatan saya mengaji dan latihan *marching band*”.<sup>91</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Ichsan berusia 17 tahun, mengatakan bahwa:

“Kegiatan saya sehari-hari adalah kuliah *online*, main bola bersama teman, main *game online* seperti *game mobil legend* dan *free fire* tetapi lebih sering main *game mobil legend* dan biasanya main bersama teman-teman sambil nongkrong di warkop pada malam harinya, selain itu saya main *handphon*

---

<sup>91</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Putra Agung Safanu, 24 November 2021

sambil lihat-lihat *tik-tok* dan jika ada tugas kuliah saya belajar dan mengerjakan tugas.”<sup>92</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Arayanta berusia 18 tahun, mengatakan bahwa:

“kegiatan saya sehari-hari bekerja di warung kopi dan bermain *game online*, saya jarang bermain dengan teman-teman karena saya lebih sering berada di warung tempat saya berkerja, bermain *game online* saya lakukan hanya saat ngumpul bersama teman-teman saja, terkadang main di sore hari dan malam hari saat saya tidak berkerja.”<sup>93</sup>

Pernyataan dari anak yang bermain *game online* yang berusia 16-18 tahun diperkuat oleh pernyataan orang tua dari masing-masing anak, yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, orang tua dari anak yang bermain *game online* yang berusia 16-18 tahun tersebut mengatakan bahwa:

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ramiati orang tua dari Safanu, mengatakan bahwa:

“Aktivitas anak saya setiap harinya latihan *marching band*, selain itu bermain sama kawan, kadang-kadang juga main *game* sendiri di kamar, saat masuk waktu shalat anak saya wudhu terus melaksanakan shalat, selesai shalat magrib mengaji lalu keluar bersama kawan-kawannya ke warung kopi pulang nya bisa sampai jam 12 malam.”<sup>94</sup>

---

<sup>92</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Ichsana, 24 November 2021

<sup>93</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Arayanta, 24 November 2021

<sup>94</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Ramiati, 26 November 2021

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Hendri orang tua dari Ichsan, mengatakan bahwa:

“Anak saya setiap harinya berada di rumah dan jarang keluar rumah kecuali di ajak oleh teman-temannya untuk bermain, saat di rumah pagi atau siang hari anak saya kuliah *online*, selain itu bermain *game* sambil ngobrol-ngobrol sama temannya di dalam *game*, terkadang juga membuat tugas kuliahannya seperti tugas video, *power point* dan tugas lainnya. Anak saya lebih sering keluar rumah saat malam hari, hampir setiap malam keluar dan ngumpul bersama teman-temannya hingga larut malam, bahkan pernah pulang sampai jam 2 pagi. Setiap saya tegur dia hanya diam dan mendengarkan apa yang saya bilang, namun malam besoknya anak saya tetap keluar malam bersama teman-temannya.”<sup>95</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani orang tua dari Arayanta, mengatakan bahwa:

“Anak saya sekarang sudah lulus sekolah namun dia tidak melanjutkan kuliahnya, sekarang anak saya bekerja di warung kopi, kegiatannya banyak dihabiskan untuk bekerja, tetapi disaat tidak ada kerjaan anak saya main bersama teman-temannya, saat berada di rumah saya sering melihat anak saya bermain *game online*, anak saya sering pulang larut malam terkadang pulang jam 1 pagi dan pernah juga pulang jam 2 pagi.”<sup>96</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua dan anak yang bermain *game online*, hal ini dapat menguatkan peneliti untuk membuat kesimpulan bahwa aktivitas anak yang bermain *game online* sama saja dengan aktivitas anak-anak yang lain, namun

---

<sup>95</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Hendri Wirawan, 26 November 2021

<sup>96</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Ani, 27 November 2021

aktivitas anak yang bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* bahkan sering pulang larut malam hanya untuk bermain *game online* bersama teman-teman di warung kopi atau tempat tongkrongan lainnya.

## **2. Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.**

### **a. Mengucapkan Kata-Kata Kasar**

Dampak bermain *game online* adalah pengaruh atau suatu hal yang mendatangkan suatu akibat terhadap akhlak anak setelah mengenal *game online* salah satu dampaknya adalah sering mengucapkan kata-kata kasar. Seperti yang disampaikan seorang anak yang bermain *game online* yang ada di Desa Suak Buluh bernama Ratil berusia 12 tahun mengatakan bahwa:

“Saat saya main *game free fire* dari situlah saya sering mengucapkan kata-kata kasar seperti bodoh, taik, anjir dan banyak lagi, kata-kata itu saya ucapkan saat sedang bermain *game online* saja.”<sup>97</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Agam berusia 13 tahun, mengatakan bahwa:

---

<sup>97</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Ratil, 4 Desember 2021

“saat sedang bermain *game online* saya pernah mengucapkan kata-kata kasar seperti bodoh, anjir atau anjay kata-kata itu sering saya dengar dari orang-orang yang ada di dalam *game* itu dan sekarang saya juga mengikuti kata-kata tersebut.”<sup>98</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama fitra berusia 14 tahun, mengatakan bahwa:

“Selama bermain *game online* sekali-kali pernah juga mengatakan kata-kata kasar saat kalah ataupun saat saya bermain bersama teman saya yang tidak terlalu jago memainkan *game*.”<sup>99</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Putra berusia 15 tahun, mengatakan bahwa:

“sebelum bermain *game online* saya memang sudah sering mengucapkan kata-kata kasar, namun setelah mengenal *game online* saya lebih banyak mengetahui kata-kata kasar tersebut seperti anjing, jancok dan tolol. Kata-kata tersebut sering di ucapkan oleh temen random saat bermain *game online*.”<sup>100</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Agung berusia 16 tahun, mengatakan bahwa:

---

<sup>98</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Agam, 4 Desember 2021

<sup>99</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Fitra, 23 November 2021

<sup>100</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Putra, 4 Desember 2021

“Saat main *game* sudah pasti saya pernah mengucapkan kata-kata kasar, kata-kata kasar itu saya denger dari orang lain yang ada dalam *game* tersebut”<sup>101</sup>

“Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Akil berusia 17 tahun, mengatakan bahwa:

“Saat sedang main *game online* saya pernah juga mengucapkan kata-kata kasar kepada teman main atau bahkan ngomong sendiri dan mengucapkan kata-kata kasar tersebut saat kalah dalam permainan, kata-katanya seperti taik, bangsat, anjing, dan kata-kata lainnya. Kata-kata tersebut sering saya denger dari orang yang bermain *game online* juga, selain itu kata-kata kasar tersebut sering saya dengar dari youtuber yang *live streaming video game online* juga.”<sup>102</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Wawan berusia 18 tahun, mengatakan bahwa:

“saya pernah mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game online*, apa lagi saat sedang kesal karena kalah menyelesaikan pertandingan.”<sup>103</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan anak yang bermain *game online* rata-rata anak mengaku bahwa pernah mengucapkan kata-kata kasar saat sedang bermain *game online*.

---

<sup>101</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Agung, 23 November 2021

<sup>102</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Akil, 27 November 2021

<sup>103</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Wawan, 28 November 2021

Peneliti juga menanyakan hal yang sama kepada orang tua dari anak yang bermain *game online*, mengenai apakah anak nya sering atau tidak nya berkata-kata kasar setelah mengenal *game online*, sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Irna orang tua dari Ratil, bahwa:

“Saat sedang bermain *game* di rumah, saya sering mendengar anak saya berbicara sendiri, marah-marah dan mengatakan kata-kata kasar, saat melihat anak saya bersikap seperti itu saya selalu menegurnya.”<sup>104</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Cut orang tua dari Agam, mengatakan bahwa:

“Dulu anak saya tidak pernah mengucapkan kata-kata yang tidak pantas ia ucapkan, namun setelah mengenal *game online* anak saya meniru perkataan orang-orang yang ada dalam *game* tersebut sehingga anak saya juga mengikuti kata-kata yang tidak baik itu.”<sup>105</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Reni orang tua dari Fitra, mengatakan bahwa:

“Selama anak saya bermain *game* saya sering mendengar anak saya mengucapkan kata-kata kasar, saya heran mengapa anak-anak sekarang bersikap seperti itu, anak-anak yang sedang

---

<sup>104</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Irna, 5 Desember 2021

<sup>105</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Cut, 5 Desember 2021

bermain *game* bersama anak saya juga terkadang sering mengatakan kata-kata kasar.”<sup>106</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yus orang tua dari Putra, mengatakan bahwa:

“Ya, setiap sedang bermain *game online* anak saya selalu saja mengucapkan kata-kata yang tidak baik, semua kata-kata itu keluar dari mulut nya, sampai-sampai saya geram menyubit mulut anak saya itu.”<sup>107</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Asriwati orang tua dari Agung, mengatakan bahwa:

“Saya pernah mendengar anak saya mengucapkan kata-kata yang tidak baik ketika sedang bermain *game online*, saya juga pernah mendengar orang yang ada dalam *game* tersebut entah itu kawannya atau orang lain yang tidak dikenali oleh anak saya juga mengucapkan kata-kata kasar itu.”<sup>108</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Julia orang tua dari Akil, mengatakan bahwa:

“Saat saya memperhatikan anak saya secara diam-diam ketika sedang bermain *game online* anak saya pernah berbicara sendiri dan kadang-kadang mengucapkan kata-kata yang saya sendiri tidak suka mendengarnya, namun ketika dia sedang bermain

---

<sup>106</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Reni, 25 November 2021

<sup>107</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Yus, 5 Desember 2021

<sup>108</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Asrinawati, 24 November 2021

*game online* dan saya berada didekat dia, anak saya tidak mengucapkan kata-kata kasar tersebut.”<sup>109</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Rumaini orang tua dari Wawan, mengatakan bahwa:

“Ketika anak saya di rumah dan sedang bermain *game online* kadang-kadang anak saya pernah juga mengucapkan kata-kata kasar.”<sup>110</sup>

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

Dari hasil wawancara peneliti dengan anak yang bermain *game online* beserta orang tua dari masing-masing anak, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa anak yang bermain *game online* sering mengatakan kata-kata kasar saat sedang bermain *game online*, kata-kata kasar tersebut diperoleh dari *game online* yang dimainkan, dari orang yang bermain *game online* yang terhubung melalui *internet* sehingga dapat berkomunikasi walaupun jaraknya sangat jauh, dari teman-teman yang ada di sekitar mereka dan dari konten kreator *youtube* yang menampilkan video-video tentang *game online* yang sering mengucapkan kata-kata kasar.

---

<sup>109</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Julia, 27 November 2021

<sup>110</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Rumaini, 28 November 2021

## b. Marah dan Berbohong Ketika Tidak Diberikan Kuota Internet

Bermain *game online* perlu yang namanya kuota *internet* atau jaringan *internet* agar dapat menjalankan kegiatan bermain *game* tersebut, apabila tidak memiliki kuota *internet*, *game online* yang dimainkan tidak akan berfungsi dan tidak dapat dimainkan, oleh karena itu setiap pengguna *game online* sangat memerlukan kuota *internet* atau jaringan *internet*. Dari hasil wawancara peneliti bersama anak yang bermain *game online* peneliti menemukan bahwa rata-rata anak yang bermain *game online* akan kesal dan marah apabila tidak diberikan kuota *internet*. Seperti yang dikatakan oleh Rizki berusia 14 tahun, bahwa:

“Terkadang saya kesal dan merajuk ketika orang tua tidak membelikan saya kuota *internet* karena tidak bisa bermain *game online* bersama teman-teman.”<sup>111</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Fadli berusia 15 tahun, mengatakan bahwa:

“Saya tidak pernah memita kepada orang tua saya untuk membeli paket karena dirumah saya ada *wifi*, saya bisa bermain kapan saja, tetapi terkadang orang tua suka mematikan *wifi* nya ketika saya sedang bermain *mobile legend*, ketika *wifi* itu dimatikan saya merasa kesal dan marah, saya meminta mama atau ayah untuk menyalakan *wifi* nya lagi.”<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Rizki, 1 Desember 2021

<sup>112</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Fadli, 27 November 2021

Pernyataan anak-anak yang bermain *game online* tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh orang tua nya, seperti yang dikatakan oleh Ibu Gustilawati orang tua dari Rizki, bahwa:

“Ketika saya tidak membelikan kuota *internet* kepada anak saya untuk bermain *game online* anak saya akan memaksa untuk dibelikan kuota *internet* sampai merajuk dan menangis-nangis.”<sup>113</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Darmina orang tua dari Fadli, mengatakan bahwa:

“Di rumah saya ada wifi, anak saya bermain *game online* menggunakan wifi tersebut, ketika anak saya sudah terlalu lama bermain dan tidak tahu membagi waktu untuk belajar dan kegiatan lainnya, saya sering mematikan wifi tersebut, anak saya pernah marah dan kesal sampai menangis-nangis meminta untuk menyalakan wifi itu kembali, namun saya tetap tegas kepada anak saya dan menyimpan HP yang digunakan untuk bermain *game online*. Karena sebagai orang tua harus tegas terhadap anak dan tidak boleh terlalu memanjakan anak.”<sup>114</sup>

Pernyataan orang tua dari anak yang bermain *game online* tersebut semakin menguatkan bahwa anak yang bermain *game online* sering marah dan kesal apabila tidak diberikan kuota *internet*.

