



UN SUSKA RIAU

NO. 167/SAA-U/SU-S1/2025

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN DAN
KESEHATAN MENTAL REMAJA DI DESA SUKA DAMAI KEC.
SINGINGI HILIR KAB. KUANTAN SINGINGI

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar
sarjana Agama (S.Ag) pada program Studi Agama-Agama



Disusun Oleh:

ADITIA KAMALUDIN

NIM. 12130312338

PEMBIMBING I

Dr. H. Jamaluddin, M.Us

PEMBIMBING II

Dr. Khotimah, M.Ag

STUDI AGAMA-AGAMA

FAKULTAS USHULUDDIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

2025

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.



PENGESAHAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi yang berjudul: **Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Dan
Kesehatan Mental Remaja Di Desa Suka Damai Kec. Singingi
Hilir Kab. Kuantan Singingi**

: Aditia Kamaludin

: 121303123338

Nama NIM program Studi : Studi Agama-Agama

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

Hari : Jum'at

Tanggal : 20 Juni 2025

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

Pekanbaru, 23 Juni 2025

Dekan,


Dr. Jamaluddin, M. Us
NIP. 196704231993031004

Panitia Ujian Sarjana

Sekretaris/Penguji II

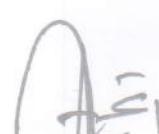

Dr. Khotimah, M.Ag
NIP. 197408162005012002

Ketua/Penguji I

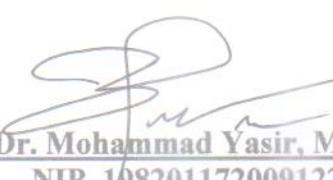

Dr. Jamaluddin, M. Us
NIP. 196704231993031004

UIN SUSKA RIAU
MENGETAHUI

Penguji III


Dr. Khairiah, M.Ag
NIP. 197301162005012004

Penguji IV


Dr. Mohammad Yasir, M.Ag
NIP. 198201172009122006

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.



Hak C
1. Dilatation
a. F

seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan nama penerbit dan penerjemah.

mKandang Program Judul

menyebutkan sumber: *silang*

בנין נומינון ליטריטורי של תרבות מדינית מודרנית

© Hak cipta milii

DINAS

Pengajuan Skripsi

SNS

akultas Ushuluddin
an Syarif Kasim Riau

Riau

mu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan, berikut isi skripsi saudara :

: Aditia Kamaludin
: 12130312338
: Studi Agama-agama
: Dampak Game Online
Kesehatan Mental Rem
Singingi Hilir Kabupaten

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

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, April 2025

Pembimbing I

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



Dr. Khotimah, M.Ag

DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NO. 1 DINAS

Perihal : Pengajuan Skripsi

Pada Yes :

Dilakukan Fakultas Ushuluddin
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Bekanbaru
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama : Aditia Kamaludin
NIM : 12130312338
Program Studi : Studi Agama-agama
Judul : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Dan Kesehatan Mental Remaja Di Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singgingi

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

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, April 2025

Pembimbing II

Dr. Khotimah, M.Ag

NIP. 19740816 200501 2 002



: ADITIA KAMALUDIN
: 12130312338
: STUDI AGAMA-AGAMA
: 8 (Delapan)
: STRATA 1 (S1)
: DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN DAN KESEHATAN MENTAL REMAJA DI DESA
SUKA DAMAI KEC. SINGINGI HILIR KAB. KUANTAN
SINGINGI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undangan
1. Dilarang mengutip sebagian atau

- © Hak cipta milik 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.

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.


Abd Ghofur M.
N.P. 197016131982022

Pekanbaru, 11 juni 2025

DISETUJUI OLEH,
PENASEHAT AKADEMIK

H. Abd Ghofur M.Ag

NIP: 19700613 199703 1 002



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DAN HAK CIPTA

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilanggar ma

angg

petar

ma

an

al

Skri

pt

as

Pre

di

an

Skri



UN 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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

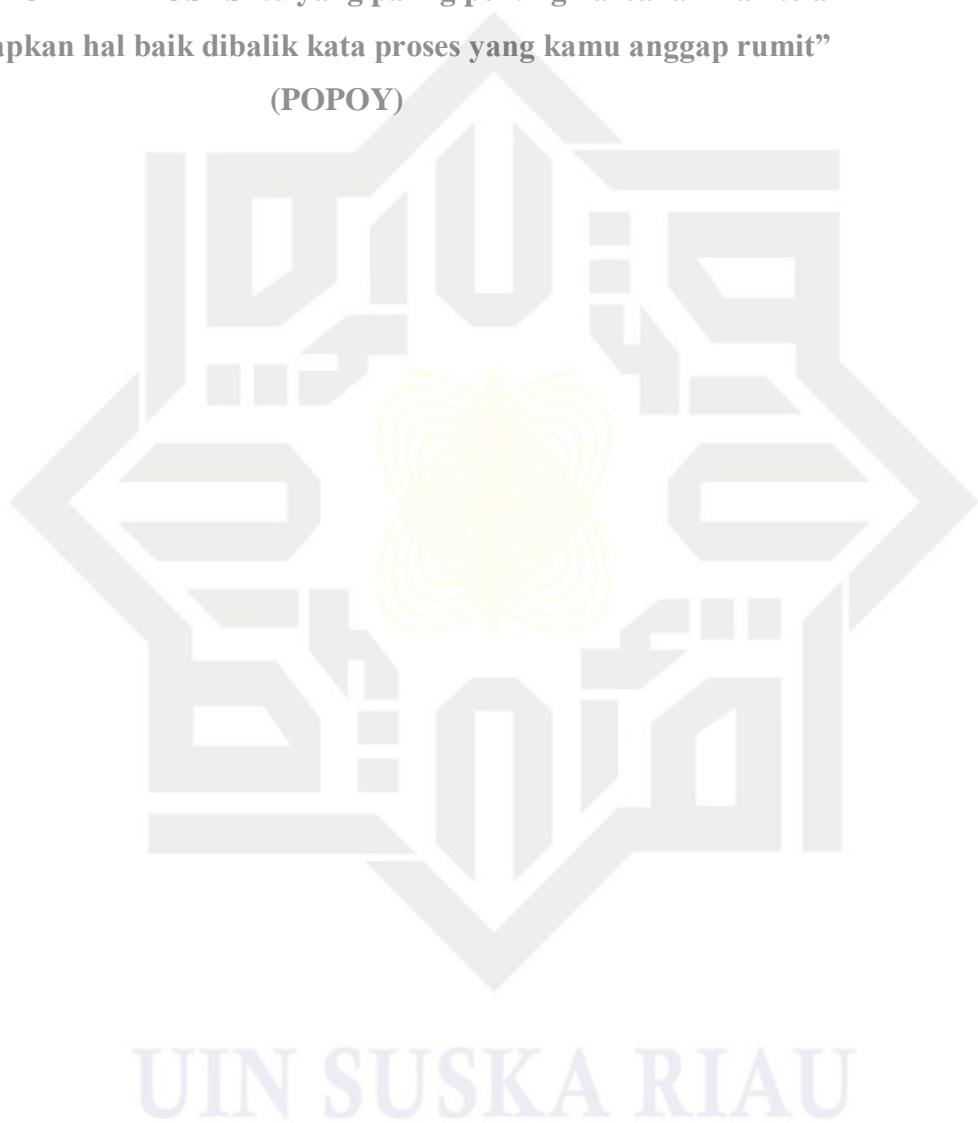
MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat mungkin menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memeliki proses yang berbeda. PERCAYA PROSES itu yang paling penting kareana Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

(POPOY)





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

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN DAN KESEHATAN MENTAL REMAJA DI DESA SUKA DAMAI KEC. SINGINGI HILIR KAB. KUANTAN SINGINGI”**. Sholawat dan salam tidak lupa penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi ini merupakan hasil karya yang sangat berharga bagi penulis. Dengan segala kemampuan dan sumber daya yang ada, penulis kerahkan untuk menyelesaikan karya ini. Selesainya penulisan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan keluarga, kalangan akademik UIN Suska Riau dan rekan-rekan sekalian, karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Ibunda Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS., SE., AK, CA Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memimpin UIN dengan baik sehingga urusan di setiap Fakultas maupun Prodi dapat berjalan baik.
2. Bapak Dr. H. Jamaluddin, M.Us selaku Dekan Fakultas Ushuluddin serta Wakil Dekan I Dr. Rina Rehayati, M.Ag, Wakil Dekan II Dr. Afrizal Nur, MIS, Wakil Dekan III Bapak Dr. H. M. Ridwan Hasbih, Lc, M. Ag. yang telah menjadi pemimpin yang amanah dan bijaksana.
3. Bapak Abd. Ghofur, M.Ag dan Ibu Dr. Khotimah, M.Ag selaku Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Studi Agama-agama dan seluruh staf yang telah membantu penulis selama dalam perkuliahan.
4. Bapak Dr. H. Jamaluddin, M. Us (pemimpin 1 sekaligus Dekan Fakultas Ushuluddin) dan Ibu Dr. Khotimah, M.Ag, (Pembimbing II sekaligus sekretaris Prodi Studi Agama-agama) yang telah membimbing penulis dengan ikhlas dan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Para Dosen Fakultas Ushuluddin, khususnya dosen-dosen Program Studi Agama-agama terima kasih atas ilmu yang telah Bapak/Ibu berikan selama

**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.

saya kuliah di Fakultas Ushuluddin. Semoga Allah memuliakan Bapak/Ibu atas ilmu dan nasehat yang telah diberikan.

6. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Paryo beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelsaikan studinya sampai sarjana, dan pintu surgaku, mamak Muridah tersayang beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai dibangku perkuliahan, tapi semangat motivasi serta do'a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjan.
7. Penulis mengucapkan terimakasih kepada seseorang yang sangat mensupport penulis di dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang mana support dan kehadirannya sangat membuat penulis berantusias dalam menyelesaikan tugas akhir penulis seseorang itu adalah *girlfriend* saya yang bernama "Rani Mardiani" yang menjadi penyemangat sekaligus menjadi motivator penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu.
8. Teman-teman seperjuangan prodi SAA Angkatan 2021 yang telah membantu dan memberi semangat dari penulisan sinopsis sampai skripsi ini, semoga teman-teman selalu dilindungi oleh Allah dan umurnya diberkahi Allah.
Penulis tentunya tidak menapik bahwa Skripsi ini masih terdapat kekurangan yang membutuhkan kritikan yang sifatnya yang konstruktif demi kesempurnaan karya ilmiah ini. Akhirnya penulis berharap semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca.

Pekanbaru,

2025

Aditia Kamaludin



DAFTAR ISI	
HALAMAN JUDUL	
SURAT PENGESAHAN	
NOTA DINAS	
SURAT PERNYATAAN	
MOTO	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
...	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Manfaat Dan Tujuan Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
A. Game Online	10
B. Kajian Relivan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Metode Penelitian.....	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
D. Sumber Data Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
1. Keadaan Geografis	37
2. Keadaan Penduduk.....	38

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.

3. Pemerintahan Desa.....	38
4. Mata Pencaharian	40
5. Kehidupan Sosial Keagamaan.....	40
6. Pendidikan.....	42
B. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Dan Kesehatan Mental Remaja	44
C. Faktor Yang Mempengaruhi Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Dan Kesehatan Mental Remaja.....	59
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
PEDOMAN WAWANCARA	
LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Informan Penelitian	33
Tabel 2. Keadaan Penduduk	39
Tabel 3. Mata Pencaharian Penduduk	41
Tabel 4. Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama	42
Tabel 5. Jumlah Tempat Ibadah	42
Tabel 6. Rentang Umur Anak-anak Dan Remaja	43
Tabel 7. Jumlah Sarana Pendidikan	43

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.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalihan huruf dari abjad yang satu keabjad yang lain. Transliterasi arab latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
س	Ša	š	es(dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ه	Ha	h	ha(dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	ż	Zet(dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ڙ	Syin	Sy	es dan ye
ڻ	Sod	ş	es(dengan titik dibawah)

**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.

ء	Dad	đ	De(dengan titik dibawah)
ة	Ta	ť	te(dengan titik dibawah)
ڙ	Za	ڙ	zet(dengan titik dibawah)
ڦ	Ain	‘	Koma terbalik(diatas)
ڦ	Gain	G	Ge
ڦ	Fa	F	Ef
ڦ	Qaf	Q	Ki
ڦ	Kaf	K	Ka
ڦ	Lam	L	El
ڦ	Mim	M	Em
ڦ	Nun	N	En
ڦ	Wau	W	We
ڦ	Ha	H	Ha
ڦ	Hamzah	‘	Apostrof
ڦ	Ya	Y	Ye

A. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
□	Fathah	A	a
□	Kasrah	I	I
□	Dammah	U	U

**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.

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Lengkap

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
يُ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وُ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبْ Kataba
- فَعَلْ Fa'ala
- كَيْفَ Kaifa
- حَوْلْ Haula

B. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi Maddah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيْ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis diatas
يَ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis diatas
وَ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis diatas

Contoh:

- قَالْ qāla
- رَمَى ramā
- قَبَلْ qīla
- يَقْبُلْ yaqūlu



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. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta" marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta" marbutah hidup

Ta" marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta" marbutah mati

Ta" marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta" marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta" marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ Nazzala
- الْبَرُّ al-birr

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu الـ, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

**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 sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلْمَنْ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

F. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخِذُ ta''khužu
- شَيْءٌ syai''un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنْ inna

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

**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.

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ الْمُجْرِيْهَا وَ الْمُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

**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 Dan Kesehatan Mental Remaja Di Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi” penelitian ini diawali oleh latar belakang tentang maraknya Game Online yang dilakukan oleh para remaja yang bermain game secara berlebihan cenderung memiliki waktu yang terbatas untuk menjalankan aktivitas keagamaan . Karena itu penelitian ini memberikan dua pokok permasalahan yaitu: Apa dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja di desa Suka Damai Kec. Singingi Hilir Kab. Kuantan Singingi. Dan Apa saja faktor yang mempengaruhi dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja di desa Suka Damai Kec. Singingi Hilir Kab. Kuantan Singingi. Fokus penelitian ini adalah Dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja Desa Suka Damai. Banyak remaja yang menggunakan game melalui handphone sehingga mereka lupa waktu saat bermain game online, yang pada akhirnya mempengaruhi kedisiplinan mereka. Jenis penelitian ini adalah field research menggunakan metode kualitatif, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek dan subjek penelitiannya meliputi: Remaja Dusun Muara Jaya yang aktiv bermain game online, ketua pemuda, orang tua, kepala desa Suka Damai. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pertama: Game online memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja di Desa Suka Damai. Di satu sisi, permainan ini dapat mengalihkan perhatian remaja dari aktivitas keagamaan, mengurangi frekuensi ibadah, dan mempengaruhi nilai-nilai moral yang dianut. Di sisi lain, game online juga dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan ketergantungan, terutama jika remaja menghabiskan waktu berlebihan dalam bermain. Kedua faktor yang mempengaruhi terjadinya dampak bermain game bagi remaja adalah: kurangnya tertiangan jiwa agama pada setiap remaja, kurangnya kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan moral sejak dulu, banyaknya remaja yang melalaikan budi pekerti, kurang terjalinnya kedekatan yang kurang baik dengan orang tuanya, kurang adanya bimbingan untuk mengisi waktu luang.

Kata Kunci: Game Online, Perilaku Keagamaan, Remaja

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.

ABSTRACT

“Online Game Impact on Religious Behavior and Mental Health of Adolescents in Suka Damai Village, Singingi Hilir District, Kuantan Singingi Regency” was discussed in this undergraduate thesis. This research was begun with the background of the rampant Online Games played by adolescents playing games excessively, and they tended to have limited time to carry out religious activities. Therefore, this research provided two main problems, they were “what was online game impact on religious behavior and mental health of adolescents in Suka Damai Village, Singingi Hilir District, Kuantan Singingi Regency?”, and “what were the factors influencing online game impact on religious behavior and mental health of adolescents in Suka Damai Village, Singingi Hilir District, Kuantan Singingi Regency?”. The focus of this research was the impact of playing online games on religious behavior and mental health of adolescents in Suka Damai Village. Many adolescents use games via handphones so that they forget the time when playing online games, which ultimately affects their discipline. It was field research with qualitative method. Observation, interview, and documentation were the methods of collecting data. The objects and subjects of this research included Muara Jaya Hamlet adolescents who actively played online games, youth leaders, parents, and the village head of Suka Damai. The research findings indicated that, first, online games have a significant impact on religious behavior and mental health of adolescents in Suka Damai Village. In another side, this game can distract adolescents from religious activities, reduce the frequency of worship, and affect the moral values they adhere to. On the other hand, online games can also cause mental health problems, such as anxiety, depression, and dependency, especially if adolescents spend excessive time playing. The two factors influencing the impact of playing games on adolescents were lack of religious spirit in every adolescent, lack of parental awareness of the importance of early moral education, many adolescents who neglect good character, lack of closeness with their parents, and lack of guidance to fill their free time.

Keywords: Online Games, Religious Behavior, Adolescents

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**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya pola interaksi sosial dan aktivitas sehari-hari masyarakat. Salah satu produk teknologi yang sangat populer di kalangan remaja adalah game online. Fenomena game online telah menjadi trending topic yang menarik perhatian berbagai kalangan, terutama di kalangan remaja yang notabene masih dalam masa pencarian jati diri.¹

Di era digital seperti sekarang ini, game online telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, termasuk di wilayah pedesaan seperti Desa Suka Damai, Kecamatan Singingi Hilir. Kemudahan akses internet dan smartphone telah membuat game online dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 77,02% dari total populasi, dengan 14,3% penggunanya adalah remaja berusia 13-18 tahun.

Perkembangan ini di dukung dengan adanya telepon genggam/handphone. Perkembangan teknologi ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja melainkan sekarang ini banyak juga penduduk desa yang sudah menggunakan media internet. Bentuk adanya internet yaitu dengan adanya berbagai macam jejaring sosial seperti instagram, facebook, twitter, line, whatssapp, game online dan lain sebagainya. Selama beberapa tahun belakangan ini jejaring sosial yang banyak penggunanya yaitu game online. perkembangan game onilne ini cukup pesat baik di kota-kota besar sampai ke pelosok desa sekalipun.

Game online merupakan jenis game yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan internet dan melibatkan banyak sekaligus

¹ Ling, D. S. K., Goh, Y. S., Poon, R. Y. S., Lin, Y. P., Seah, B., Lopez, V., ... & Liaw, S. Y. (2024). Global migration and factors influencing retention of Asian internationally educated nurses: a systematic review. *Human Resources for Health*, 22(1), hlm 17.

**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 menggunakan 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.

berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu bersamaan. Game Online merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. Game Online bisa membuat para pemainnya lupa waktu, itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena pemain game menyatakan bahwa game online permainan yang sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejemuhan.²

Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jemu, ternyata game online mulai dianggap sesuatu yang candu. Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan game tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasi dalam bermain game online tersebut. Para gamers yang kecanduan dengan game online yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain game online dan melupakan semuanya seperti lupa makan, mandi, tugas-tugas yang sudah menjadi kewajibannya bahkan sampai meninggalkan ibadah hanya demi game online. Karena dalam pikiran para gamers hanya ada main, sampai pencapaian mereka terwujud dan memikirkan strategi yang membuatnya bisa menang dalam sebuah permainan game online.

Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan remaja, seperti perkembangan fisik, motorik, cara bicara, dalam mengendalikan emosi, serta perkembangan bermain, dan kepribadiannya. Semuanya akan dialami oleh remaja, karena adanya perubahan terhadap diri mereka yang membuat rasa ingin tahu itu semakin tinggi sehingga apa yang sedang berkembang saat ini, itulah yang mereka cari tahu dan ingin mencoba seperti halnya game online yang marak dimainkan oleh semua kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.³

Game online dapat mengurangi kegiatan positif yang seharusnya dijalani oleh para remaja pada usia perkembangannya. Permasalahan dalam kepribadaian dan moralitas pada era digital ini sangat miris ada

² Aif Harsan, Jago Bikin Game Online (Jakarta: Trans Media, 2011), hlm 2.

³ Syukur Dister, Psikologi Agama (Jakarta: Kansius, 1995), hlm 27.

**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 menggunakan 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 memamfaatkan dengan baik ada pula yang salah mempergunakan, termasuk kecanduan dalam bermain game online yang berkembang begitu pesat dimasyarakat terutama di Indonesia. Efek dari maraknya perkembangan game online ini banyak bermunculan komunitas-komunitas game yang akan memfasilitasi para gamers dalam bertukar cerita tentang pengalaman mereka seputar bermain game online tersebut. Komunitas-komunitas game ini menjadi ajang untuk komunikasi antar anggota ataupemain lainnya yang bisa untuk menyambung tali silaturrahmi antar pemain satu dengan pemain yang lain. Selain dari itu efek tersebut juga berpengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja.

Remaja yang kecanduan game akan mengalami perubahan kepribadian yang tidak dirasakan oleh dirinya sendiri, akan tetapi dapat dirasakan oleh orangorang sekitar lingkungannya terutama pada orangtua. Perwujudan perilaku remaja bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersama dengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuat masing-masing.⁴

Dikarenakan permainan game online sekarang ini banyak remaja yang tidak sadar bahwa mereka sudah terpedaya akan game tersebut sehingga melalaikan kegiatan yang biasanya dilakukan dan ibadah yang harus dikerjakan. Permainan game online tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan juga bisa mengakses game online menggunakan handphone. Seperti yang terjadi di Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi sebagian besar remaja sudah memainkan game online sehingga beberapa dari remaja terkadang lalai terhadap kegiatan dan ibadah yang biasa mereka lakukan sebelum memainkan game tersebut.

Fenomena game online di kalangan remaja di Desa Suka Damai tidak hanya mempengaruhi pola interaksi sosial, tetapi juga berdampak pada praktik keagamaan mereka. Remaja yang bermain game online

⁴ Kursal dan H.M. Taher, Kamus Ilmu Jiwa Dan Pendidikan (Bandung: Al-Ma'arif,1980), hlm 121.

**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.

secara berlebihan cenderung memiliki waktu yang terbatas untuk menjalankan aktivitas keagamaan, seperti shalat, mengaji, dan kegiatan keagamaan lainnya yang membutuhkan kedisiplinan dan waktu yang konsisten. Game online dikalangan remaja di Desa Suka Damai semakin meluas dan menjadi perhatian masyarakat. Tidak hanya sebagai sarana hiburan, game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari remaja. Dalam banyak kasus, keasyikan bermain game ini sering kali menggeser fokus remaja dari aktivitas yang lebih produktif dan bermanfaat, termasuk kegiatan keagamaan. Dengan banyaknya pilihan game yang menarik, remaja cenderung menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, yang mengakibatkan penurunan partisipasi dalam kegiatan keagamaan yang seharusnya menjadi bagian penting dari kehidupan mereka. Studi oleh Firmansyah menunjukkan bahwa peningkatan waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dapat memengaruhi keterlibatan remaja dalam kegiatan spiritual, karena banyak remaja yang menjadi lalai dan kehilangan kesadaran akan pentingnya ibadah dan pemahaman agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan remaja untuk mengatur waktu serta membagi fokus antara hiburan dan kewajiban spiritualnya.⁵

Selain itu, remaja yang terlibat dalam game online secara berlebihan kerap mengalami penurunan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, termasuk dengan komunitas keagamaan. Salah satu dampak signifikan dari fenomena ini adalah perubahan dalam pola interaksi sosial remaja. Dalam konteks sosial, banyak remaja yang lebih memilih berinteraksi di dunia maya daripada berkomunikasi secara langsung dengan teman atau anggota komunitas. Hal ini berpotensi mengurangi kualitas hubungan interpersonal mereka, termasuk komunikasi dengan orang tua dan teman sebaya. Ketika interaksi sosial beralih ke platform digital, nilai-nilai kebersamaan dan solidaritas yang biasanya dibangun melalui kegiatan keagamaan, seperti pengajian dan

⁵ Ling, D. S. K., Goh, Y. S., Poon, R. Y. S., Lin, Y. P., Seah, B., Lopez, V., ... & Liaw, S. Y. (2024). Global migration and factors influencing retention of Asian internationally educated nurses: a systematic review. *Human Resources for Health*, 22(1), hlm 17.

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.

acara komunitas, menjadi terabaikan. Menurut Arifin dan Hidayati keterlibatan sosial yang intens di dunia virtual berpotensi menurunkan minat remaja terhadap kegiatan-kegiatan keagamaan berbasis komunitas, seperti pengajian remaja atau kegiatan pemuda masjid. Padahal, partisipasi dalam kegiatan ini memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai spiritual remaja.⁶

Kondisi ini memunculkan kekhawatiran bahwa kecanduan game online dapat menghambat perkembangan karakter religius remaja di Desa Suka Damai. Dalam konteks kesehatan mental, kecanduan game online dapat memicu masalah seperti kecemasan dan depresi. Penelitian menunjukkan bahwa remaja yang menghabiskan waktu berlebihan di dunia maya sering kali mengalami isolasi sosial dan kurangnya dukungan emosional. Tanpa adanya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, remaja bisa merasa terasing dan kehilangan rasa memiliki terhadap komunitas, termasuk komunitas keagamaan. Ini menambah dimensi baru terhadap dampak negatif game online, yang tidak hanya terbatas pada aspek spiritual, tetapi juga kesehatan mental dan emosional. Lebih jauh lagi, fenomena ini juga mempengaruhi cara pandang remaja terhadap nilai-nilai agama. Dalam banyak kasus, game online sering kali menyajikan konten yang bertentangan dengan ajaran agama, yang bisa membingungkan remaja dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai spiritual. Ketika remaja lebih terpapar pada konten yang tidak sesuai, ada kekhawatiran bahwa mereka akan mengadopsi pandangan yang kurang sesuai dengan prinsip-prinsip agama, yang dapat menurunkan moral dan etika mereka. Studi yang dilakukan oleh Wibisono mengungkapkan bahwa ketidakmampuan remaja untuk menyeimbangkan kegiatan bermain dengan pelaksanaan ajaran agama dapat mengarah pada penurunan moral dan ketaatan beragama, seperti kurangnya kedisiplinan

⁶ Jilanti, M. (2019). *Pengaruh adversity quotient terhadap culture shock pada mahasiswa pertama kali Jawa tahun pertama Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

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.

dalam menjalankan shalat lima waktu dan berkurangnya minat dalam mempelajari Al-Qur'an.⁷

Dengan demikian, fenomena game online di kalangan remaja di Desa Suka Damai bukan hanya sekadar masalah hiburan, melainkan sebuah isu kompleks yang berhubungan erat dengan interaksi sosial, kesehatan mental, dan praktik keagamaan. Oleh karena itu, perlu ada langkah kolaboratif dari berbagai pihak untuk memberikan pemahaman dan pendidikan yang memadai tentang pentingnya menyeimbangkan hiburan dengan tanggung jawab spiritual. Melalui pendekatan yang tepat, diharapkan remaja dapat menemukan keseimbangan antara mengisi waktu luang dengan aktivitas yang menyenangkan dan menjaga komitmen terhadap kewajiban agama. Diperlukan perhatian khusus dari berbagai pihak, terutama orang tua, pendidik, dan tokoh masyarakat, untuk mengarahkan remaja agar tetap memprioritaskan kewajiban agama meskipun di tengah perkembangan teknologi yang terus menarik minat mereka.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini akan mengkaji lebih mendalam mengenai dampak game online terhadap pelaksanaan ajaran agama di kalangan remaja Desa Suka Damai. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh game online terhadap kehidupan keagamaan remaja, serta memberikan rekomendasi bagi orang tua, masyarakat, dan pemerintah desa dalam menangani permasalahan ini agar generasi muda tetap memiliki dasar keagamaan yang kuat.

B. Penegasan Istilah

Dalam proposal penelitian ini, beberapa istilah yang digunakan perlu dijelaskan untuk menghindari kesalahpahaman dan memberikan pemahaman yang jelas mengenai konteks penelitian. Berikut adalah penegasan istilah yang relevan:

⁷ Astuti, W., Wibisono, M. Y., & Rahman, M. T. (2023). Agama dan Budaya di Pusaran Globalisasi Kontemporer. *Integritas Terbuka: Peace and Interfaith Studies*, 2(1), hlm 47-58.



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.

1. Game Online

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan interaksi antara pemain secara real-time. Game ini dapat berupa permainan kompetitif, kolaboratif, atau solo, dan sering kali melibatkan elemen grafis dan narasi yang kompleks. Dalam konteks penelitian ini, fokus akan diberikan pada game yang populer di kalangan remaja di Desa Suka Damai.

