



UIN SUSKA RIAU

NO: 306/SAA/SU-S1/2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN  
REMAJA DESA SEMELINANG TEBING KECAMATAN PERANAP  
KABUPATEN INDRAGIRI HULU**

**SKRIPSI**

**Diajukan ke Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif  
Kasim Riau Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Agama (S.Ag)**



Oleh :

**ASEP SARDI**  
NIM. 11830314582

**PEMBIMBING I**

**Dr. Alpizar, M.Si**

**PEMBIMBING II**

**Khairiah M.Ag**

**JURUSAN STUDI AGAMA-AGAMA**

**FAKULTAS USHULUDDIN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**TAHUN 2022**



UN SUSKA RIAU

Skripsi yang berjudul : **Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja**  
Dikeluarkan oleh : **UIN SUSKA RIAU**  
Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN  
كليةأصول الدين  
FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : **Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja**

Nama : Asep Sardi  
NIM : 11830314582  
Jurusan : Studi Agama-Agama

Telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Sarjana Fakultas  
Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 05 Januari 2023

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Agama (S.Ag) Dalam Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 16 Januari 2023

Dekan

Dr. H. Jamaluddin, M.Us

NIP. 19670423 199303 1 004

Panitia Ujian Sarjana

Sekretaris/Pengaji II

Dr. Khotimah, M.Ag

NIP. 19740816 200501 2 002

Ketua/Pengaji I

Dr. H. Jamaluddin, M.Us  
NIP. 19670423 199303 1 004

MENGETAHUI

Pengaji III

Dr. Abu Bakar, M.Pd  
NIP. 195808031994021001

tinjauan suatu masalah.

Pengaji IV

Dr. Hashullah, M.Si  
NIP. 195910151989031001





**Khairiah M.Ag**  
Dosen Pembimbing II Skripsi  
**Dilindungi Undang-Undang**: Nota Dinas  
sebanyak 4 (empat) eksemplar  
**Halaman Pengajuan Skripsi**

**Asep Sardi**  
seluruhnya  
sepada Yth  
Dekan Fakultas Ushuluddin  
**EIN Sultan Syarif Kasim Riau**

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.  
Pekanbaru

Setelah membaca, meneliti, memberikan bimbingan serta petunjuk, kami mengadakan perbaikan-perbaikan terhadap isi Skripsi saudara:

Nama : Asep Sardi  
NIM : 11830314582  
Program Studi : Studi Agama Agama  
Judul : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja  
Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 11 Oktober 2022  
Pembimbing II

✓

**Khairiah M.Ag**  
NIP. 197301162005012004



## SURAT PERNYATAAN

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang ~~menyalip~~ <sup>menyalip</sup> seluruhnya  
sebagai karya tulis.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

: Asep Sardi  
: 11830314582  
: Semelinang Tebing/04 September 1999  
: Ushuluddin  
: Studi Agama-Agama  
: Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu

Menyatakan dengan sebenar- benarnya bahwa :

Penulis Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.

Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.

Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya menyatakan bebas dari plagiat.

Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 16 Januari 2023  
Yang membuat pernyataan



Asep sardi  
(11830314582)



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

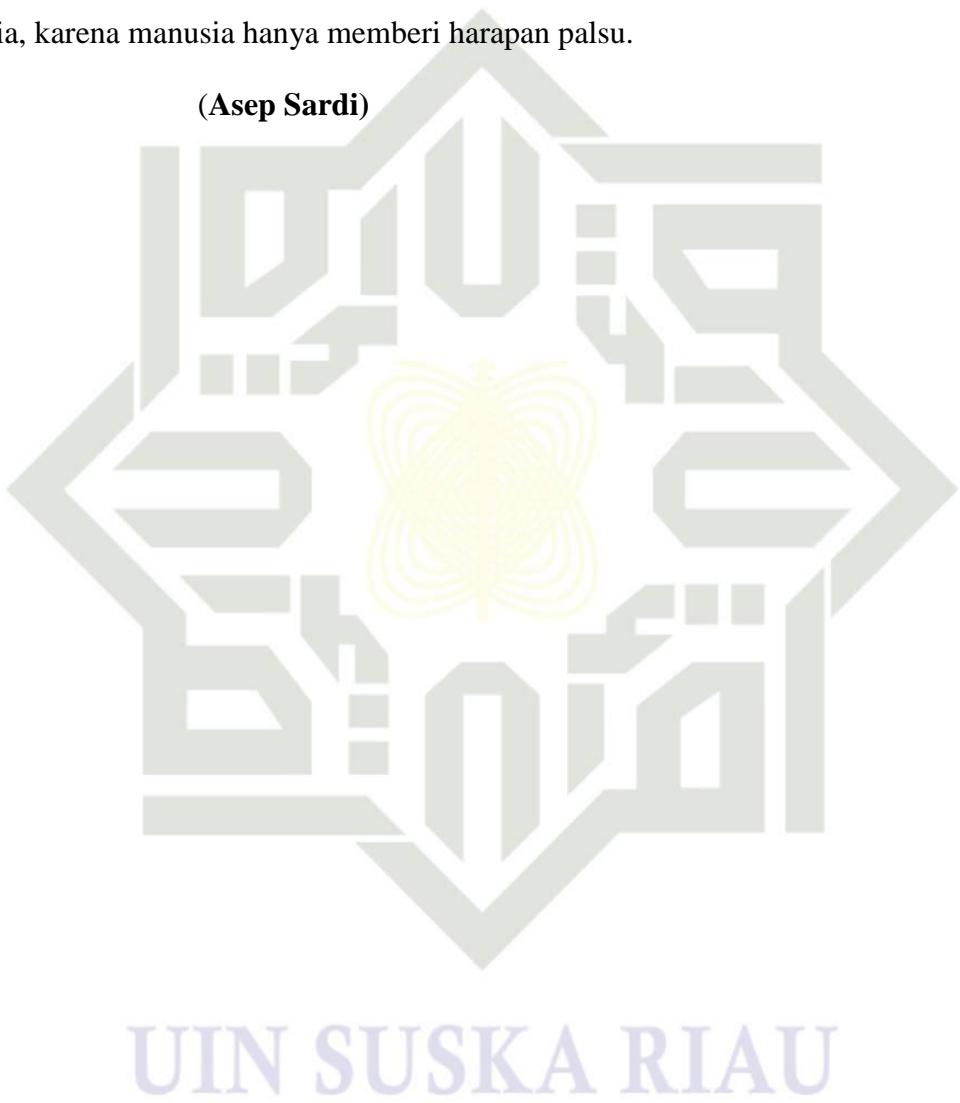
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MOTTO

Teruslah berjuang untuk menggapai sesuatu yang kita inginkan apapun bentuk jenisnya, teruslah kejar dan gapai cita-cita dan bermimpilah setinggi-tingginya karena seseorang yang sukses itu berawal dari mimpi walaupun kita tidak tidur. Dan berharaplah kita kepada Allah Swt semata jangan berharap kepada manusia, karena manusia hanya memberi harapan palsu.

(Asep Sardi)





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, dengan mengucapkan puja dan puji serta syukur atas kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan kemudahan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu”**. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil mengembangkan misi Allah, mengeluarkan manusia dari kegelapan jahiliyah menuju keceriaan dan keselamatan. Beliau juga telah berhasil mengentaskan manusia dari lembah kebodohan, kemiskinan dan keterbelakangan, menjadi manusia yang merdeka, adil dan makmur. Semoga kita tetap menjadi pengikutnya yang setia serta memperoleh syafa’atnya kelak di hari kiamat. Aamiin. Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program studi Studi Agama-Agama guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1). Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan pengarahan serta motivasi dari berbagai pihak. Harapan saya, meskipun skripsi ini jauh dari sempurna, namun tetap dapat memberikan kemudahan serta dapat mendorong para pembaca untuk lebih giat lagi dalam belajar dan memahami berbagai seluk beluk Islam.

Pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan penuh dengan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta Susardi Tan dan Ibunda Khomariah (Alm) yang telah membesarkan, mendidik dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang dan kesabaran. Terimakasih Ayah dan Ibu atas segala doa, motivasi dan dukungannya baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat melaksanakan perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi ini. Abang-abang serta kakak iparku tersayang yaitu, Randi Sardi, Rian Sardi, dan Tima, serta semua keluarga yang telah memberikan bantuan moril dan materil serta memberikan keceriaan bagi penulis.