Tidak semua anak yang bermain *game online* akan marah atau kesal saat tidak diberikan kuota *internet* oleh orang tua nya, namun ada beberapa hal yang dilakukan anak-anak tersebut yang dinilai memiliki

---

<sup>113</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Gustilawati, 2 Desember 2021

<sup>114</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Darmina, 27 November 2021

sikap yang buruk hanya untuk mendapatkan kuota *internet* sikap tersebut adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Rian berusia 16 tahun, mengatakan bahwa:

“Ketika orang tua tidak membelikan saya kuota *internet* respon saya biasa saja, tetapi saya pernah meminta uang lebih dengan alasan uang untuk buat tugas, sebenarnya uang tersebut saya gunakan untuk membeli kuota *internet* dan untuk ngopi malam nya di warkop sambil bermain *game online* bersama teman-teman.”<sup>115</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Ichsan berusia 17 tahun, mengatakan bahwa:

“Saya sering meminta uang kepada orang tua membeli kuota *internet* yang digunakan untuk kuliah *online*, tetapi kuota tersebut lebih sering habis gara-gara digunakan untuk bermain *game online*. Ketika kuota tersebut habis saya pernah mengambil uang dari dalam dompet mama saya tapi saya mengambilnya sedikit-sedikit lalu saya kumpulkan untuk membeli kuota *internet*.”<sup>116</sup>

Pernyataan antara Rian dan Ichsan di atas menunjukkan bahwa sebagian anak yang bermain *game online* tidak marah ketika tidak diberikan kuota *internet* oleh orang tua nya, hanya memiliki rasa kesal saja tidak sampai memarahi dan membentak orang tua. Namun anak-anak tersebut akan melakukan hal-hal yang tidak baik untuk

---

<sup>115</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Rian, 1 Desember 2021

<sup>116</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Ichsan, 24 November 2021

mendapatkan uang membeli kuota yaitu berbohong kepada orang tua atau mengambil uang orang tua tanpa izin terlebih dahulu.

Dari hasil wawancara antara peneliti dengan anak yang bermain *game online* beserta orang tua dari masing-masing anak tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak yang buruk terhadap anak yaitu dengan tidak adanya kuota atau jaringan *internet* akan mengakibatkan anak berusaha untuk mendapatkan kuota atau jaringan *internet* tersebut agar tetap dapat bermain *game online*. Ketika anak yang bermain *game online* tidak memiliki kuota *internet* maka anak-anak tersebut akan meminta kepada orang tua nya untuk diberikan kuota *internet*, ketika orang tua tidak memberika kuota *internet* rata-rata anak yang bermain *game online* akan marah dan kesal karena tidak dapat bermain *game online* ketika tidak memiliki kuota *internet*. Selain marah dan kesal anak yang bermain *game online* tidak segan-segan untuk berbohong dan bahkan mengambil uang orang tua tanpa sepengetahuan orangtuanya.

### **c. Mengabaikan Teguran Saat Sedang Bermain Game Online**

Akhlak seseorang dapat dilihat dari sikap dan tingkahlakunya kepada orang lain, seperti bagaimana respon seorang anak yang bermain *game online* ketika mendapat teguran dari orang lain atau dari orang tuanya sendiri saat sedang bermain *game online*, berikut respon yang dilakukan anak yang sedang bermain *game online* saat ditegur ketika bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Munadi berusia 12 tahun, mengatakan bahwa:

“Saya pernah kesal ketika orang tua menegur saya saat sedang bermain *free fire*, dan menyuruh saya untuk menjaga kios, selalu saya bilang “tunggu dulu lah mak, lagi main ni nanti kalah” saya tetap melanjutkan bermain *game online* dan tidak berhenti walaupun sudah ditegur orang tua.”<sup>117</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Andi berusia 15 tahun, mengatakan bahwa:

“Kalo ada yang tegur saya bermain *game* palingan saya hanya mendengarkannya saja, bahkan jika sedang bersama teman-teman pernah kami mengejek orang yang menegur tersebut sambil bilang “sibuk kali negur-negur orang macam tempat ni punya dia”. Tetapi jika orang tua yang negur palingan saya bilang “iya tunggu bentar” dan melanjutkan bermain *game* sampai selesai.”<sup>118</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak yang bermain *game online* bernama Alfin berusia 16 tahun, mengatakan bahwa:

“ketika ada yang menegur saya bermain *game online* terkadang saya marah dan kesal, tidak mengopennya dan tetap lanjut main *game*.”<sup>119</sup>

---

<sup>117</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Munadi, 23 November 2021

<sup>118</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Andi, 1 Desember 2021

<sup>119</sup> Hasil wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Alfin, 28 November 2021

Berdasarkan pernyataan anak yang bermain *game online* peneliti memperoleh informasi bahwa rata-rata anak yang bermain *game online* mengabaikan teguran ketika anak-anak tersebut sedang bermain *game*, bahkan ada yang mengolok-olokkan orang yang menegur tersebut.

Untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat peneliti kembali menanyakan kepada orang tua dari anak yang bermain *game online* mengenai respon anaknya ketika ditegur saat bermain *game online*. Rata-rata orang tua mengatakan bahwa ketika anak-anak sedang bermain *game online* sama sekali tidak suka diganggu atau ditegur, ketika diperintahkan untuk berhenti anak-anak mengabaikan perintah tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Srilawati orang tua dari Munadi mengatakan bahwa:

“Ketika anak saya sedang bermain *game online* sama sekali tidak suka diganggu atau disuruh untuk melakukan kegiatan lain, saat saya menyuruh anak saya untuk belajar dia hanya mengatakan “iya tunggu sebentar mak” lalu dia melanjutkan bermain lagi, bahkan marah saat diperintahkan berhenti untuk bermain *game online*.”<sup>120</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Darma orang tua dari Andi, mengatakan bahwa:

---

<sup>120</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Srilawati, 23 November 2021

“Anak saya ketika ditegur saat bermain *game online* dia hanya mendengarkan saja dan tetap lanjut bermain *game online*.<sup>121</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Jusmiati orang tua dari Alfin, mengatakan bahwa:

“Saya pernah menegur anak saya agar tidak terus-terusan bermain *game online*, anak saya hanya diam namun tetap melanjutkan bermain bahkan pernah marah juga ketika ditegur saat sedang bermain *game online*. ”<sup>122</sup>

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

Dari sekian banyak anak yang marah dan mengabaikan ketika di tegur saat bermain *game online*, ada seorang anak yang mengatakan bahwa tidak marah dan menuruti saat ditegur ketika sedang bermain *game online*, nama anak tersebut adalah Rizkizam berusia 14 tahun, mengatakan bahwa

“Ketika orang tua saya menegur saya saat sedang bermain *game online* dan menyuruh saya untuk berhenti sesaat, saya

---

<sup>121</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Darma, 2 Desember 2021

<sup>122</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Jusmiati, 28 November 2021

selalu menurutinya karena saya takut dimarahi oleh orang tua”<sup>123</sup>

Pernyataan Rizkizam sesuai dengan pernyataan dari orang tuanya yaitu Ibu Yusmidar, mengatakan bahwa:

“Anak saya ketika ditegur saat sedang bermain *game online* dia tidak pernah marah atau mengabaikan saya, ketika saya menyuruhnya untuk berhenti maka dia akan menghentikan permainannya itu, terkadang dia tetap melanjutkan bermain *game* tetapi hanya untuk menyelesaikan misi dari permainan tersebut, ketika sudah selesai anak saya segera berhenti bermain *game online*.”<sup>124</sup>

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

---

<sup>123</sup> Wawancara dengan Anak yang Bermain *Game Online*, di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Rizkizam, 4 Desember 2021

<sup>124</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Yusmidar, 5 Desember 2021

#### **d. Pernyataan Orang Tua Bahwa *Game Online* Berdampak Pada Akhlak Anak**

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

“Menurut saya *game online* ini sangat berdampak bagi akhlak anak saya, setelah mengenal *game online* anak saya sudah susah disuruh untuk melakukan kegiatan lain, ketika di tegur tidak mau mendengar, ketika dilarang untuk bermain *game online* anak saya malah marah-marah dan pikirannya itu di HP terus.”<sup>125</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rumina orang tua dari Afdal, mengatakan bahwa:

“Bagi saya 99% *game online* ini berdampak pada akhlak anak, kalo bisa *game online* ini dihapus saja, menurut saya orang yang menciptakan *game online* ini adalah orang yang tidak berpedidikan, dengan adanya *game online* anak-anak bisa tahu

---

<sup>125</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Srilawati, 23 November 2021

kata-kata kasar, sulit untuk dikontrol dan ketika ditegur marah-marah karena sudah keasikan bermain *game*.<sup>126</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Aslinawati orang tua dari Beniar Putra, mengatakan bahwa:

“Menurut saya *game online* berdampak pada akhlak anak baik itu perilakunya, sikapnya, susah disuruh bahkan berdampak juga pada pendidikannya karena bermain *game online* pada malam hari hingga larut malam jadi telat bangun kesekolah.”<sup>127</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ramiati orang tua dari Safanu, mengatakan bahwa:

“*Game online* sangat berdampak pada ahlak anak, sebaiknya *game online* ditiadakan saja sehingga anak-anak tidak mengenal yang namanya *game online* lagi, semenjak kenal *game online* anak saya susah untuk ditegur dan sering keluar malam hanya untuk bermian *game online* hingga pulang larut malam.”<sup>128</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Hendri orang tua dari Ichsan, mengatakan bahwa:

“Sudah pasti *game online* berdampak pada akhlak anak, karena dengan adanya *game online* anak tidak mengenal waktu lagi bahkan lupa terhadap ibadah, ketika dinasehati tidak mau didengar, selalu marah ketika dilarang bermain *game online*