2. Keagamaan Remaja

Keagamaan Remaja merujuk pada sistem nilai, norma, dan praktik yang berkaitan dengan keyakinan spiritual atau agama. Ini mencakup aspek seperti ibadah, ritual, dan pengajaran moral yang dianut oleh individu atau komunitas. Dalam penelitian ini, keagamaan akan diukur melalui keterlibatan remaja dalam aktivitas keagamaan seperti beribadah, mengikuti pengajian, dan menjalankan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Remaja sendiri merupakan individu yang berada dalam tahap perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, biasanya berusia antara 12 hingga 18 tahun. Pada fase ini, remaja mengalami banyak perubahan fisik, emosional, dan sosial. Penelitian ini akan berfokus pada remaja di Desa Suka Damai, yang terlibat aktif dalam permainan online.

3. Perilaku Keagamaan

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. Keagamaan merujuk pada sistem nilai, norma, dan praktik yang berkaitan dengan keyakinan spiritual atau agama. Ini mencakup aspek seperti ibadah, ritual, dan pengajaran moral yang dianut oleh individu atau komunitas. Dalam penelitian ini, keagamaan akan diukur melalui

**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.

keterlibatan remaja dalam aktivitas keagamaan seperti beribadah, mengikuti pengajian, dan menjalankan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kesehatan Mental

Kesehatan mental merupakan kondisi dimana individu memiliki kesejahteraan yang tampak dari dirinya yang mampu menyadari potensinya sendiri, memiliki kemampuan untuk mengatasi tekanan hidup normal pada berbagai situasi dalam kehidupan, mampu bekerja secara produktif dan menghasilkan, serta mampu memberikan kontribusi kepada komunitasnya.

Dengan penegasan istilah-istilah di atas, diharapkan pembaca dapat memahami konteks dan fokus dari penelitian ini dengan lebih baik. Hal ini juga penting untuk memastikan bahwa analisis dan hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara akurat.

C. Rumusan Masalah

1. Apa dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja di Desa Suka Damai Kec. Singingi Hilir Kab. Kuantan Singingi?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja di Desa Suka Damai Kec. Singingi Hilir Kab. Kuantan Singingi?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja Desa Suka Damai, serta mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi dampak tersebut.

1. Mengetahui Dampak Game Online terhadap Perilaku Keagamaan dan kesehatan mental Remaja: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana permainan online memengaruhi sikap dan perilaku keagamaan remaja dan juga kesehatan mentalnya di Desa Suka Damai. Hal ini akan membantu



© 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.

memahami apakah terdapat pengaruh positif atau negatif dari aktivitas bermain game terhadap nilai-nilai keagamaan yang dianut oleh remaja.

2. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan mengenai pengaruh game online terhadap remaja. Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk merumuskan kebijakan yang lebih baik dalam pengelolaan waktu bermain game di kalangan remaja, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara hiburan dan kewajiban keagamaan. Dengan memahami dampak game online, diharapkan dapat ditemukan strategi untuk mendukung kesehatan mental remaja dan mendorong perilaku keagamaan yang positif.

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 II**KERANGKA TEORITIS****A. Landasan Teoritis****1. 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 games di Indonesia, game online adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara online (jaringan internet), menggunakan PC (personal computer) atau menggunakan handphone (HP) dan sejenisnya. Game tidak terbatas pada barang elektronik saja. 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. 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.⁸

Teknologi game online ini berawal dari adanya penemuan networking computer pada tahun 1970-an yang ditemukan oleh militer Amerika. Jaringan LAN (local area network) merupakan jaringan yang pertama kali digunakan oleh game online, tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, game online sekarang sudah menggunakan jaringan yang lebih luas lagi yaitu www (world wide web) atau yang lebih dikenal dengan sebutan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel. Sebutan yang tepat untuk game online

⁸ Baby Cher Stores, "Teori Game Online", Official Website Of Baby Cher Stores

© 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.

yaitu sebuah teknologi bukan disebut sebuah genre atau jenis permainan, karena game online merupakan sebuah mekanisme permainan yang menghubungkan antara pemain satu dengan pemain yang lainnya dengan pola tertentu dalam sebuah permainan.⁹

Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (Intellectual Playability Game) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan game baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merubah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna game di tahun 2008. Secara sederhana, game dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru dibidang teknologi, khususnya teknologi dibidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan game yang baru pula.¹⁰

Game online juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual. Dalam game online terdapat multiplayer atau biasanya disebut game online yang melibatkan banyak pemain dalam sebuah permainan, hal tersebut sekaligus bisa digunakan untuk berinteraksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya. Game Online yang banyak didengar atau disukai yaitu jenis Mobile Legend dan Free Fire, ini merupakan jenis game yang jumlah pemainnya berinteraksi antara satu dengan lainnya dalam dunia virtual yang tetap.¹¹

Dalam game online ini ada beberapa variasi permainan yang sangat diminati oleh beberapa kalangan diantaranya anak-anak, remaja dan

⁹ Id

¹⁰ Samuel Henry, Cerdas dengan Game, Jakarta, 2010, PT. Gramedia Pustaka Utama, hlm 8.

¹¹ John C. Beck, Gamer Juga Bisa Sukses, (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm 92.

**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.

bahkan mahasiswa. Disini ada tiga jenis game online yang sangat marak di minati oleh para pengguna di saat sekarang yaitu:

a. **Mobile Legend**

Mobile Legend Pengguna internet di Indonesia sangat tinggi sehingga muncul game yang berbasis online di dalam hanphone yang saat ini sering di mainkan di kalangan apapun adalah Mobile Legend. Game Mobile Legend adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA (multiplayer online battle arena) juga dikenal sebagai game yang mengandalkan startegi yang mengasah untuk bekerja sama dalam satu team yang berjumlah 5 orang pemain.¹²

Battle arena, Permainan jenis ini merupakan game yang berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok (team) untuk saling bertanding setiap kelompok beranggotakan lima pemain yang menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. Dalam game ini diterangkan bahwa peroses permainan ini tidak terlepas dari sebuah kerja sama dalam sebuah team dalam menghancurkan sebuah pertahanan lawan.¹³

b. **Free Fire Garena**

Free Fire Garena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan sebuah permainan PC online dan digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Ini di dirikan oleh Chairman dan GROUP CEO di Singapura berketepatan pada tahun 2009. Garena yang di kembangkan pertama kali adalah garena Free fire. Free fire merupakan sebuah permainan pertempuran royale seluler paling

¹² Wibisono Andika, Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja, dalam Jurnal UNDIPS. hlm.2https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140. Di akses pada tanggal 3 November 2024 pada pukul: 18:00 WIB.

¹³ Prasetyo Yuda, dkk, Pengaruh Pengguna Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari, dalam Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi, Vol. 5 No. 1 Januari 2020, hlm. 3http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/download/10388/7320. Di akses pada tanggal 3 November 2024 pada pukul: 19:00 WIB

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 menggunakan 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.

popular di dunia. Free fire adalah game yang paling banyak di unduh di Google Play Store, dan merupakan game keempat yang paling banyak di unduh di dunia. Garena mendistribusikan berbagai judul permainan di berbagai negara seperti Amerika Latin, Asia Tenggara dan Taiwan, seperti game arena pertempuran online multi pemain, League Of Legends dan Heroes Of Newerth, game sepak FIFA online 3, dan game balap mobile Speed Drifters.¹⁴

c. Judol (Judi Online)

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).¹⁵

Pengertian perjudian menurut Kartini Kartono adalah “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.”¹⁶

Sedangkan Perjudian secara online telah diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 19 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia

¹⁴ Galu Herika Sunandar, Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung Skripsi, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), hlm 27 http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf. Di akses pada tanggal 3 November 2024 pada pukul: 21:20 WIB.

¹⁵ Olsmail, Kamus Besar Bahasa Indonesia (cet:1 global aksara pers 2022), hlm 51.

¹⁶ Kartono, Kartini, Patologi Sosial. (Jakarta: CV Rajawali Press, 2015), hlm 56.

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.

Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa berikut: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian".¹⁷

- 1) Dalam pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP yang berbunyi: "Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: (BIP, 2017) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
- 2) Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara.
- 3) Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.¹⁸

Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer

¹⁷ Soesilo, Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP), (Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, 1986), hlm 221.

¹⁸ Madaniyyah, Fathimah, Kevin Fauzi Abdul Fiqor, and Endang Munawar. "Sanksi Pidana Perjudian Online dalam Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Kuhp) Pasal 303 Ayat (1) dan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014. (Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan Vol. 4. No.6, 2024) hlm 795.

© Hak cipta milik 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.

atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online. Adapun jenis judi online yang sering dimainkan oleh masyarakat yang ada di Desa Suka Damai Kec. Singingi Hilir Kab. Kuantan Singingi adalah: Pertama, Mixparlay Sesuai dengan artinya Mix yakni “campuran, menggabungkan, dan kombinasi”. Sedangkan Parlay berarti cara untuk menghasilkan modal. Maka dari itu istilah dari Mixparlay yakni peluang untuk memilih atau mengkombinasikan setiap laga yang ada dalam taruhan bola dengan tujuan menghasilkan uang atau kemenangan yang lebih banyak. Dalam Mixparlay minimal harus menebak 2 laga atau di kombinasikan.