2. Rektor UIN Suska Riau, Bapak Prof. Dr KHairunnas Rajab, M. Ag beserta

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu pengetahuan di Universitas ini pada Fakultas Ushuluddin Prodi Studi Agama-Agama
3. Bapak Dr. H. Jamaluddin, M.Us selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan para wakil Dekan I, II, dan III, yaitu Ibu Dr. Rina Rehayati, M.Ag, Bapak Dr. Afrizal Nur S.Th. I, MIS dan Bapak Dr. H. M Ridwan Hasbi, Lc, MA atas segala kemudahan yang telah diberikan kepada Prodi Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin
4. Bapak H. Abdul Ghofur, M. Ag selaku Ketua Prodi Studi Agama-Agama beserta jajarannya yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam pengurusnya yang berkaitan dengan penulis
5. Ibunda Dr. Salmaini Yeli M.Ag selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak motivasi, arahan, serta bimbingannya kepada penulis
6. Terimakasih Bapak Dr. Alpizar, M.Si dan Ibu Khairiah M.Ag selaku Dosen Pembimbing Skripsi ini, yang telah membimbing, membantu, memberikan motivasi serta memberikan arahan dan semangat sehingga penulisan ini dapat terselesaikan
7. Seluruh Bapak Dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA RIAU yang telah memberikan ilmu yang berharga kepada penulis selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini
8. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA RIAU
9. Terimakasih kepada Ibu Rismalinda selaku Kepala Desa Semelinang Tebing yang telah membantu saya dalam penulisan skripsi ini
10. Seluruh teman-teman Studi Agama-Agama S1 Lokal A dan seluruh teman-teman angkatan 2018 yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis
11. Terimakasih kepada sahabat saya yaitu Sri Hartati, Lara Safitri, Duta Nicholas, Pratama Ilianda, dan Pani Arianto
12. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga semua bantuan, dukungan dan doa yang telah diberikan menjadi amal baik serta mendapat ridha dan balasan dari Allah



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik  
UIN SUSKA Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

swt.

Semoga semua ilmu, dan motivasi yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan dibalas oleh Allah swt. Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu saran dan kritik membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan penelitian ini. Penulis mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan, mengingat keterbatasan pengetahuan penulis, dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan amin ya Rabbal' alamin.

Pekanbaru, Desember 2022

ASEP SARDI

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>NOTA DINAS</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>MOTTO</b>	
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Islitiah .....	2
C. Identifikasi Masalah .....	4
D. Batasan Masalah .....	4
E. Rumusan Masalah .....	4
F. Tujuan Penelitian.....	4
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
A. Kerangka Teori .....	6
B. Penelitian yang relevan .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24
B. Metode Penelitian.....	24
C. Lokasi dan waktu Penelitian .....	24
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	24
E. Informan Penelitian .....	24
F. Sumber Data .....	25
G. Teknik Pengumpulan Data Data .....	26
H. Teknik Analisa Data.....	27
<b>BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>28</b>
A. <b>Gambaran Umum Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu .....</b>	<b>28</b>
1. Sejarah Desa.....	28
2. Keadaan Geografis dan Demografi .....	31
3. Keadaan Pendidikan.....	33
4. Keadaan Sosial dan Agama.....	34
5. Pekerjaan/Mata Pencaharian .....	34



UIN SUSKA RIAU

<b>B. Penyajian Data .....</b>	<b>35</b>
1. Dampak <i>Game Online</i> Dalam Kalangan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu .....	38
<b>C. Analisa Penulis .....</b>	<b>47</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>49</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>49</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>50</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

Skripsi ini membahas tentang “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu” adapun pokok-pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah (1) Bagaimana Perilaku Keagamaan Di Kalangan Remaja (2) Bagaimana Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing. Fokus penelitian ini adalah dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan remaja yang tinggal di Desa Semelinang Tebing. Seiring dengan meningkatnya penggunaan game melalui smartphone dan handphone oleh remaja dan remaja yang lupa waktu saat bermain game online, hal tersebut berdampak pada menurunnya tingkat kedisiplinan remaja. Jenis penelitian ini adalah field research menggunakan metode kualitatif, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik parpositive sampling. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek penelitiannya meliputi: Remaja Rt 02 yang bermain *game onlline*, ketua Pemuda, orang tua dan Kepala Desa Semelinang Tebing. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) *Game online* yang sering dimainkan oleh remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu adalah: FF (*Free Fire*), COC (*Clash Of Clans*), *mobile legends* dan *Higs Domino* karena gamenya memang lebih menyenangkan dari pada *game-game* lain menurut para remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. (2) bagaimana perilaku keagamaan remaja di Desa Semelinang Tebing: dampak negatif; remaja cenderung bersikap lupa waktu, tidak nurut kepada orang tua, berlebihan atau kecanduan dalam bermain *game online* dengan ditunjukkannya sikap sulit untuk menjalankan ibadah wajib yaitu sholat tepat waktu, berbohong, malas, berkata kasar atau kurang sopan. Sedangkan dampak positif adalah: bisa memiliki banyak teman, dan menghilangkan stres. Diharapkan dengan adanya skripsi ini bisa menjadi pendorong untuk kedepannya supaya menjadi pribadi yang baik dalam mendidik anak atau para remaja tentang bahaya game online dan semoga bisa menjadi rujukan atas penelitian yang akan datang.

**Kata kunci:** Dampak, *Game Online*, Perilaku keagamaan remaja

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT**

This thesis discusses "The Impact of Online Games on the Religious Behavior of Adolescents in Semelinang Tebing Village, Peranap District, Indragiri Hulu Regency" while the main issues discussed in this thesis are (1) How is Religious Behavior Among Adolescents (2) What is the Impact of Online Games on Behavior Youth Religion of Semelinang Tebing Village. The focus of this research is the impact of playing online games on the religious behavior of adolescents living in Semelinang Tebing Village. Along with the increasing use of games via smartphones and mobile phones by adolescents and adolescents who forget the time when playing online games, this has an impact on reducing the level of discipline in adolescents. This type of research is field research using qualitative methods, the sampling technique uses purposive sampling techniques. While data collection is done by using the method of observation, interviews, and documentation. The objects of his research include: Rt 02 youth who play online games, youth leaders, parents and the village head of Semelinang Tebing. The results of this study are: (1) Online games that are often played by teenagers in Semelinang Tebing Village, Peranap District, Indragiri Hulu Regency are: FF (Free Fire), COC (Clash Of Clans), mobile legends and Higs Domino because the game is indeed more fun than in other games according to teenagers from Semelinang Tebing Village, Peranap District, Indragiri Hulu Regency. (2) how is the religious behavior of adolescents in Semelinang Tebing Village: negative impact; Teenagers tend to forget the time, disobey their parents, overdo or become addicted to playing online games by showing a difficult attitude to carry out the obligatory prayers, namely praying on time, lying, being lazy, saying rude or impolite. While the positive impacts are: being able to have many friends, and relieve stress. It is hoped that this thesis can be a driving force for the future so that they become good individuals in educating children or adolescents about the dangers of online games and hopefully can become a reference for future research. **Keywords:** Impact, Online Game, Adolescent religious behavior.

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

*Game Online* merupakan jenis *game* yang banyak disukai mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game Online* bisa menjadikan para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi karena pemainnya melakukan kegiatan bermain *game online* secara berlebihan, karena *game online* sangat membahagiakan dan bisa menghilangkan kejemuhan. Permainan *game online* pada saat ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini, karena permainannya bisa dimainkan menggunakan handphone. *Game online* banyak dimainkan oleh para remaja, anak-anak, maupun dewasa, oleh karena itu masa remaja adalah masa perubahan dari anak-anak menuju dewasa, Masa remaja juga bisa disebut dengan masa perubahan, yang mana dalam masa remaja ini seseorang akan mengalami pubertas atau perubahan sikap, fisik, emosi minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja.<sup>1</sup>

Keagamaan pada masa remaja masih membutuhkan dampingan atau ajaran dari orang tua, karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir dan rasa ingin tahu yang tinggi, nantinya bisa mempengaruhi penilaian dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika masa remaja tidak bisa melaksanakan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak negatif pada ketaatan remaja untuk semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid. Tetapi kenyataannya, remaja belum bisa memaknai ajaran islam sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya.<sup>2</sup>

Di desa Semelinang Tebing masyarakatnya mayoritas beragama Islam, serta adat istiadat yang islami. Namun demikian berdasarkan pengamatan

<sup>1</sup> Andang Ismail, Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), hlm 16

<sup>2</sup> Alif Harsan, Jago Bikin Game Online, (Jakarta: Trans Media, 2011), hlm 1



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penulis sementara terlihat bahwa remaja yang ada di desa Semelinang Tebing rata-rata bermain *game online* dan kurang mengamalkan ajaran islam, hal ini terlihat dari tingkah laku para remaja tersebut dalam kehidupan sehari-hari yang cenderung melanggar perintah agama. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di lokasi penelitian ada 20 remaja di Rt 001 dari jumlah populasi remaja di Desa Semelinang Tebing yang mengalami beberapa bentuk perilaku keagamaan, yang menimbulkan kemerosotan moral remaja antara lain seperti, malas shalat, suka membantah apabila diperintahkan untuk shalat, jarang mengaji, tidak mau mendengarkan perintah orang tua, dan berkata jorok.