---

<sup>126</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Rumina, 23 November 2021

<sup>127</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Aslinawati, 27 November 2021

<sup>128</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Ramiati, 26 November 2021

terus menerus yang paling parah adalah sering sekali berkata-kata kasar saat sedang bermain *game online*, anak saya juga jadi sering pulang larut malam karena bermain *game online* bersama teman-temannya di luar.”<sup>129</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ani orang tua dari Arayanta, mengatakan bahwa:

“Yang saya perhatikan *game online* juga berdampak pada akhlak anak karena dengan adanya *game online* anak lebih sering berkata-kata kasar bahkan melawan orang tua ketika dilarang bermain *game online*.”<sup>130</sup>

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

---

<sup>129</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Hendri, 26 November 2021

<sup>130</sup> Hasil wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online*, Ani, 27 November 2021

### C. Analisa Penelitian

Pengumpulan data dilakukan secara langsung oleh peneliti di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. pertanyaan wawancara dilakukan secara langsung kepada 20 orang anak yang bermain *game online* dan 20 orang tua dari anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.

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

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

dengan data yang diperoleh di lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Aktivitas Anak Yang Bermain *Game Online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue

Pembuktian pertama adalah aktivitas anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue dapat dilihat pada hasil analisis penelitian diperoleh bahwa aktivitas anak yang bermain *game online* sama saja seperti anak-anak yang tidak bermain *game online* lainnya yaitu seperti sekolah, bermain, menonton *televisi*, membantu orang tua, mengaji dan aktivitas lainnya. walaupun tetap mengikuti aktivitas lain namun aktivitas anak yang bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* bahkan sering pulang larut malam hanya untuk bermain *game online* bersama teman-teman di warkop atau tempat tongkrongan lainnya.

2. Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue.

Dari hasil analisis penelitian memperoleh pembuktian bahwa *game online* berdampak pada akhlak anak yang bermain *game online*, dampak tersebut adalah sering berkata-kata kasar, marah saat tidak diberikan kuota *internet* dan tidak peduli saat ditegur ketika sedang bermain *game online*. Dari hasil wawancara rata-rata anak yang bermain *game online* mengakui bahwa setelah mengenal *game online* setiap anak pernah melakukan hal-hal buruk yang berdampak buruk pada akhlak anak-anak tersebut.

Setiap orang tua juga mengakui bahwa *game online* sangat berdampak pada akhlak anak bahkan sebagian orang tua menginginkan bahwa *game online* ditiadakan oleh pemerintah, agar anak-anak terhindar dari hal-hal yang berdampak pada akhlak.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue. maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue adalah sama seperti anak-anak yang tidak bermain *game online* lainnya yaitu sekolah, bermain bersama teman-teman, mengaji, menonton *televisi*, jalan-jalan, membantu orang tua dan melakukan kegiatan lainnya. Walaupun tetap mengikuti aktivitas lain namun aktivitas anak yang bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* bahkan sering pulang larut malam hanya untuk bermain *game online* bersama teman-teman di warkop atau tempat tongkrongan lainnya.
2. Dampak bermain *game online* terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue adalah mengucapkan kata-kata kasar, marah dan berbohong ketika tidak diberikan kuota internet dan mengabaikan teguran saat sedang bermain *game online*. Sebagian orang tua juga mengakui bahwa *game online* sangat berdampak pada akhlak anak bahkan sebagian orang tua menginginkan bahwa *game online* ditiadakan oleh pemerintah.

## B. Saran

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

1. Kepada anak yang bermain *game online* agar dikurangi waktu untuk bermain *game online*, apabila dalam *game online* tersebut terdapat hal-hal yang tidak baik seperti berkata-kata kasar, memampilkan adegan kekerasan dan hal buruk lainnya sebaiknya jangan ditiru. Bermain *game online* boleh-boleh saja namun harus pintar membagi waktu antara belajar, mengaji, beribadah dan kegiatan lainnya, jangan karena *game online* akhlak dan perilaku 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*.
3. Kepada peneliti lain, penelitian ini masih banyak kekurangan sehingga perlu kritik dan saran, namun semoga saja penelitian ini dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai rujukan sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

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

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

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

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
 NOMOR: B- 2572 /Jn.08/FTK/KP.07.6/03/2021

3

TENTANG

**PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA/ FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUN UIN AR-RANIRY

- Memimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa/ pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjukan pembimbing skripsi yang ditunjukkan 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 Genap Tahun Akademik 2021/2022.
- 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/KM.K.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Memperhatikan : Keputusan Sidang / Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tanggal 23 Desember 2020.

MEMUTUSKAN

Menetapkan  
PERTAMA

: Menunjukkan Saudara:

Imran, M. Ag.