Kedua, Judi Slot Judi slot atau game slot merupakan jenis perjudian atau betting slot yang popular dengan menggunakan media bermain berupa mesin dimana ada komponen unik didalamnya. Cara bermain game ini cukup mudah yakni dengan menekan tombol spin untuk mulai bertaruh. Game slot ini menyerupai seperti casino dunia nyata, secara fakta dalam permainan ini merupakan sebuah perjudian yang nyata. Perbuatan judi merupakan perilaku yang melanggar terhadap kaidah-kaidah, nilai-nilai, dan norma-norma yang ada dalam masyarakat. Pelanggaran ini tidak saja hanya pada adat dan kebiasaan masyarakat, tetapi juga melanggar norma hukum. Bagi individu atau kelompok yang melakukan perjudian, maka akan mendapat sanksi baik oleh masyarakat maupun berupa sanksi hukum. Sanksi masyarakat misalnya dikucilkan oleh masyarakat, dipergunjingkan, tidak dihargai. Sedangkan secara hukum perjudian merupakan pelanggaran terhadap KUHP yang harus dipertanggung jawabkan di pengadilan.¹⁹

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.

2. Perilaku Keagamaan dan Kesehatan Mental

a. Perilaku Keagamaan Remaja

Kata perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan kata keagamaan berasal dari kata dasar agama yang berarti sistem, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu. Kata keagamaan itu sudah mendapat awalan "ke" dan akhiran "an" yang mempunyai arti sesuatu yang berhubungan dengan agama.²⁰

Perilaku keagamaan adalah perilaku yang didasarkan pada keberadaan Tuhan Yang Maha Esa. Misalnya kegiatan keagamaan seperti shalat, zakat, puasa, dan lain sebagainya. Perilaku keagamaan terjadi tidak hanya ketika melakukan perilaku ritual, tetapi juga ketika aktifitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural, bukan hanya yang berkaitan dengan aktifitas yang tampak dan dapat dilihat mata, tapi juga aktifitas yang tidak tampak yang terjadi dalam seseorang.²¹

Perilaku keagamaan adalah segala tindakan, aktifitas maupun tingkah laku remaja di Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi yang mencerminkan nilai-nilai keislaman seperti tentang beribadah kepada Allah SWT. Agama dipeluk oleh manusia, praktik dan penghayatan agama tersebut diartikan sebagai keberagamaan. Keberagamaannya, manusia menemukan dimensiter dalam dirinya yang menyentuh emosi dan jiwa. Perilaku keagamaan berarti segala tindakan itu perbuatan atau ucapan yang dilakukan seseorang sedangkan perbuatan atau tindakan serta ucapan tadi akan terkaitannya dengan agama, semuanya dilakukan karena adanya kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran, kebaktian dan kewajibankewajiban yang bertalian dengan kepercayaan, oleh karena itu, keberagamaan yang

²⁰ Innam As'ad Al-Abror, Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Membimbing Perilaku Keagamaan Siswa, Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, 2019.

²¹ Anwar. Pengertian Perilaku keagamaan.

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.

baik akan membawa tiap individu memiliki jiwa yang sehat dan membentuk kepribadian yang kokoh dan seimbang. Oleh karena itu, keberagamaanpun merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung kepada wahyu Tuhan juga.²²

Adapun aspek perilaku keagamaan anak pada dasarnya meliputi keseluruhan perilaku yang dituntut (dalam konteks agama). Sedangkan menurut Achmad Sudrajat mengenai macam dan bentuk perilaku manusia di dunia ini banyak dan berbeda-beda, namun dalam pembahasan ini yang penulis kemukakan adalah aspek akidah dan aspek ibadah. Di antara aspek aqidah, aspek ibadah dan perilaku sopan santun.

Aspek Aqidah Menurut Syara, aqidah adalah iman yang kokoh terhadap segala sesuatu yang disebut secara tegas dalam al-Qur'an dan hadist. Aqidah adalah keyakinan atau kepercayaan tentang adanya wujud Allah SWT, dengan mempercayai segala sifat-sifatnya yang maha sempurna dan maha besar dari yang lainnya.

1. Aspek aqidah atau keyakinan menunjuk pada seberapa tingkatan keyakinan anak terhadap ajaran-ajaran yang bersifat fundamental dan dogmatik.²³
2. Aspek Ibadah Ibadah Menurut Syaltut, salah seorang imam muslim dan mufassir terkenal, menulis dalam tafsirnya bahwa ibadah berarti tunduk tidak terhingga kepada kebenaran yang tidak terbatas. Hal ini termanifestasikan dalam perasaan hina dan cinta serta kefanaan diri menghadapi keindahan dan kemegahan Dzat yang diibadahi. Kefanaan diri ini tidak tertandingi oleh segala macam dan bentuk kefanaan lain. Dalam konsep spiritual psikologi Islam, patut menghadirkan pengertian yang mengintisarikan bahwa nilai spiritual itu terletak pada kualitas konformiti seseorang terhadap yang

²² Salaludin, "Teologi Pendidikan", (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 2010), hlm 110.

²³ Rafy Sapuri, Psikologi Islam (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm 60.

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.

Maha Agung. Dengan kata lain, manusia dapat dikatakan utuh jika ia telah sanggup melebur dalam tata ruang ibadah.²⁴

3. Aspek Sopan Santun Sopan santun serupa dengan akhlak, tetapi yang hasilnya dinilai baik karena sopan santun hanya merujuk yang baik sesuai dengan normanorma yang berlaku dimasyarakat. Dapat dikatakan bahwa sopan santun merupakan sikap, ucapan, perbuatan dan aneka tingkah yang ditampakkan oleh seseorang.²⁵
4. Dalam kitab Ta'limul Muta'allim karangan Syekh Burhanuddin al-Islam Al-Zarnuji menjelaskan bahwasanya peserta didik itu tidak akan mendapatkan ilmu dan tidak bias memanfaatkannya kecuali dengan mengagungkan ilmu dan pemiliknya, memuliakan, dan menghormati gurunya. Dikatakan, tidaklah sampai orang yang telah sampai (pada kesuksesan) melainkan sebab rasa hormat, dan tidaklah jatuh berguguran orang telah yang jatuh (dalam kegagalan) melainkan sebab tinggal hormat dan mengagungkan. Dikatakan, penghormatan itu lebih baik dari pada ta'at, tidak kah kamu perhatikan bahwasanya manusia tidak jatuh kafir karena berbuat maksiat tetapi sesungguhnya mereka bias kafir karena tidak menghormati.²⁶

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kurang tertanamnya jiwa agama pada setiap orang masyarakat
Keadaan masyarakat yang kurang stabil.
- 2) Kurangnya kesadaran orangtua akan pentingnya pendidikan moral dasar sejak dini.
- 3) Banyaknya orang melalaikan budi pekerti.
- 4) Suasana rumah tangga yang kurang baik.
- 5) Kurang adanya bimbingan untuk mengisi waktu luang.

²⁴ M. Quraish Shihab, Yang Hilang dari Kita Akhlak (Tangerang: Lentera Hati, 2016), hlm 123-124.

²⁵ Khairunnas Rajab, Psikologi Ibadah (Jakarta: Amzah, 2011), hlm 1.

²⁶ Burhanuddin al-Islam Az-Zarnuji, Ta'limul Muta'allim, hlm 33.

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.

Maka dari itu, sebagai orangtua supaya lebih menerapkan nilai moral untuk anak kita supaya anak kita memiliki moral yang baik dimasyarakat. Karena semua perilaku yang ada pada diri anak juga menyangkut kepribadian anak dan juga faktor bagimana bimbingan dan peran dari orangtua. Jiwa agama itu penting bagi anak karena agama juga sangat dibutuhkan anak. jika anak mempunyai moral yang baik dan tidak memiliki ilmu agama seperti kurang lengkap. Jika anak mempunyai nilai agama yang baik dan mempunyai moral yang tidak baik pastinya juga tidak akan baik. Maka dari itu tanamkan nilai moral dan nilai agama untuk anak supaya menjadi seperti yang kita inginkan. Dari beberapa faktor diatas merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan moral perilaku keagamaan pada anak, supaya moral anak menjadi baik, kita harus menanamkan nilai-nilai agama, budi pekerti dan lebih memberikan bimbingan pada anak jika anak memiliki waktu luang. Di sisi lain suasana rumah tangga dari ayah dan ibu juga harus baik, jangan sampai ada masalah di dalam rumah tangga supaya tidak mempengaruhi pada anak. karena memang anak usia dini membutuhkan bimbingan yang baik untuk dapat menerapkan nilai moral serta ilmu agama untuk kebaikan anak.²⁷

b. Kesehatan Mental

Dalam buku Mental Hygiene, Kesehatan mental berkaitan dengan beberapa hal. Pertama, bagaimana seseorang memikirkan, merasakan dan menjalani keseharian dalam kehidupan; Kedua, bagaimana seseorang memandang diri sendiri dan orang lain; dan Ketiga, bagaimana seseorang mengevaluasi berbagai alternatif solusi dan bagaimana mengambil keputusan terhadap keadaan yang dihadapi. Kesehatan mental merujuk pada kesehatan seluruh aspek perkembangan seseorang, baik fisik maupun psikis. Kesehatan mental juga meliputi upaya-upaya dalam mengatasi stress,

²⁷ Akhriza, Perilaku Keagamaan Anak, Jurnal pembentukan Perilaku Keagaman, (Portal Jejak Pendidikan 2017), hlm 2.

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.

ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri, bagaimana berhubungan dengan orang lain, serta berkaitan dengan pengambilan keputusan. Kesehatan mental tiap individu berbeda dan mengalami dinamisasi dalam perkembangannya. Karena pada hakikatnya manusia dihadapkan pada kondisi dimana ia harus menyelesaikannya dengan beragam alternatif pemecahannya. Adakalanya, tidak sedikit orang yang pada waktu tertentu mengalami masalah-masalah kesehatan mental dalam kehidupannya. Menurut Daradjat, kesehatan mental merupakan keharmonisan dalam kehidupan yang terwujud antara fungsifungsi jiwa, kemampuan menghadapi problematika yang dihadapi, serta mampu merasakan kebahagiaan dan kemampuan dirinya secara positif.²⁸

Menurut H.C. Witherington, permasalahan kesehatan mental menyangkut pengetahuan serta prinsip-prinsip yang terdapat lapangan psikologi, kedokteran, psikiatri, biologi, sosiologi, dan agama. Kesehatan mental adalah ilmu yang meliputi sistem tentang prinsip-prinsip, peraturan-peraturan serta prosedur-prosedur untuk mempertinggi kesehatan Kesehatan Mental 11 ruhani. Orang yang sehat mentalnya ialah orang yang dalam ruhani atau dalam hatinya selalu merasa tenang, aman, tenteram.²⁹

Pengertian lainnya tentang kesehatan mental, yakni terwujudnya keserasian yang sesungguh-sungguh antara fungsi-fungsi kejiwaan dan terciptanya penyesuaian diri antara manusia dengan dirinya sendiri dan lingkungannya berlandaskan keimanan dan ketaqwaan serta bertujuan untuk mencapai hidup yang bermakna dan bahagia dunia dan akhirat.³⁰

²⁸ Kanda, A. S., & Kivania, R. (2024). Dampak Toxic Relationship Terhadap Kesehatan Mental. *Sammajiva: Jurnal Penelitian Bisnis dan Manajemen*, 2(1), hlm 118-129.

²⁹ Mawangir, M. (2015). Zakiah Daradjat dan pemikirannya tentang peran pendidikan Islam dalam kesehatan mental. *Jurnal Ilmu Agama: Mengkaji Doktrin, Pemikiran, Dan Fenomena Agama*, 16(2), hlm 53-65.

³⁰ Nasneli, H. (2014). Kesehatan Mental dalam Pandangan Islam.

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 demikian, dapat disimpulkan bahwa kesehatan mental adalah suatu kondisi seseorang yang memungkinkan berkembangnya semua aspek perkembangan, baik fisik, intelektual, dan emosional yang optimal serta selaras dengan perkembangan orang lain, sehingga selanjutnya mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Gejala jiwa atau fungsi jiwa seperti pikiran, perasaan, kemauan, sikap, persepsi, pandangan dan keyakinan hidup harus saling berkoordinasi satu sama lain, sehingga muncul keharmonisan yang terhindar dari segala perasaan ragu, gundah, gelisah dan konflik batin (pertentangan pada diri individu itu sendiri).

Kesehatan mental dapat diterapkan di semua unit kehidupan sosial, misalnya lingkungan keluarga, sekolah, serta lingkungan sosial pada umumnya. Penerapan serta pengembangan kesehatan mental unit-unit sosial terorganisir ini didasarkan pada prinsip psikologis. Artinya, perkembangan kesehatan mental individu ditentukan oleh kualitas kondisi psikologis/ iklim lingkungan dimana individu berada. Ruang lingkup kesehatan mental itu adalah:

1. Kesehatan mental dalam keluarga

Penerapan kesehatan mental dalam keluarga sangat penting untuk tercapainya suasana yang harmonis antar anggota keluarga. Apabila hubungan interpersonal keluarga misalnya, antar suami istri, orangtua-anak, atau antar saudara kurang harmonis, maka dalam keluarga tersebut akan tercipta iklim psikologis yang tidak kondusif dan tidak nyaman. Contohnya, sikap permusuhan, sibling rivalry yang tidak sehat sehingga menyebabkan iri hati (cemburu), terjadinya pertengkar, tidak memperhatikan nilai-nilai moral. Suasana demikian kemudian dapat menyebabkan individu dalam keluarga, khususnya anak mengalami kesulitan atau bahkan kegagalan dalam perkembangan untuk mencapai mental yang sehat.

**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.

Sehingga sangatlah penting bagi suami istri dalam mengelola keluarga untuk menciptakan suasana yang kondusif dalam keluarga terutama bagi anak. Maka dari itu konsep keluarga yang sakinah mawaddah, warahmah untuk memahami konsep-konsep atau prinsip-prinsip kesehatan mental, sangat diperlukan karena berfungsi untuk mengembangkan mental yang sehat serta mencegah terjadinya mental yang sakit pada anggota keluarga.

2. Kesehatan mental disekolah

Jika kesehatan mental di dalam keluarga dipengaruhi oleh iklim psikologis dalam keluarga, maka kesehatan mental di sekolah didasarkan pada asumsi bahwa "perkembangan kesehatan mental peserta didik dipengaruhi oleh iklim sosio emosional di sekolah. Pengetahuan serta pemahaman pimpinan sekolah, para guru, terutama guru BK atau konselor tentang kesehatan mental sangatlah penting. Pimpinan dan para guru dapat menciptakan iklim kehidupan sekolah, baik fisik, emosional, sosial, maupun moral spiritual dalam rangka perkembangan kesehatan mental siswa yang optimal. Di sisi lain dapat pula memantau gejala gangguan mental para siswa sejak dini. Dengan pemahaman akan kesehatan mental siswa, guru dapat memahami masalah kesehatan mental yang dapat ditangani sendiri serta masalah yang membutuhkan penanganan khusus yang dapat dirujuk kepada para ahli yang lebih profesional. Para guru di SLTP dan SLTA penting dalam memahami kesehatan mental siswanya yang berada pada transisi. Tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan mengembangkan mentalnya karena terhambat oleh masalah-masalahnya, seperti penyesuaian diri, konflik dengan orang tua atau teman, masalah pribadi, masalah akademis, dan masalah

**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.

lainnya yang dapat menghambat eksplorasi potensi siswa, bahkan dapat menyebabkan stres.³¹

3. Kesehatan mental kehidupan beragama

Berbagai pendekatan dapat digunakan dalam mengatasi gangguan mental pada individu. Pendekatan agama merupakan bentuk pendekatan dalam penyembuhan gangguan psikologis, yang merupakan bentuk paling lama diterapkan dibandingkan dengan pendekatan pendekatan lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan penyebaran agama yang dilakukan oleh para nabi melakukan therapeutik dalam menyembuhkan penyakit rohaniah umat, pada beberapa abad yang lalu. Semakin kompleks kehidupan individu, maka semakin penting penerapan kesehatan mental yang bersumber dari agama dalam rangka mengembangkan kesehatan mental manusia serta mengatasi gangguan mental yang tengah dihadapinya. Di era revolusi industri 4.0 ini ada kecenderungan individu yang mulai memudar terhadap nilai-nilai agama, sehingga tausiyah, mauidlah hasanah, dialog keagamaan dengan para ahli agama sangat diperlukan. Hal ini berkenaan dengan bagaimana mengembangkan wawasan keagamaan serta mengatasi permasalahan kehidupan melalui pendekatan agama, sehingga terbentuk mental yang sehat.

c. Kesehatan Mental Anak Dan Remaja

Kesehatan mental anak dan remaja dapat mempengaruhi masa depan dirinya sendiri sebagai individu, dan berdampak pada keluarga hingga masyarakat. Oleh karenanya, kekhawatiran ini berkembang baik untuk institusi kesehatan dan peneliti akademis. Memahami kesehatan mental pada anak dan remaja artinya perlu memahami juga faktor-faktor apa saja yang dapat membahayakan kesehatan mental (*risk factor*) dan faktor-faktor apa saja yang

³¹ Abdul Hamid. (2017). Agama Kesehatan Mental Dalam Dan Perspektif psikologi Agama Dosen Agama Islam FKIP Universitas Tadulako. Jurnal Kesehatan Tadulako Vol. 3 hlm. 1, 1-84

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.

dapat melindungi kesehatan mental (*protective factor*) anak. *Risk factor* menimbulkan kemungkinan kerentanan dalam diri anak, sedangkan *protective factor* menimbulkan kemungkinan kekuatan dalam diri anak. Semakin banyak *risk factor*, maka semakin besar tekanan pada anak. Di sisi lain, semakin banyak *protective factor*, maka besar kemungkinan anak untuk dapat terhindar dari gangguan. *Risk factor* merupakan faktor yang dapat memunculkan kerentanan terhadap distress. Artinya, ketidakmampuan menyesuaikan diri dapat dikarenakan adanya kondisi-kondisi yang menekan, seperti anak yang tumbuh pada keluarga yang memiliki status ekonomi rendah, tumbuh di lingkungan penuh kekerasan dan adanya pengalaman trauma.³²

Untuk mengetahui kesehatan mental anak, penting untuk melihat faktor dalam diri anak, keluarga dan lingkungan. Faktor dalam diri anak seperti faktor genetik, temperamen, dan kesehatan fisik perlu diamati. Faktor dari keluarga meliputi pola asuh orang tua serta kelekatan anak terhadap orang tua.

Teori kelekatan (attachment) dari John Bowlby memperlihatkan bahwa anak-anak perlu membangun ikatan yang aman dengan pengasuh utama mereka di masa kecil. Ikatan yang aman ini penting untuk membangun kepercayaan dan rasa aman. Dengan adanya kedua hal tersebut, mereka dapat belajar dan melakukan eksplorasi terhadap dunia di sekitar mereka dengan percaya diri dan tanpa ketakutan yang berlebihan. Pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap rasa aman anak. Adanya peraturan yang berlebihan, tuntutan yang tidak realistik, kebebasan tanpa batasan aturan, dan pola komunikasi yang tidak didasari oleh alasan-alasan mengapa pesan tersebut harus dilaksanakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesehatan mental anak.³³

³² Schoon, I. *Risk and resilience: Adaptations in changing times*. Cambridge University Press, 2006.

³³ Bowlby, John. *Attachment and loss*. No. 79. Random House, 1969.

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.