#### B. Penegasan Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang dianggap perlu untuk memberikan pemahaman terhadap penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

- a. **Dampak:** Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak dari *game online* ini terbagi menjadi 2 macam yaitu:
  1. Dampak positif: dalam bermain *game online* kita dapat menghilangkan stress, rasa jemu dan rasa bosan.
  2. Dampak negatif: terjadi beberapa penyimpangan sosial seperti pencurian yang terjadi karena *game online higs domino*, tidak nurut perintah orang tua, melawan, mengeluarkan kata-kata kotor, lupa waktu sehingga tidak melaksanaan ibada (sholat lima waktu).
- b. **Game Online:** *Game online* didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan internet. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder.

- c. **Perilaku Keagamaan:** adalah sifat-sifat yang terdapat dalam agama atau segala suatu mengenai agama, misalnya perasaan keagamaan, atau soal-soal keagamaan. Keagamaan adalah segala tata aturan hidup manusia yang diyakini berasal dari tuhan yang harus ditaati dalam berhubungan terhadap sesama manusia maupun lingkungan atau terhadap manusia lainnya. Keagamaan dalam penelitian ini adalah segala tata aturan hidup yang diyakini dan harus ditaati dalam islam.
- d. **Remaja:** Remaja adalah suatu kelompok di dalam masyarakat yang sangat arogan dalam pemikiran yang sangat sensitif untuk mencari tau sebuah ketahuan yang belum tau. Dalam fase ini remaja sangat sensitif dengan rasa ingin taunya sebagaimana dalam fase ini remaja sedang dalam masa nakal-nakalnya.
- e. **Desa Semelinang Tebing:** merupakan sebuah Desa Dikecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu, yang menurut tokoh masyarakat setempat pada tahun 1952 berasal dari Desa Gumanti yang pada saat itu membuka lahan pertanian diseberang sungai, tepatnya di daerah napal saat sekarang ini. Dengan adanya perkembangan dari tahun ketahun, maka pada tahun 1959 mulai terbentuknya suatu desa yang di pimpin oleh H.Arsyad dengan sebutan penghulu, untuk pergantian pimpinan desa itu tidak ada pemilihan secara langsung oleh masyarakat, melainkan penunjukan oleh tokoh-tokoh adat yang di anggap mereka lebih bisa memimpin. Dengan perkembangan zaman dan telah banyaknya masyarakat yang berpendidikan maka pada tahun 1993 sampai sekarang ini telah diadakan pemilihan kepala desa secara langsung atau demokrasi, dengan adanya berbagai PT dilingkungan masyarakat menjadikan perekonomian meningkat serta mengurangi pengangguran di desa.



#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### **C. Identifikasi Masalah**

1. Remaja di Desa Semelinang Tebing berkelompok-kelompok melakukan permainan *game online*.
2. *Game online* di Desa Semelinang Tebing sangat di minati oleh pemuda remaja di desa semelinang tebing.
3. *Game online* di Kecamatan Peranap di adakan juga perlombaan untuk membuat remaja yang meminati game online berbondong-bondong untuk mengikutinya.
4. Di masa libur sekolah remaja berkesempatan untuk bergadang bermain *game online*.
5. Game online menjadi perusak akal pikiran bagi remaja yang masih sekolah.
6. Karena bermain *game online* remaja tidak mengerjakan sholat atau ibadah.
7. Remaja lebih sering bermain game online dari pada membaca Al-Quran.
8. Remaja lebih sering berkata kasar atau jorok.

#### **D. Batasan Masalah**

Supaya peneliti tidak terlalu luas, maka penulis membatasi penelitian hanya tentang Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.

#### **E. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Dampak *game online* dalam kalangan remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu?

#### **F. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengetahui Bagaimana dampak *game online* dalam kalangan remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu

#### **G. Manfaat Penelitian**

- a. Secara teoritis untuk menambah khazanah verifikasi teori tentang Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Secara praktis:

1. Untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis khususnya serta bagi pembaca.
2. Untuk menambah wawasan referensi pustaka dan dapat digunakan dalam penelitian dalam skala yang luas.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada jurusan Studi Agama-agama fakultas ushuluddin Uin Suska Riau.

**Sistematika Penulisan**

- |         |   |
|---------|---|
| BAB I   | Pendahuluan yang meliputi: latar belakang, penegasan istilah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.                             |
| BAB II  | Kerangka teoritis menguraikan landasan teori dan penelitian terdahulu.  |
| BAB III | Metodologi penelitian, meliputi: jenis penelitian, metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data. |
| BAB IV  | Berisi tentang analisis penelitian yang berkaitan dengan dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.                                   |
| BAB V   | Penutup disini penelitian menuliskan tentang kesimpulan serta saran.  |



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Dampak Bermain Game Online**

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>3</sup>

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan diambil. Dari penjabaran diatas maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu: *pertama* dampak positif, dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme. Positif adalah keadaan jiwa seseorang yang dipertahankan melalui usahausaha yang sadar bila sesuatu terjadi pada dirinya supaya tidak membelokkan fokus mental seseorang pada yang negatif. Bagi orang yang berpikiran positif mengetahui bahwa dirinya sudah

<sup>3</sup>Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Semarang:Widya Karya, hlm

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berpikir buruk maka ia akan segera memulihkan dirinya. Jadi pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik. *Kedua Dampak Negatif* Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. berdasarkan beberapa 27 penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.<sup>4</sup>

Dalam bermain game online pada jangka panjang selama berjam-jam atau setiap hari akan menimbulkan efek pada kesehatan yaitu radiasi handphone maupun laptop dan kerusakan mata. Radiasi pada hp maupun laptop dapat menyebabkan kankker dan menurunkan kualitas tidur. Apabila keseringan bermain game online dan tidak melakukan aktivitas lain maka akan berdampak buruk bagi remaja seperti kesehatan mata terganggu, gangguan monotorik, nyeri sendi, menurunkan tingkat konsentrasi, malas bersosialisasi, dan waktu tidur tidak teratur.<sup>5</sup>

## 2. Game Online

Secara bahasa, *Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia Game) sebuah pecinta

<sup>4</sup><http://repository.uin-suska.ac.id/> Dampak Pernikahan Dini di Desa Margamulya Kecamatan Rambah Samo Kabupaten Rakan Hulu. Di akses pada tanggal 13 November 2018 pada pukul 14.05 wib.

<sup>5</sup>Lestari, Ayu Merita. 2018. "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja". *Skripsi*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika Jombang.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara online (jaringan internet), menggunakan PC (personal computer) atau menggunakan handphone (HP) dan sejenisnya. *Game Online* dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa online dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut.<sup>6</sup>

Adapun pengertian *game online* menurut para ahli yaitu:

**Pertama** Menurut Bobby Bodenheimer (1999) Bahwa pengertian game online adalah program permainan yang terhubung lewat jaringan yang bisa dimainkan kapanpun, di manapun dan bisa dimainkan secara bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan tersebut menampilkan gambar-gambar yang menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. **Kedua** Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams (2006), Game online adalah sebuah teknologi dibandingkan sebagai suatu genre atau jenis permainan, suatu mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola-pola tertentu dalam suatu permainan. **Ketiga** Menurut Agus Hermawan (2009), Menyatakan bahwa definisi dari game online adalah suatu jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring yang bisa dikelompokan menjadi 10 kategori yaitu Manager Simulation, Action Adventure Games, Adventure Games, Action Games, Vehicle Simulation, Construction and Management Simulation Games, Life Simulation Games, Role Playing Game (RPG), First Person Shooter (FPS), dan Real Time Strategi (RTS).<sup>7</sup>

*Game Online* tidak sama seperti *game-game* terdahulu, kalau *game* dahulu hanya bisa dimainkan 2 orang saja, tetapi *game* sekarang ini (*game online*) dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan. *Game Online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan

<sup>6</sup>Baby Cher Stores, “Teori Game Online”,Official Website of Baby Cher Stores, <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses 29 Maret 2019.