Abdul Haris Hasmar, S.Ag.,M. Ag.

sebagai Pembimbing Pertama

sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing skripsi sebagai berikut:

Nama : Adella Wirawan

NIM : 170201111

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue)

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021, SP-DIPA - 025.04.2.423925/2021 Tanggal 23 November 2021.
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022.
- 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.

AR-RANIRY

Ditetapkan : Banda Aceh  
 Pada Tanggal : 03 Maret 2021

Ah-Resib

Dekan

Muslim Razali

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



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-17240/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue

Assalamu'alaikum Wr. Wb,  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ADELIA WIRAWAN / 170201111**

Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Agama Islam

Alamat sekarang : Lr. Jepara, Gampoeng Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh

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 Bermain Game Online terhadap Akhlak Anak ( Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue )**

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

Banda Aceh, 30 November 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelenbagaan,

الرانيري

A R - R A N I R Y



Berlaku sampai : 30 Desember  
 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



**PEMERINTAH KABUPATEN SIMEULUE  
KECAMATAN SIMEULUE TIMUR  
DESA SUAK BULUH**

*Jl. Tenku Umar Km 4,5 Sinabang – Laskin Telp./Fax. (0650) ..... Kode Pos 23891*

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSAKAN PENELITIAN

Nomor : 074 / 1.155 / SBL / 2021

Kepala Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue dengan ini menerangkan bahwa :

1. Nama : ADELIA WIRAWAN
2. NIM : 170201111
3. Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PAI
4. Semester : IX (Sembilan)
5. Tempat Penelitian : Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur  
Kabupaten Simeulue
6. Judul Penelitian : “Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak”  
(Studi kasus Desa Suak Buluh, Kec. Simeulue Timur,  
Kabupaten Simeulue Provinsi Aceh)

Benar yang namanya diatas telah melaksanakan penelitian di Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue, telah melakukan penelitian dengan Judul Penelitian “*Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak*” (Studi kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue Provinsi Aceh). Dari tanggal 23 November sampai dengan 05 Desember 2021.

Demikian surat ini kami buat, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Suak Buluh, 06 Desember 2021

Kepala Desa Suak Buluh

AR - RANIE

ALISUDIN, TH

## KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK ANAK  
(STUDI KASUS DESA SUAK BULUH, KECAMATAN SIMEULUE  
TIMUR, KABUPATEN SIMEULUE)

No	Rumusan masalah	Indikator	Instrumen	Sumber data
1	Apa dampak bermain <i>game online</i> terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue?	Untuk mengetahui dampak bermain <i>game online</i> terhadap akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue	Wawancara	1. Anak yang bermain <i>game online</i> di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue
2	Bagaimana aktivitas anak yang bermain <i>game online</i> di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur,	Untuk melihat aktivitas yang dilakukan anak yang bermain <i>game online</i> di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue		2. Orang tua dari anak yang bermain <i>game online</i> di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue

	Kabupaten Simeulue?	Timur, Kabupaten Simeulue.		
--	------------------------	----------------------------------	--	--

**A. Pedoman wawancara dengan anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue**

**Rumusan Masalah Pertama**

1. Apakah anda bermain *game online*?
2. Sejak kapan anda bermain *game online*?
3. *Game online* jenis apa yang anda mainkan?
4. Apakah *game online* yang anda mainkan menampilkan adegan kasar dan berbahaya
5. Apakah anda sering meniru perilaku karekter yang anda mainkan?
6. Ketika bermain apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar?
7. Apakah kata-kata kasar yang anda ucapkan anda menirunya dari *game online* yang anda mainkan atau dari teman bermain anda?
8. Sebelum kenal *game online* bagaimana perilaku anda?
9. Bagaimana respon anda jika ada yang menegur anda bermain *game online*?
10. Apa yang anda lakukan jika anda kalah dalam menyelesaikan pertandingan *game online*?

11. Ketika teman satu tim anda kurang mahir bermain *game online* apa yang anda lakukan?
12. Apa yang anda lakukan jika orang tua tidak memberikan kuota internet untuk bermain *game online*?
13. Bagaimana respon anda jika orang tua melarang anda untuk bermain *game online*?
14. Setelah anda bermain *game online*, bagaimana keadaan anda?