<sup>7</sup><https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.<sup>8</sup>

Jenis-jenis game online yang sering dimainkan saat ini yaitu: *mobile legend*, *PUBG*, *free fire*, dan *Higs domino* yang membuat para pemain kecanduan. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang dengan bermain game. tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk bermain game online.<sup>9</sup>

Banyak yang beranggapan bahwa *game online* mempunyai dampak yang negatif buat para gamernya, tetapi ada juga dampak positif dari *game online* ini. Berikut ini adalah dampak positif dan dampak negatif dari *game online* :

Pertama, meningkatkan konsentrasi, sebagai seorang gamer sejati mereka mempunyai daya konsentrasi tinggi yang akan digunakan untuk menuntaskan semua tugas. Biasanya seorang gamer atau pemain game akan memperhatikan dengan teliti peran-peran mereka dalam sebuah permainan tersebut sehingga para gamer akan memperhatikan semua gerakan- gerakan setiap permainan.

Kedua, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan dari *game online* yang beredar menggunakan bahasa Inggris. Artinya, para pemain *game online* bisa memanfaatkannya untuk sarana belajar berbahasa Inggris, dan *gamers bisa* mengasah kemampuannya dalam berbahasa Inggris sekaligus mempraktekkannya dalam berkomunikasi dengan *gamers* yang lainnya.<sup>10</sup>

Ketiga, membantu untuk melatih kesabaran, *gamer online* biasanya didesain untuk dimainkan secara berulang-ulang dan karakternya yang akan dimainkan tidak jarang mengulang juga. Ketika *gamers* terkena sial sehingga senjata (*item*)

<sup>8</sup>John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm. 92.

<sup>9</sup><https://www.suara.com/tekno/2020/09/13/124927/jenis-jenis-game-online-indonesia-pilihan-tepat-untuk-mengisi-waktu-luang?page=all>

<sup>10</sup>David Christiantho, *Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari*, <https://www.inigame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamerssadari/>, diakses 14 Mei 2019, 08:35.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang sudah mereka *upgrade* ke level yang lebih tinggi hancur dalam sebuah misi. Disinilah *gamers* dilatih untuk bersabar tidak pantangmenyerah sampai permainan tersebut berakhir.

Keempat, menghilangkan stres, setelah lelah dalam menghadapi masalah yang dihadapi atau penat setelah melakukan aktivitas sehari-hari, dengan bermain *game* akan mengurangi rasa lelah dan penat dalam pikiran mereka. Karena dengan bermain *game* yang menyenangkan akan mengurangi tekanan yang menimbulkan stres.

Kelima, menghasilkan uang, untuk beberapa orang, *game* sudah menjadi ladang penghasilan untuk menghasilkan uang bisa di contohkan dengan teman sekelas saya yang dimana ia telah dikenal para pemain se-Pekanbaru bahkan se-Indonesia karena ia baru-baru ini memenangkan turnamen se-Indonesia yang di selenggarakan di Jakarta Balai Sarbini. Jika seorang *gamer* menekuninya, tidak menutup kemungkinan suatu saat bisa menjadi kaya.<sup>11</sup>

Selain membawa dampak positif, *game online* juga membawa beberapa dampak negatif yaitu antara lain:

Pertama, mendorong untuk melakukan hal-hal negatif, dengan bermain *game online* dampak buruknya *gamers* akan berusaha untuk mencuri ID pemain yang lainnya dengan berbagai macam cara, kemudian akan mengambil uangnya atau mengambil perlengkapannya yang mahal-mahal. Ini tidak terjadi dalam pencurian ID dan password, namun juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun tidak dalam jumlah banyak (misalnya uang UKT) dan pencurian waktu (misalnya bolos ngampus atau sekolah demi bermain *game* dan kadang tidak masuk kampus atau sekolah karena malamnya ia begadang sampe subuh yang mengakibatkan pagi tidak terbangun).

Kedua, penurunan konsentrasi belajar, kebanyakan yang mengakses *game online* adalah kalangan pelajar. Jika mereka menghabiskan waktunya di warnet atau bermain *game* di *smartphone* akan mengakibatkan para pelajar lebih aktif hanya untuk memikirkan strategi menyelesaikan *game* mulai tahap awal sampai tahap-tahap selanjutnya atau strategi untuk mengalahkan lawannya, tanpa

---

<sup>11</sup>*Ibid.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperdulikan tantang tugas wajibnya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan menyelesaikan tugasnya.

Ketiga, kurang tidur, jika seseorang sudah terlalu asik bermain *game*, akan mengabaikan rasa kantuk, jadi akan mengurangi jam tidur mereka.

Keempat, mengalami kerugian finansial, dalam bermain *game* pasti dibutuhkan modal entah itu digunakan untuk bermain *game online* atau untuk membeli paketan internet untuk bermain *game*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya sampai jutaan rupiah hanya untuk membeli peralatan *game* dan membeli apa yang ada di dalam *game* tersebut untuk meningkatkan skill atau biasa disebut dengan upgrade pada *game* tertentu.

Kelima, radiasi yang membuat mata kurang sehat, terlalu sering seseorang menghadap pada layar (monitor) akan membuat mata kurang sehat (sakit), radiasi yang dipancarkan secara terus menerus akan membuat mata sakit dan buram jika melihat.<sup>12</sup>

## 2. Perilaku Keagamaan

Religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen”, akar kata religiusitas adalah *religoin* sering juga di sebut *religi* yang berarti ikatan atau pengikatan diri. *Religion* kemudian diartikan sebagai hubungan yang mengikatkan antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan, dalam religi umum terdapat aturan- aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikatkan dan menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan tuhan sesama dan alam semesta.<sup>13</sup>

Menurut Jalaluddin menjelaskan bahwa religiusitas merupakan sikap keagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai ketaatannya terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketaan seseorang terhadap ajaran agamanya yang di wujudkan

<sup>12</sup>Ridwan Syahran, Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 1 Juni 2015, hlm 86,

<sup>13</sup>Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukah Dipantara,2014), hlm.1

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam tingkah laku.<sup>14</sup>

Menurut Gazalba religiusitas berasal dari kata religi dalam bahasa Latin *religio* yang akar katanya adalah *religare* yang berarti mengikat dengan demikian, mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturanaturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya.<sup>15</sup>

Religiusitas sebagai keberagaman yang berarti meliputi berbagai macam sisi atau dimensi yang bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (beribadah), tapi juga melakukan aktivitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural. Sumber jiwa keagamaan itu adalah rasa ketergantungan yang mutlak, adanya ketakutan-ketakutan akan ancaman dari lingkungan alam sekitar serta keyakinan manusia itu tentang segala keterbatasan dan kelemahannya. Rasa ketergantungan yang mutlak ini membuat manusia mencari kekuatan sakti dari sekitarnya yang dapat dijadikan sebagai kekuatan pelindung dalam kehidupannya dengan suatu kekuasaan yang berada di luar dirinya yaitu Tuhan.<sup>16</sup>

Glock dan Stark mengatakan bahwa religiusitas adalah keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang diarahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya dengan mengerjakan lima dimensi keagamaan yang didalamnya mencakup tata cara ibadah wajib maupun sunat serta pengalaman dan pengetahuan agama dalam diri individu. Religiusitas adalah sesuatu yang lebih menitikberatkan pada masalah perilaku, sosial, dan merupakan sebuah doktrin dari setiap agama atau golongan, doktrin yang dimiliki oleh setiap agama wajib diikuti oleh setiap pengikutnya.<sup>17</sup>

Menurut Majid, religiusitas adalah tingkah laku manusia yang sepenuhnya dibentuk oleh kepercayaan kepada kegaiban atau alam gaib, yaitu kenyataan-

<sup>14</sup>*Ibid*, hlm.3

<sup>15</sup>Ghufron, M. Nur & Risnawita, *Teori-teori Psikologi*(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2012).hlm.17.

<sup>16</sup>Ancok, Djamaruddin dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami*(Yogyakarta: PustakaPelajar. 2011), hlm.28.

<sup>17</sup>Jalaluddin,*Psikologi Agama*(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm.81.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kenyataan supraempiris.<sup>18</sup>

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan ketertarikan dan ketiaan seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya sesuai dengan perintah agamanya tersebut. Individu yang religius tidak akan sebatas mengetahui segala perintah dan larangan agamanya akan tetapi mentaati dan melaksanakan segala perintah agama dan meninggalkan segala larangannya. Religiusitas merupakan sebagai suatu penghayatan terhadap nilainilai aharan agama yang terinternalisasi pada diri seseorang dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya.<sup>19</sup>

### 3 Unsur-Unsur Religiusitas

Menurut Anshari menyatakan bahwa Islam terdiri dari tiga komponen yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak, ketiga unsur tersebut mempunyai hubungan yang erat dan saling mengutakan satu dengan yang lainnya, unsur-unsur tersebut antara lain:

#### a. Unsur Aqidah

Aqidah berarti ikatan, sangkutan seangkan secara terminologi berarti credos, creed, kayakinan hidup, iman dalam hati arti khas yakni pengikraran yang bertolak dari hati. Menurut Nashir mengemukakan bahwa aqidah berarti sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan fitrah, akan dan wahyu. Aqiqah Islam berpangkal pada keyakinan "Tauhid" yaitu keyakinan tentang wujud Allah, Tuhan Yang Maha Esa tidak ada yang menyekutukan-Nya baik dalam zat, sifatsifat maupun dalam perbuatannya-Nya.<sup>20</sup>

Ajaran pokok aqidah berkaitan dengan iman yaitu keimanan kepada Allah SWT, kepada Malaikat, Kitab-Kita Allah, Kepada Nabi dan Rasul, kepada hari akhir dan keimanan kepada qadha dan qodar.

<sup>18</sup>Fetzer Institute and Nasional Institute on Aging Working Group, *Multidimensional Measurement of Religiousness, spiritual For Use in Health Research* (Kalamazoo, 2009), hlm.8.

<sup>19</sup>Nur Kholis Madjid, *Islam, Kemoderen dan Ke-Indonesiaan* (Bandung: Penerbit Mizan, 2012), hlm.102.

<sup>20</sup>Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukah Dipantara, 2014), hlm 7

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Unsur Syari'ah**

Secara terminologi syari'ah ini disamakan dengan *dinul Islam* akan tetapi jumhur atau para ulama berpendapatn bahwa syari'at tidak muradif dengan *dinul Islam* tetapi merupakan bagian dari *dinul Islam* disamping aqidah.<sup>35</sup> Sedangkan yang mengatur hubungan manusia dengan selain Allah yakni sesama manusia dan dengan alam lainnya di sebut dengan *Qaidah Mu'amalah* dalam arti yang luas keduanya sering disebut dengan ibadah dan mu'amalah.<sup>21</sup>

**1) Ibadah**

Ibadah dalam pengertian yang khas, berarti hubungan antara hamba dengan Allah SWT yang cara, tata cara, acara dan upacara telah diatur secara terperinci dalam Al-qur'an dan Sunnah Rasul.<sup>37</sup> Ibadah merupakan manifestasi dari aqidah yaitu mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan jalan mentaati segala perintah-Nya, menjauhi segala larangan-Nya an mengamalkan segala yang diizinkan oleh Allah SWT.

**2) Mu'amalah**

Menurut Syaltut menyatakan bahwa mu'amalah adalahbagian dari syariat yang mengatur hubungan antara manusia dengan selain Allah SWT sebagai imbalan ibadat yang merupakan bagian dari syari'at yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan. Muamalah dalam pengertian ini adalah sama dengan menurut ilmu hukum umum (*laws, lais, recht/recht*).<sup>38</sup> Menurut Nashir agar terwujud hubungan yang baik Islam mengajarkan beberapa pinsip yaitu adanya kerjasama, tolerensi, keadilan, saling menghargai, saling menghormati dan adanya saling menyayangi.<sup>22</sup>

**c. Unsur Akhlak**

Akhlik memiliki peranan yang penting bagi kelangsungan hidup manusia dalam menjalani kehidupannya. Menurur Nashir akhak sebagai sikap yang melahirkan perbuatan-perbuatan tertentu secara spontan dan konstan hal ini menunjukkan bahwa akhak merupakan etintas yang penting dalam kehidupan manusia.<sup>40</sup> Secara garis besar akhlak di bagi dalam dua yaitu:

**1) Akhlak terhadap Allah atau Khalik antara lain mencitai Allah, melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya,**

<sup>21</sup>Ibid, hlm 8

<sup>22</sup>Ibid, hlm 10

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengharapkan dan berusaha memperoleh keridhoan-Nya, mensyukuri nikmat dan karunia-Nya, tawakkal, bertaubat, berinstigfar, menerima dengan ikhlas qahda dan qodar.

- 2) Akhlak terhadap mahluk, yaitu mengenai budi pekerti, perangai, tingkah laku, jujur, bertanggung jawab, serta menghindari sikap yang tercela misalnya saja suka berbohong, bakhil, ujub, dengki, aniaya, pemalas, nifaq, ghadhab, takabbur dan sebagainya.

**3 Bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan Remaja**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia senantiasa melakukan aktivitas-aktivitas kehidupannya atau dalam arti melakukan tindakan baik itu erat hubungannya dengan dirinya sendiri ataupun berkaitan dengan orang lain yang biasa dikenal dengan proses komunikasi baik itu berupa komunikasi verbal atau perilaku nyata, akan tetapi di dalam melakukan perilakunya mereka senantiasa berbeda-beda antara satu dengan lainnya, hal ini disebabkan karena motivasi yang melatarbelakangi berbeda-beda. Kemudian dari sistem ini muncullah pembahasan mengenai macam-macam perilaku seperti pendapat yang dikemukakan oleh Said Howa, perilaku menurutnya dikelompokkan dalam dua bentuk atau macam yakni:

- a. Perilaku islami ialah perilaku yang mendatangkan kemaslahatan kebaikan, ketentraman bagi lingkungan.
- b. Perilaku non islami ialah perbuatan yang mendatangkan gelombang kerusakan, kemunafikan, perilaku non islami ini tidak mencerminkan perilaku yang dinafasi dengan iman, tetapi dinafasi selalu dengan nafsu.<sup>23</sup> Menurut Hendro Puspito, beliau menjelaskan tentang perilaku atau pola kelakuan yang dibagi dalam 2 macam yakni :
  - 1) Pola kelakuan lahir adalah cara bertindak yang ditiru oleh orang banyak secara berulang-ulang.
  - 2) Pola kelakuan batin yaitu cara berfikir, berkemauan dan merasa yang diikuti oleh banyak orang berulang kali. Pendapat ini senada dengan pendapat Jamaluddin Kafi yang mana beliau juga mengelompokkan

<sup>23</sup>Said Howa, *sosiologi agama*, hlm. 111

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perilaku menjadi dua macam yaitu perilaku jasmaniyyah dan perilaku rohaniyyah, perilaku jasmaniyyah yaitu perilaku terbuka (obyektif) kemudian perilaku rohaniyyah yaitu perilaku tertutup (subyektif). Pembagian ini bisa terjadi karena manusia adalah makhluk Allah yang mulia yang terdiri dari dua jauham yaitu jasmaniyyah dan jiwa atau rohani.<sup>24</sup>

Adapun bentuk dari perilaku keagamaan itu meliputi:

a. Shalat

Secara harfiyah kata shalat berasal dari bahasa Arab, yaitu kata kerja “Shalla” yang artinya berdo’ a. Shalat menurut istilah adalah semua ucapan dan perbuatan yang bersifat khusus yang dimulai dengan takbir dan ditutup dengan salam. Shalat menurut syari’at adalah segala ucapan dan gerakan-gerakan yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Allah berfirman dalam Al-Qur’ an surat at-Taubah ayat 103:

Artinya: “Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendoalah untuk mereka. Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. dan Allah Maha mendengar lagi Maha Mengetahui”. Dalam melaksanakan shalat, seseorang memuja kemahasucia Allah, menyerahka diri kepadaNya, memohon perlindungan dari godaan setan, memohon pengampunan dan dibersihkan dari dosa, memohon petunjuk ke jalan yang benar dan dijauhka dari segala kesesatan dan perbuatan yang tidak baik.

b. Puasa

Puasa adalah ibadah yang dapat menanamkan rasa kebersamaan dengan orang-orang fakir dalam menahan lapar dan kebutuhan pada makanan. Puasa menyadarkan dorongan menolong orang, rasa simpati dan keutamaan menguatkan jiwa, seperti takwa, mencintai Allah, amanah, sabar dan tabah menghadapi kesulitan. Puasa bukan hanya menahan diri dari makan, minum, dan kebutuhan biologis lainnya yang dalam waktu tertentu. Tetapi puasa adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menekan diri

<sup>24</sup>Hendro Puspito, *sosiologi agama*. Hlm 111

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari keinginankeinginan yang haram dan perbuatan onar. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 183:

Artinya: "*Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa*".