### **Rumusan Masalah kedua**

1. Sebelum mengenal *game online* aktivitas apa saja yang anda lakukan?
2. Selain bermain *game online* kegiatan apa saja yang anda lakukan?
3. Dimana anda sering bermain *game online*, apakah di rumah atau di tempat lain?
4. Dalam sehari seberapa sering anda bermain *game online*?
5. Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain *game online* dengan aktivitas lainnya seperti beribadah dan belajar?
6. Ketika sedang bermain *game online* lalu masuk waktu shalat apakah anda langsung shalat atau tetap bermain *game online*?
7. Anda lebih mengutamakan bermain *game online* atau belajar?
8. Apakah anda sering bersosialisasi dengan teman-teman tanpa memainkan *game online*?
9. Jika bosan atau lelah bermain *game online* aktivitas apa yang anda lakukan?
10. Apakah anda sering pulang larut malam hanya untuk bermain *game online* bersama teman-teman?

**A. Pedoman wawancara dengan orang tua dari anak yang bermain *game online* di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue**

**Rumusan Masalah Pertama**

1. Apakah anak bapak/ibu bermain *game online*?
2. Sejak kapan anak bapak/ibu bermain *game online*?
3. Bagaimana perilaku anak bapak/ibu setelah mengenal *game online*?
4. Apakah anak bapak/ibu sering mengucapkan kata-kata kasar saat sedang bermain *game online*?
5. Bagaimana respon anak bapak/ibu saat tidak diberikan kuota internet sehingga anak tidak dapat bermain *game online*?
6. Ketika sedang bermain *game online* lalu masuk waktu sholat apakah anak bapak/ibu langsung sholat atau tetap bermain *game online*?
7. Apa yang dilakukan anak bapak/ibu saat dilarang bermain *game online*?
8. Apakah anak yang bermain *game online* sering menimbulkan keributan saat sedang bermain bersama teman-temannya?
9. Menurut bapak/ibu apakah *game online* berdampak pada akhlak anak?
10. Apakah ada perubahan akhlak yang terjadi pada anak bapak/ibu setelah mengenal *game online*?
11. Apa yang bapak/ibu lakukan jika menyadari bahwa *game online* berdampak pada akhlak anak?

### **Rumusan Masalah Kedua**

1. Bagaimana aktivitas sehari-hari yang dilakukan anak bapak/ibu?
2. Sebelum mengenal *game online* aktivitas apa saja yang dilakukan oleh anak bapak/ibu?
3. Selain bermain *game online* kegiatan apa saja yang anak bapak/ibu lakukan?
4. Dalam sehari seberapa sering anak bapak/ibu bermain *game online*?
5. Bagaimana cara bapak/ibu membagi waktu anak untuk melakukan aktivitas lain seperti beribadah dan belajar?
6. Apakah anak bapak/ibu lebih mengutamakan bermain *game online* dari pada beribadah dan belajar?
7. Apakah anak bapak/ibu sering bersosialisasi dengan teman-teman tanpa memainkan *game online*?
8. Dimana anak bapak/ibu sering bermain *game online*, apakah di rumah atau di tempat lain?
9. Apakah anak bapak/ibu sering pulang larut malam hanya untuk bermain *game online* bersama teman-temannya?

**LAMPIRAN FOTO**

**WAWANCARA BERSAMA ANAK YANG BERMAIN *GAME*  
*ONLINE***



Wawancara bersama Munadi berusia 12 tahun



Wawancara bersama Afdan berusia 13 Tahun



Wawancara bersama Rizkizam berusia 14 tahun



Wawancara bersama Beniar Putra berusia 15 tahun



Wawancara bersama Safanu berusia 16 tahun



Wawancara bersama Ichsan berusia 17 tahun



Wawancara bersama Arayanta berusia 18 tahun

**WAWANCARA BERSAMA ORANG TUA DARI ANAK YANG  
BERMAIN BERMAIN *GAME ONLINE***



Wawancara bersama Ibu Srilawati orang tua dari Munadi



Wawancara bersama Ibu Rumina orang tua dari Afdan



Wawancara bersama Ibu Yusmidar orang tua dari Rizkizam



Wawancara bersama Bapak Hendri Wirawan orang tua dari Ichsan



Wawancara bersama Ibu Irna Susanti orang tua dari Ratil

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Adelia Wirawan
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Kampung Aie, 21 Mei 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Desa Suak Buluh, Kecamatan  
Simeulue Timur, Kabupaten  
Simeulue
6. Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/170201111
7. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Hendri Wirawan
  - b. Ibu : Irna Susanti
  - c. Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
  - d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
8. Alamat : Desa Suak Buluh, Kecamatan  
Simeulue Timur, Kabupaten  
Simeulue
9. Pendidikan
- 19 a. SD : SD Negeri 18 Simeulue Timur
- b. SMP/MTsN : MTsN Sinabang
- c. SMA/MAs : SMA Negeri 1 Sinabang
- d. Perguruan Tinggi : UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Banda Aceh, 30 Desember 2021


  
 A R - R A N Adelia Wirawan  
 170201111