Manusia takwa yang dihasilkan melalui ibadah puasa adalah yang menjalanka segala perintah Allah dan menjauhi segala laranganNya. Orang-orang yang demikian berarti orang-orang yang berakhlak mulia.

c. Zakat

Zakat adalah kewajiban harta difungsikan sebagai bantuan kemasyarakatan, hasilnya dibagi-bagikan kepada fakir miskin yang hasil keringat mereka tidak dapat memberikan kehidupan yang layak bagi hidup mereka. Zakat dapat mensucikan jiwa seseorang dari rakus terhadap harta, mementingkan diri sendiri dan materialis. Zakat juga menumbuhka rasa persaudaraan, rasa kasih sayang, dan suka menolong anggota masyarakat yang berada dalam kekurangan.

d. Membaca Al-Qur'an

Menurut Henry Guntur Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui bahasa tertulis.mengajarka membaca Al-Qur'an adalah fardu kifayah yang merupakan ibadah yang utama. Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa bentuk perilaku keagamaan dan pelaksanaan ibadah semacam itu merupakan kebutuhan manusia dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah SWT. yang sudah menjadi kewajibannya sebagai manusia yang lemah. Pelaksanaan ibadah semacam itu diharapkan bertambah, karena dengan semangatnya beribadah kepada Allah SWT maka semakin banyak pula kegiatan yang dikerjakan.<sup>25</sup>

#### **4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan Remaja**

- a. Faktor internal, yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa (anak), yang terdapat dalam diri pribadi anak meliputi:

<sup>25</sup>Wiwik Setiyani, *Keragaman Perilaku Beragama*, (Yogyakarta: Dialektika, 2018), hlm 11

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1. Pengalaman pribadi, maksudnya pengalaman tersebut adalah semua pengalaman yang dilalui, baik pengalaman yang didapat melalui pendengaran, penglihatan, maupun perlakuan yang diterima sejak lahir.
  2. Pengaruh emosi, emosi adalah suatu keadaan yang mempengaruhi dan menyertai penyesuaian di dalam diri secara umum, keadaan yang merupakan penggerak mental dan fisik 43 bagi individu dan tingkah laku dari luar. Emosi merupakan warna afektif yang menyertai sikap keadaan atau perilaku individu. Zakiah Daradjat menegaskan bahwa emosi memegang peranan penting dalam sikap dan tindak agama. Tidak ada satu sikap atau tindak agama seseorang yang dapat dipahami tanpa mengindahka emosinya. Jika seseorang sedang tidak stabil emosinya maka perasaannya tidak tenteram, keyakinannya terlihat maju mundur, pandangan terhadap agama dan Tuhan akan berubah sesuai dengan kondisi emosinya pada waktu itu. Jadi, emosi menentukan arah dimana tingkah laku individu turut mengambil bagian dalam setiap situasi kehidupan.
  3. Minat, adalah kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu objek yang dilakukannya, maka ia akan berhasil dalam aktifitasnya karena yang dilakukan tersebut dengan perasaan senang dan tiba paksaan. Adapun minat dalam agama tampak dalam keaktifan mengikuti berbagai kegiatan keagamaan, membahas masalah agama, dan mengikuti pelajaran agama di sekolah. Misalkan seseorang yang mempunyai minat terhadap pendidikan agama Islam maka ia akan selalu mempelajari segala sesuatunya yang berhubungan dengan agama Islam. Dengan begitu ia akan mentaati segala peraturan yang terdapat dalam agama tersebut.
- b. Faktor Eksternal, meliputi:
1. Interaksi, merupakan hubungan timbal balik antara orang dengan orang, antara kelompok dengan kelompok, atau antara orang dengan kelompok. Apabila dua orang bertemu, maka akan terjadi saling pengaruh

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempengaruhi baik dalam sikap maupun dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengalaman, Zakiah berpendapat bahwa semua pengalaman yang dilalui orang sejak lahir merupakan unsur-unsur pembentuk pribadinya, termasuk di dalamnya adalah pengalaman beragama. Oleh karena itu pembentuk perilaku keagamaan hendaknya ditanamkan sejak dalam kandungan. Hal ini dikarenakan semakin banyak unsur-unsur agama dalam diri seseorang maka sikap, tindakan, tingkah laku, dan tata cara orang dalam menghadapi hidup akan sesuai dengan ajaran agama.<sup>26</sup>

## 5. Remaja

Masa remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa kanak dan masa dewasa, berlangsung antara usia 10 sampai 19 tahun. Masa remaja terdiri dari masa remaja awal (10–14 tahun), masa remaja penengahan (14–17 tahun) dan masa remaja akhir (17–19 tahun). Pada masa remaja, banyak terjadi perubahan baik biologis psikologis maupun social. Masa remaja dapat dibagi menjadi 3 (tiga) tahapan yaitu masa remaja awal, remaja pertegahan, dan remaja akhir, ciri yang paling nyata masa remaja adalah mereka cepat tinggi. selama masa kanak anak perempuan dan laki-laki secara fisik tampak mirip kecuali hanya perbedaan genitalia.<sup>27</sup>

Game online ini merusak dan berkontradiksi dengan agama, yang menyebabkan pemain game online mengarah kepada kearah yang tidak diajarkan dalam ajaran islam, yang menyebabkan:

### a. Meniggalkan Shalat

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka mereka melanjutkan kelevel berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik.

Akibatnya, akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan game-game ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.

<sup>26</sup>Zakiah Darajat, Pendidikan Agama dalam Pembinaan Moral (Jakarta: Bulan Bintang, 1982), hlm. 120.

<sup>27</sup> Gunarsa, S. D. 2000. *Psikologi Praktis : Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta : PT. BPK Gunung Mulya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Membangkang Kepada Orang Tua**

Beberapa dari anak-anak kita menghabiskan hampir seluruh harinya di depan konsol. Mereka tidak suka bersama orang-orang dan menjauhi mereka, lebih memilih game. Ini membuat mereka membangkang kepada orang tua, dan tidak menuruti perintahnya, supaya mereka tidak perlu meninggalkan game mereka.

Ketidak patuhan dapat berarah ke hal yang lebih besar dari itu. Salah satu dari dai islam berkata “ seorang bapak memanggil saya, dan menyebutkan bahwa dia memiliki seorang anak berumur 13 tahun dan anaknya mengalami keram di tangannya. Saat itu terjadi, dorongannya untuk menjadi kasar meningkat, dan dia bahkan akan memukul ibunya jika sedang berada di dekatnya setelah bertanya-tanya ternyata anaknya bermain game selama 5 jam.

**c. Memutuskan Hungungan Persaudaraan**

Jika seorang anak atau anak muda duduk didepan konsol ini pada waktubebas mereka, kapankah mereka punya waktu untuk menjalin ikatan persaudaraan? Sebenarnya, game-game ini bahkan dapat menyebabkan perselisihan di dalam keluarga antara adik dan kakak, seperti yang disebutkan sebelumnya.

**d. Menciptakan Perselisihan Dan Masalah Antar Teman**

Mereka yang memainkan game-game ini dengan teman-teman mereka diwarnet melihat bahwa beberapa dari game-game ini mengobarkan amarah, kegelisahan, dan temperamen, hingga seorang teman memutuskan hugungandengan yang lainnya setelah menyelesaikan satu game.<sup>28</sup>

Memang tidak semua game online mempunyai dampak yang buruk. Tetapi apabila bermain game online ini sudah menjadi kecanduan bagi anak, hal inilah yang akan menimbulkan dampak buruk terhadap anak. Biasanya minat anak dalam belajar akan menurun karena pandangan anak belajar itu membosankan. Oleh karena itu,dalam penelitian ini akan dibahas

<sup>28</sup>Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm 9.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

apa pengaruh dari kecanduan bermain game online terhadap minat belajar anak dan juga cara mengatasi anak yang sudah kecanduan bermain game online.

Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa minat adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Minat biasanya timbul dari diri sendiri. Minat bukanlah hal bawaan dari lahir, melainkan muncul karena adanya hasil dari proses belajar. Jika seseorang memiliki minat terhadap suatu hal, maka ia akan memperhatikan dan mengikuti aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang dan tanpa perasaan terpaksa. Winkel menyatakan “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan baik dari segi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas”. Jadi dapat disimpulkan, minat belajar merupakan sebuah ketertarikan seseorang dalam menjalani suatu aktivitas yang membawa perubahan baik kepada dirinya disertai rasa senang dan tanpa ada paksaan dari pihak luar.<sup>29</sup>

Gusti Randa menjelaskan “game atau permainan adalah suatu kegiatan yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah, namun biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan sebagai hiburan semata di masa senggang.” seiring berjalannya waktu, dan menyebarluasnya jaringan internet, para pengembang game mulai mengembangkan teknologi game yang asalnya hanya dapat diakses di personal computer kini dapat diakses melalui handphone di manapun dan kapanpun yang dapat terhubung dengan banyak orang di berbagai penjuru dunia, dengan syarat terhubung dalam satu jaringan atau server yang sama.<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Soegeng Santoso, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online, (Yogyakarta:Ar Ruzz Media, 2010), hlm 18.

<sup>30</sup> Gusti Randa, Ketua Pemuda Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. Wawancara Tanggal 25 Maret 2022



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Yang Dilakukan Oleh Kautsar Lulusan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Dengan Judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar.” Dalam kesimpulannya yaitu Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauhdan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Poker*, *Counter Strike* dan *Mobile Legend* yang popular sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. Skripsi ini berbeda dengan penulis, karena skripsi ini membahas dampak game online terhadap prestasi akademik peserta didik, sedangkan yang penulis bahas yaitu dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di masa covid-19,<sup>31</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Tattakuna lulusan UGM Yogyakarta dengan judul “Game Online Dan Mahasiswa.” Dalam kesimpulannya yaitu Di Indonesia perjalanan game online telah memasuki tahun ketujuh, dimulai dengan masuknya *Nexia Online* di Indonesia untuk pertama kali 7 tahun yang lalu. Sebenarnya game online telah ada sejak tahun 2001. Namun dari tahun 2001 hingga 2004 banyaknya game online yang sudah menutup layanannya. Dan sekitar tahun 2007 hinnga sekarang mulai marak dikalangan pelajar. Awalnya game online ini hanya dimainkan oleh orang yang memiliki PC (*Personal Computer*) dan jaringan internet dirumah, namun semenjak banyaknya warnet membuat game online (*game centre*) ini semakin mudah untuk dimainkan oleh setiap orang sekalipun

<sup>31</sup> <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mereka tidak memiliki PC dirumah, mereka dapat bermain di game centre dengan biaya yang terjangkau. Skripsi ini membahas tentang game online dan mahasiswa, sedangkan penulis membahas dampak bermain game online terhadap perilaku kegamaan remaja di masa covid-19.<sup>32</sup>

3. Penelitian yang di lakukan oleh Atifah Kurniasari lulusan dari Universitas Islam Negeri Intan Lampung dengan judul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.” Dalam kesimpulannya yaitu Bermain Game Online yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan remaja didusun simpang rowo ini. Anak remaja beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan bermain tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak. Anak remaja yang sering melakukan aktivitas bermain *bermain*, maka semakin banyak kegiatan para remaja yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya remaja memainkan *bermain* di laptop, *smartphone*, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua. Skripsi ini berbeda dengan penulis karena membahas tentang ibadah.<sup>33</sup>

UIN SUSKA RIAU

<sup>32</sup>Baudrillard, Jean. 2004. *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacana: Yogyakarta. Hlm 56

<sup>33</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), hlm.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu jenis penelitian yang dilakukan di lapangan secara langsung untuk mendapatkan berbagai macam informasi tentang judul permasalahan ini, yaitu dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.

#### **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif, dengan analisa deskriptif. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian ini. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

#### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu tempat tinggal saya sendiri, dan waktunya yaitu pada tanggal 21 Februari-Oktober tahun 2022 serta pada saat para remaja berkumpul bermain game online.

#### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu yang berjumlah 9 orang, Kepala Desa 1 orang, ketua pemuda 1 orang dan 3 orang tua remaja. Sedangkan objeknya yaitu dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.

#### **E. Informan Penelitian**

Informan penelitian merupakan orang yang dimintai informasi terkait dengan objek yang diteliti, ia memiliki banyak informasi yang berkaitan dengan data dari makna penelitian yang dilakukan, oleh karena itu menyebutkan informasi lebih erat kaitannya dengan narasumber.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.1**  
**Informan Penelitian**

NO	Informan	Jabatan	Jenis informan
1.	Rismalinda	Kepala Desa	Pokok
2.	Gusti Randa (23thn)	Ketua Pemuda	Kunci
3.	Muhajirin (21thn)	Remaja	Kunci
4.	Duta Nicholas (18thn)	Remaja	Kunci
5.	Nofri (18thn)	Remaja	Kunci
6.	Murtadolong (15thn)	Remaja	Kunci
7.	Pratama Ilianda (21thn)	Remaja	Kunci
8	Pani Arianto (22thn)	Remaja	Kunci
9	Pratama Ladea (19thn)	Remaja	Kunci
10	Dimas (19thn)	Remaja	Kunci
11	Sendi (17thn)	Remaja	Kunci
12	Randi Sardi	Orang Tua	Kunci
13	Ilen	Orang Tua	Kunci
14	Sri Wahyuni	Orang Tua	Kunci
15	Fatima	Orang Tua	Kunci

**Sumber Data**

Sumber data terbagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer yaitu : suatu data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang diteliti. Data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertama serta tempat penelitian dilakukan. Sumber pertama dalam penelitian tersebut adalah 4 orang tua, 9 remaja, kepala desa, 1 ketua pemuda, pemuka agama terdiri dari Bapak Azhari, Bapak Abdullah, Bapak Misdari, dan Bapak Agus Slamat, pemuka

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adat terdiri dari Bapak Riswan Hardi, Bapak Mulyadi, Bapak Siir, dan Bapak Roniadi.

2. Data sekunder yaitu : data yang didapatkan oleh peneliti secara tidak langsung dan diperoleh dari sumber yang sudah ada dengan melalui media. Adapun yang menjadi data sekunder dari penelitian ini yaitu skripsi, jurnal, buku-buku yang terkait dengan judul penulis.

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian terdapat adanya pengumpulan data, yang mana pengumpulan data tersebut menggunakan teknik pengumpulan data, dan adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Observasi

Observasi atau pengamatan, merupakan dasar semua ilmu pengetahuan observasi dapat dilakukan secara langsung dengan mata tanpa alat bantu, atau dengan menggunakan alat bantu sederhana sampai dengan yang canggih. Observasi merupakan proses aktivitas yang mempengaruhi oleh ekspresi pribadi, pengalaman, pengetahuan, perasaan, nilai-nilai, harapan, dan tujuan observer. Observasi ini dilakukan untuk melihat dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan remaja.<sup>34</sup>

#### b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (Interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Untuk memperjelas hasil observasi maka diperlukannya wawancara, yang akan di wawancarai adalah remaja yang ikut serta dalam bermain game online.<sup>35</sup>

<sup>34</sup>Jemmy Rumengan. (2013). *Metodologi Penelitian*, Bandung: Citapustaka Media Perintis. Hlm. 66

<sup>35</sup>Lexy J. Moleong. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.hlm

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi dalam hal ini berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada dalam dokumen arsip. Metode pengumpulan data ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Hal-hal yang perlu untuk di dokumentasikan melalui media gambar maka akan di dokumentasikan.<sup>36</sup>

**H. Teknik Analisa Data**

Untuk menemukan hasil suatu penelitian dibutuhkan tahapan analisis data adapun analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif. Analisis data merupakan kegiatan tahap akhir dari penelitian. Jadi keseluruhan data yang dipergunakan terkumpul, maka data tersebut dianalisa.

Dalam proses penganalisaannya digunakan analisa kualitatif, menurut Karti Kartono adalah data yang tidak dapat diselidiki secara langsung, misalnya data mengenai intelegensi, opini, keterampilan, aktivitas, sosialitas, kejujuran atau sikap simpati dan lain-lain. Dalam melakukan pengelompokan akhir dilakukan pengelompokan data yang ada, agar dapat diambil pengertian yang sebenarnya sebagai jawaban penelitian dalam skripsi ini. Selanjutnya setelah data dikumpulkan dan dianalisa, maka sebagai langkah selanjutnya akan ditarik kesimpulan dan saran-saran mengenai bagian bagian akhir dari penulisan penelitian ini.<sup>37</sup>

Kegiatan berikutnya yang penting adalah menarik kesimpulan M.Iqbal Hasan menyarankan setelah melakukan analisis data interpretasi, selanjutnya peneliti membuat kesimpulan yang sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Dari hasil tersebut ditarik kesimpulan dengan metode deduktif yaitu dengan menganalisis suatu objek yang dijadikan sebuah penelitian yang masih bersifat umum kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat khusus. Dari analisis dan kesimpulan tersebut maka akan terjawab pokok permasalahan yang dikaji

---

<sup>186</sup>

<sup>36</sup>Effi Aswita Lubis. (2012). *Metode Penelitian pendidikan*, Medan: UNIMED PRESS, Hlm. 48

<sup>37</sup>Hartono, Statistik untuk Penelitian, Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2011, hlm. 126



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>38</sup>Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 118



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB V**  
**PENUTUP****A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat di simpulkan bahwa ada dampak *game online* terhadap Perilaku Keagamaan remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.

1. Intensitas Bermain *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja sangat signifikan. Dampak *game online* pada remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang kecanduan bermain *game online*, adanya tempat berkumpul mabar atau main *game* bareng, adanya tekanan teman, gamenya variatif, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, sehingga berdampak buruk bagi perilaku keagamaan remaja tersebut, seperti lalai dalam hal beribadah wajib yaitu, shalat lima waktu, tidak patuh terhadap perintah orang tua. Hal ini diakibatkan oleh kecanduan *game online*.
2. *Game online* di Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu menjadi hal yang paling utama dalam pengawasan terhadap anaknya terhadap penyalah guanaan gadget, untuk membatasi anak dalam bermain *game online*. Namun pengawasan orang tua tentu tidak bisa 24 jam setiap hari, karena kesibukannya, berdampak pada Menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 (lima) waktu, kurang baiknya ahlak kepada orang tua, menurunnya aktivitas kegiatan Remaja Masjid. Setiap orang tua pasti menghawatirkan akan dampak negatif *game online* di era digital seperti sekarang ini, di era kemajuan digital sekarang ini sudah tentu setiap orang tua mesti memberikan anaknya gadget atau *handphone*, karena kebutuhan sekolah, disinilah peran orang tua bekerja dan sebagainy. Untuk itu setiap anak mesti di nasehati dan di arahkan dalam hal penggunaan gadget dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan batasan waktu bermain dan belajar, sehingga tidak menjadi candu dalam bermain *game online*.

**Saran**

Dengan selesainya skripsi ini penulis menyarankan kepada:

1. Kepala Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu agar terus berupaya dan meningkatkan pengawasan terhadap perkembangan perilaku remaja yang kecanduan *game online*, agar para remaja tidak mempunyai ruang untuk melakukan hal yang tidak berguna bagi agama dan negara.
2. Untuk para orang tua remaja agar terus mengawasi, dan mendidik, dan mengatur waktu bermain anaknya untuk menghindari dari kecanduan *game online*.
3. Untuk para remaja agar lebih menyadari lagi bahwa dampak negatif dari *game online* bisa merusak perilaku keagamaan remaja, oleh karena itu, para remaja diharapkan mempunyai kontrol agar bisa membagi waktu yaitu, mana waktunya bermain, mana waktunya belajar dan membantu orang tua



**UIN SUSKA RIAU**

- DAFTAR PUSTAKA
- Atif Harsan, Jago Bikin Game Online, (Jakarta: Trans Media, 2011)
- Andang Ismail, Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016)
- Baby Cher Stores, “Teori Game Online”, Official Website of Baby Cher Stores, <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses 29BMaret 2019.
- Baudrillard, Jean. 2004. *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacana: Yogyakarta.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009).
- Duta Nicholas (Pelajar Desa Semelinang Tebing), Wawancara tanggal 25 Maret 2022
- Effi Aswita Lubis. (2012). *Metode Penelitian pendidikan*, Medan: UNIMED PRESS.
- Enung Fatimah, Psikologi Perkembangan (perkembangan peserta didik), (Bandung: Pustaka Setia, 2006).
- Gusti Randa, Ketua Pemuda Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. Wawancara Tanggal 25 Maret 2022
- Ismail bin Mail, Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG, <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 14 Mei 2019, 14:00.
- Jimmy Rumengan. (2013). *Metodologi Penelitian*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- John C. Beck, Gamer Juga Bisa Sukses, (Jakarta: Grasindo, 2007).
- Lexy J. Moleong. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).
- Muhajirin (Pemuda Masyarakat Desa Semelinang Tebing), Wawancara tanggal 25 Maret 2022

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nofri (Pelajar Desa Semelinang Tebing), Wawancara tanggal 25 Maret 2022

Profil Desa Semelinang Tebing Tahun 2022

Rismalinda, Kepala Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. Wawancara Tanggal 25 Maret 2022

Soegeng Santoso, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010).

Zakiyah Darajat, Ilmu Jiwa Agama, (Jakarta: Bulan Bintang, 1993).

<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>

<http://digilib.iainkendari.ac.id/912/3/BAB%20II.pdf>

<http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8988/1/TESIS%20-%20Pandemi%20Covid-19%20Dan%20Implikasinya%20Terhadap%20Pembelajaran.pdf>

<https://www.suara.com/teknologi/2020/09/13/124927/jenis-jenis-game-online-indonesia-pilihan-tepat-untuk-mengisi-waktu-luang?page=all>

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Gambar diatas adalah wawancara bersama orang tua remaja Desa Semelinang Tebing.



Gambar diatas adalah wawancara bersama remaja/pemuda Desa Semelinang Tebing.



Gambaran remaja yang sedang sibuk bermain game online.



Foto bersama pemuda Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LAMPIRAN I**  
**PEDOMAN WAWANCARA**

1. Bagaimana sejarah Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu?
2. Bagaimana keadaan geografis di Desa Semelinang Tebing?
3. Bagaimana keadaan pendidikan di Desa Semelinang Tebing?
4. Bagaimana keadaan sosial dan agama Desa Semelinang Tebing?
5. Faktor apa saja yang menyebab timbulnya perilaku keagamaan di Desa Semelinang Tebing?
6. Apa saja bentuk-bentuk perilaku keagamaan remaja Desa Semelinang Tebing?
7. Apa faktor yang menyebabkan turunnya perilaku keagamaan remaja di Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri ?
8. Apa alasan remaja bermain game online?
9. Bagaimana cara pemerintah Desa Semelinang Tebing mengatasi perilaku keagamaan remaja?
10. Apa saja aktivitas remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu?
11. Bagaimana pandangan orang tua terhadap perilaku keagamaan di Desa Semelinang Tebing?

**UIN SUSKA RIAU**

1. **JUIN SUSKA RAHU**  
Jl. H.R. S.  
Hak Cipta  
Nomor : 1046/Un.04/F.I.  
Wajif : Biasa  
Jamp : 1 (satu) Exp  
Terima : Izin Penelitian  
a. Pengutipan  
b. Pengutipan titi  
2. Dilarang mengu

da  
ur  
ebab  
mer  
ika

Kepala Desa Semelinang Tebing  
Indragiri Hulu

Assalamu'alaikum wr. wb.

21 Maret 2022

Kami sampaikan bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama	:	Asep Sardi
Tempat/ Tgl. Lahir	:	Semelinang Tebing, 04/09/1999
NIM	:	11830314582
Fakultas	:	Ushuluddin
Jurusan/ Semester	:	Studi Agama-agama / VIII
NO. HP	:	081372531915
Alamat	:	Semelinang tebing
Email	:	asepsardi08@gmail.com

adalah benar mahasiswa Fakultas Ushuluddin yang akan melakukan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi Tingkat Strata Satu (S1) pada Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau dengan Judul :

**“Dampak game online terhadap perilaku keagamaan di masa covid19 di desa semelinang tebing kecamatan peranap Kabupaten Indra giri hulu”**

dengan lokasi penelitian : Semelinang tebing

Untuk maksud tersebut, dengan hormat kami mohon kiranya Bapak berkenan memberikan izin penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian kami sampaikan, atas perkenan Saudara diucapkan terimakasih.

Wassalam  
a.n. Dekan,

## Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama

Dr. H. M. Ridwan Hasbi, Lc., M.A.  
NIP. 19700617 200701 1 033

Tembusan:

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



UN SUSKA RIAU

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 P E K A N B A R U  
Email : dpmptsp@riau.go.id

2. Hak Cipta Dilindungi Undang  
a. Dilarang mengutip sebagai  
b. Pengutipan hanya untuk  
c. Pengutipan tidak merugikan  
d. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagai  
Jurnal  
Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Provinsi Riau, setelah membaca Surat  
Perintah Riset dari : Dekan Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau, Nomor :  
S.4302/au.04/F.II.3/PP.00.9/06/2022 Tanggal 10 Oktober 2022 dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

## REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/48455  
TENTANG



### PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

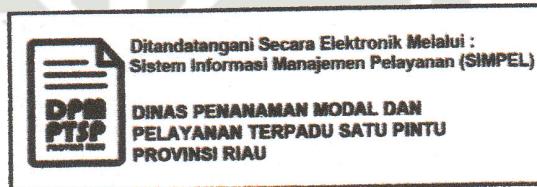
ASEP SARDI  
11830314582  
STUDI AGAMA-AGAMA  
S1  
PERANAP  
DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DESA  
SEMELINANG TEBING KECAMATAN PERANAP KABUPATEN INDRAGIRI HULU  
DESA SEMELINANG TEBING KECAMATAN PERANAP KABUPATEN INDRAGIRI HULU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.  
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.  
3. Pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 10 Oktober 2022



**UIN SUSKA RIAU**

**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Gubernur Sumatera Barat
3. Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Provinsi Sumatera Barat di Padang
4. Dekan Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau di Pekanbaru

Yang Bersangkutan

Untuk mengetahui suatu masalah.