Berbeda dengan masa anak, masa remaja adalah periode permulaan (onset) untuk adanya berbagai perilaku dan kondisi yang memengaruhi kesehatan dan juga dapat menyebabkan gangguan pada masa dewasa. Adanya masa pubertas merupakan salah satu tantangan bagi remaja. Pubertas mengacu pada masa transisi perkembangan yang ditandai dengan perubahan biologis yang mengakibatkan kematangan dari segi fisik dan seksual. Kadar hormon selama masa pubertas dapat mempengaruhi respons stress dalam tubuh dan otak. Faktor lain yang juga penting adalah pengaruh peer (teman sebaya) yang dapat membuat anak perlu mengembangkan kemampuan terkait penyesuaian diri dan regulasi diri.

Ketika remaja merasa diterima di lingkungan pertemanannya dan tidak membandingkan diri secara berlebihan, hal ini mampu membuat mereka merasa aman di lingkungan. Mental illness seperti gangguan kepribadian serta emosi banyak dimulai di masa ini. Perilaku-perilaku tidak sehat seperti merokok, minum minuman keras dan penggunaan obat-obatan terlarang sering dimulai pada masa remaja dan berhubungan erat dengan peningkatan masalah hingga kematian yang merupakan tantangan utama dalam kesehatan. Kesadaran atas pentingnya kesehatan mental saat ini selalu ditanamkan oleh WHO.³⁴

Anak yang memiliki kesehatan mental memiliki ciri-ciri yang dapat kita amati dari proses perkembangannya:

1. Proses Biologis, Proses biologis pada anak melibatkan terjadinya perubahan fisik pada tubuh anak. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh seperti fungsi seksual akan memengaruhi perilaku dan perkembangan anak. Beberapa contohnya adalah gen yang diwarisi dari orang tua, perkembangan otak, tinggi badan dan kenaikan berat badan,

³⁴ Ashari, Abdul Malik, and Sri Hartati. "Hubungan Antara Stres, Kecemasan, Depresi Dengan Kejenderungan Aggressive Driving Pada Mahasiswa." *Jurnal Empati* 6.1 (2017): hlm1-6.

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.

kemajuan dalam keterampilan motorik serta perubahan hormonal.

2. Proses Kognitif, Proses kognitif melibatkan perubahan dalam cara berpikir individu dan kecerdasan seseorang. Proses ini sangat erat kaitannya dengan perkembangan otak. Anak yang sehat mental dan memiliki perkembangan kognitif yang memadai memunculkan kemauan untuk mempelajari hal baru di sekitarnya, memiliki kreativitas, dan kemampuan bahasanya pun berkembang.
3. Proses sosial-emosional melibatkan perubahan emosi, kepribadian, hubungan dengan orang lain dan lingkungan sosial. Proses sosial-emosional yang berkembang dengan baik membuat anak mampu menyadari, membedakan, mengelola serta mengekspresikan emosi secara tepat. Seiring perkembangannya, anak perlu untuk menjadi sadar akan adanya orang lain dan berusaha menmbuhkan empatinya terhadap orang lain.³⁵

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental

Faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan mental adalah hasil dari interaksi kompleks antara berbagai elemen, dan pemahaman mendalam terhadap dinamika ini sangat penting untuk penanganan masalah kesehatan mental. Lingkungan sosial memiliki dampak signifikan pada kesehatan mental seseorang. Penelitian oleh Berkman dan Syme menyoroti bahwa dukungan sosial dan ikatan sosial yang kuat dapat melindungi individu dari risiko gangguan kesehatan mental. Aspek genetika juga memiliki peran dalam menentukan kesehatan mental seseorang.³⁶

Lazarus dan Folkman menyatakan bahwa persepsi individu terhadap stress, bersama dengan kemampuan untuk mengatasi,

³⁵ Ashari, A. M., & Hartati, S. (2017). Hubungan Antara Stres, Kecemasan, Depresi Dengan Keenderungan Aggressive Driving Pada Mahasiswa. *Jurnal Empati*, 6(1), hlm 1-6.

³⁶ Berkman, L. F., & Syme, S. L. (1979). Social networks, host resistance, and mortality: a nine-year follow-up study of Alameda County residents. *American journal of Epidemiology*, 109(2), hlm 186-200.

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.

dapat mempengaruhi respons kesehatan mental. Oleh karena itu, strategi untuk mengelola stres dan meningkatkan ketahanan psikologis dapat menjadi bagian integral dari upaya pencegahan masalah kesehatan mental. Faktor-faktor sosial ekonomi juga dapat memberikan kontribusi pada kesehatan mental.³⁷

Kesehatan mental dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal itu sendiri terdiri dari faktor biologis dan psikologis dari faktor biologis ini yang secara langsung berpengaruh langsung terhadap kesehatan mental adalah: otak, sistem endokrin, genetika, sensori dan faktor psikologis yang secara langsung berhubungan dengan kesehatan mental adalah: pengalaman awal, proses pembelajaran dan kebutuhan.³⁸

Faktor eksternal yang memengaruhi kesehatan mental yaitu sosial budaya, diantaranya:

1. Interaksi sosial mengungkapkan mengenai kualitas interaksi sosial individu sangat mempengaruhi terhadap kesehatan mentalnya.
2. Keluarga adalah salah satu lingkungan mikrosistem yang menentukan kepribadian dan kesehatan mental remaja.
3. Sekolah juga adalah merupakan salah satu lingkungan yang turut mempengaruhi perkembangan kesehatan mental.³⁹

B. Kajian Relevan

1. Asep Sardi, mahasiswa Jurusan Studi Agama-Agama, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022. Skripsi dengan Judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu”. Skripsi ini membahas tentang dampak

³⁷ Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer publishing company.

³⁸ Maman, U., Murodi, N., Mujahidin, E., Zaenuddin, D., & Muhyani, M. (2021). Formulating extension model to encourage staple food diversification: A solution to food crisis potential. *Universal Journal of Agricultural Research*, 9(4), hlm 138-148.

³⁹ Ayuningtyas, D., & Rayhani, M. (2018). Analisis situasi kesehatan mental pada masyarakat di Indonesia dan strategi penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), hlm 1-10.

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

game online terhadap perilaku keagamaan remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. Masalah yang diangkat adalah 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. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (field research), menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling.

2. Miska Perdana, mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Mataram, 2022. Skripsi dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja Dusun Sembalun Kelurahan Tanjung Karang Kecamatan Sekarbela Kota Mataram. Skripsi ini membahas tentang dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja Dusun Sembalun Kelurahan Tanjung Karang Kecamatan Sekarbela kota Mataram. Masalah yang diangkat adalah remaja yang bermain game online cenderung mengabaikan ibadah seperti shalat dan ngaji karena waktu yang dihabiskan untuk bermain. Hal ini berkurangnya kesadaran beragama dan pemahaman nilai-nilai agama. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan studi lapangan untuk mengumpulkan data dan memaparkan mengenai kasus yang diangkat oleh seorang peneliti.
3. Faiq Khoridatul Izza, mahasiswa Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. Skripsi dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja. Fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan game melalui handphone oleh remaja di Desa Modopuro Mojosari semakin meningkat, hal tersebut terlihat dari ketika bermain game banyak remaja yang lupa waktu, itu

**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.

berdampak pada menurunnya kedisiplinan remaja terutama dalam hal beribadah serta kewajiban mereka sebagai pelajar. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

4. Sella Andina, mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024. Skripsi dengan judul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Dusun Sinar Baru Desa Sinar Sekampung Kecamatan Air Nanigan Kabupaten Tanggamus. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis dilokasi para remaja bermain game online menggunakan gadget handphone, karena kecanggihan handphone maka para remaja sudah tidak perlu lagi bermain game online di warnet-warnet karena melalui handphone pun para remaja sudah bisa bermain game online dari rumah, bahkan sekarang manusia sudah tidak terlepas dari media salah satunya adalah handphone. Dari hasil observasi peneliti melihat bahwa remaja bermain game online tidak mengenal waktu dan mereka sering berkerumun diwaktu sholat. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.
5. Putri Wulan Sakinah, mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023. Skripsi dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara”. Pemasalahan dalam penelitian ini adalah keadaan perilaku keagamaan remaja yang menyibukkan diri mereka dengan game online yang dimainkan sehingga melupakan kegiatan keagamaan yang seharusnya mereka kerjakan, remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidup karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah ajaran agama. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Sugiyono penelitian kualitatif

**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.

adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek ilmiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara Triangkulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

6. Rezky Zuchri Sinurat, mahasiswa Jurusan Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatra Utara Medan, 2022. Skripsi dengan judul “Game Online Dikalangan Remaja (Studi Etnografi Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Kecamatan Medan Johor Kota Medan” . Permasalahan dalam kajian ini adalah faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi remaja di Kecamatan Medan Johor dalam bermain game online, bagaimana dampak yang ditimbulkan dari bermain game online pada anak remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode etnografi, dimana metode etnografi mampu menjelaskan secara keseluruhan tentang suatu fenomena.
7. Riska Cahya Snindya Putri, mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas PGRI Madiun, Indonesia, 2021. Skripsi dengan Judul “Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Remaja” . Yang membahas tentang game online mobile legend berdampak bagi para remaja yang dapat mengubah perilaku remaja pemain game online mobile legend. Penelitian ini berfokus pada ketertarikan remaja yang bermain game online mobile legend dan dampak dari game online mobile legend terhadap perilaku remaja yang ada di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Jenis Penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

**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

Metode kualitatif, penelitian ini merupakan bentuk penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu jenis penelitian yang dilakukan dilapangan secara langsung untuk mendapatkan berbagai informasi tentang judul permasalahan ini, yaitu dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja Desa Suka Damai Kec. Singigni Hilir Kab. Kuantan Singgingi.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif, dengan analisa deskriptif. Proses serta makna menjadi hal yang lebih ditekankan. Teori-teori yang ada digunakan sebagai pedoman agar fokus penelitian sejalan dengan realita yang ditemukan dilapangan.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian, Penelitian dilakukan di Desa Suka Damai, Kecamatan Singgingi Hilir. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 21 maret- 21 april 2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa desa ini memiliki populasi remaja yang signifikan dan akses terhadap game online yang tinggi. Lingkungan sosial dan budaya desa juga akan memberikan konteks yang penting dalam memahami fenomena yang diteliti.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian secara keseluruhan dari subjek ini adalah 169 remaja, diambil sampel sebanyak 30 orang untuk penelitian. Dari 30 orang tersebut, 22 remaja aktif bermain game online, yang berarti sekitar 73.33% dari sampel adalah remaja yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Pengambilan sampel dapat dilakukan secara acak atau berdasarkan kriteria tertentu untuk memastikan representativitas. Usia ini dipilih karena merupakan fase perkembangan di mana remaja mencari identitas dan mengalami perubahan sosial yang signifikan. Dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus pada remaja yang memiliki kebiasaan bermain game online



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.

secara rutin, untuk mengeksplorasi bagaimana aktivitas ini mempengaruhi perilaku keagamaan mereka. Sedangkan objeknya yaitu dampak permainan online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi.

E. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang-orang yang meminta informasi yang berkaitan dengan objek yang dicari, mereka memiliki banyak informasi yang terkait dengan data makna arus, oleh karena itu menyebutkan informasi tersebut lebih terkait dengan sumbernya.

Tabel
Informan Penelitian

NO	Informan	Jabatan	Jenis Informan
1	Nur Ahmad S.Pdi	Kepala Desa	Pokok
2	Syukur Edi Raharjo	Ketua Pemuda	Kunci
3	Muhammad Iqbal	Remaja	Kunci
4	M. Usman Firdaus	Remaja	Kunci
5	Nanda Ferdiansyah	Remaja	Kunci
6	Ananda Nova Tegar Permadi	Remaja	Kunci
7	Bayu Pranata	Remaja	Kunci
8	Farhan Alfath Rizig	Remaja	Kunci
9	Alvin Mustofa	Remaja	Kunci
10	Lutfi Nur Fauzy	Remaja	Kunci
11	Muhammad Sofyan	Remaja	Kunci
12	M. Fatih Alatas	Remaja	Kunci
13	M. Fahri Al Hafis	Remaja	Kunci
14	M. Muzaki Albar	Remaja	Kunci
15	Anugrah Riau Milano	Remaja	Kunci
16	Lukman Hakim	Remaja	Kunci



© 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.

17	Bagus Laksono	Remaja	Kunci
18	Billih Nur Kholik	Remaja	Kunci
19	Arif Bowo Lesmana	Remaja	Kunci
20	Ahmad Hafid Erlangga	Remaja	Kunci
21	Ahmad Sarifudin	Remaja	Kunci
22	Zikri Nur Falaq	Remaja	Kunci
23	Indra Bayu Ramadhan	Remaja	Kunci
24	Randi	Remaja	Kunci
25	Sri Sumiyati, S.E	Orang Tua	Kunci
26	Sunnariyah	Orang Tua	Kunci
27	Siti Kurniati, S.Pd	Orang Tua	Kunci
28	Badri	Orang Tua	Kunci
29	Paryo	Pemuka Agama	Pokok
30	Ngasifudin	Pemuka Agama	Pokok

F. 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, 22 remaja, kepala desa, 1 ketua pemuda, pemuka agama terdiri dari Bapak Ngasifudin dan Bapak Paryo.
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.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengamati perilaku remaja dalam konteks bermain game online dan interaksi sosial mereka. Peneliti

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.

akan mencatat pola-pola bermain, waktu yang dihabiskan, serta dampak yang terlihat pada aktivitas keagamaan. Observasi ini dapat dilakukan di tempat-tempat di mana remaja biasanya berkumpul untuk bermain game.

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih kaya dan detail tentang pengalaman serta pandangan remaja terkait game online dan praktik keagamaan. Peneliti akan menggunakan pertanyaan terbuka untuk mendorong responden berbagi cerita dan refleksi pribadi mereka. Wawancara ini dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok kecil.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen atau catatan yang relevan, seperti laporan kegiatan keagamaan, catatan sekolah, atau materi promosi game online. Ini membantu memberikan konteks tambahan mengenai bagaimana remaja berinteraksi dengan game dan agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.

H. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyederhanaan dan pengorganisasian informasi yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi tema-tema utama dan mengeliminasi informasi yang tidak relevan atau berlebihan. Fokus utama adalah pada data yang langsung berkaitan dengan pertanyaan penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi yang telah direduksi dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti narasi, grafik, atau tabel. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disajikan.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih

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.

bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap awal pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan untuk proses pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

4. Verifikasi Data

Verifikasi data adalah proses untuk memastikan keakuratan, konsistensi, dan keandalan informasi yang telah dikumpulkan selama penelitian. Proses ini penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis adalah valid dan dapat dipercaya. Berikut adalah beberapa aspek penting dari verifikasi data.

- 1) Penting untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan tentang perilaku keagamaan remaja dan kesehatan mental mereka akurat. Ini mencakup penggunaan metode pengumpulan data yang tepat dan wawancara mendalam, untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana game online memengaruhi nilai-nilai keagamaan dan kesehatan mental mereka.
- 2) Data yang dikumpulkan harus konsisten di seluruh informan. Misalnya, jika beberapa remaja melaporkan bahwa mereka mengalami penurunan minat dalam kegiatan keagamaan setelah bermain game online, penting untuk memastikan bahwa pengukuran minat tersebut dilakukan dengan cara yang sama pada semua responden. Ini membantu dalam mengidentifikasi pola yang signifikan.
- 3) Sumber data harus berasal dari informan yang relevan. Dalam konteks ini, melibatkan berbagai kelompok remaja dari Desa Suka Damai dan memeriksa latar belakang mereka dalam beragama serta kebiasaan bermain game online akan memberikan perspektif yang lebih luas dan mendalam.
- 4) Data harus relevan dengan tujuan penelitian. Peneliti perlu memastikan bahwa pertanyaan yang diajukan berkaitan langsung

**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 dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental. Ini akan memastikan bahwa hasil analisis benar-benar mencerminkan pengaruh yang ada.

- 5) kemudian peneliti melakukan kunjungan ke objek penelitian untuk mengumpulkan data yang diinginkan oleh peneliti, pada tahap ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang sama kepada responden yang berbeda-beda. Dengan pertanyaan dan jumlah yang tertera pada alat pengumpul data (APD). Pada tahap ini juga peneliti melakukan observasi secara mendalam dan dokumentasi yang diperlukan untuk mendukung pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh responden terkait masalah yang dikaji. Setelah data dari masing-masing alat pengumpulan data sudah terkumpul kemudian peneliti mengunjungi tokoh agama, tokoh masyarakat dan tokoh pemuda untuk mendiskusikan temuan yang di peroleh saat pengumpulan data di objek atau wilayah penelitian, hasil diskusi bisa berupa koreksi atau solusi terhadap masalah yang ada untuk kemudian ditampilkan dalam paparan data dan temuan penelitian.
- 6) Kemudian setelah semua kegiatan itu dilaksanakan, langkah selanjutnya peneliti melakukan kegiatan mereduksi data, kegiatan reduksi ini dilakukan dengan cara melihat kembali jawaban dari informan dari setiap point-point yang ditanyakan dalam apd, serta melihat ada atau tidaknya bukti pendukung melalui pengambilan data observasi dan dokumentasi.
- 7) Langkah terakhir setelah data dideskripsikan kemudian data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi serta hasil diskusi dan koreksi. Hal ini kemudian diambil kesimpulan dari kegiatan penelitian ini.

**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 penulis yang berjudul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Dan Kesehatan Mental Remaja Di Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi*” peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak Game Online terhadap Perilaku Keagamaan dan Kesehatan Mental Remaja

Game online memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja di Desa Suka Damai, Kec. Singingi Hilir, Kab. Kuantan Singingi. Di satu sisi, permainan ini dapat mengalihkan perhatian remaja dari aktivitas keagamaan, mengurangi frekuensi ibadah, dan mempengaruhi nilai-nilai moral yang dianut. Di sisi lain, game online juga dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan ketergantungan, terutama jika remaja menghabiskan waktu berlebihan dalam bermain.

2. Faktor yang Mempengaruhi Dampak Game Online

Beberapa faktor yang mempengaruhi dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan kesehatan mental remaja di desa tersebut meliputi: kurang tertanamnya jiwa agama pada setiap remaja, kurang perhatian orang tua terhadap pendidikan moral dasar sejak dini, banyak remaja melalikan budi pekerti, kurang terjalinnya kedekatan yang kurang baik dengan orang tua, kurangnya bimbingan untuk mengisi waktu luang.

Secara keseluruhan, penting bagi masyarakat, terutama orang tua dan pendidik, untuk memberikan perhatian lebih terhadap penggunaan game online di kalangan remaja, serta mendorong keseimbangan antara hiburan digital dan kegiatan keagamaan serta kesehatan mental yang baik.



B. Saran

Dengan selesainya skripsi ini penulis menyarankan kepada:

1. Untuk para orang tua remaja agar terus mengawasi, dan mendidik, dan mengatur waktu bermain anaknya untuk menghindari dari kecanduan game online.
2. 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.

© 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.

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 PUSTAKA

- Albar Amrullah, dkk. (2019) *Evalui Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi*, dalam Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Computer.
- Alif Harsan, Jago Bikin Game Online (Jakarta: Trans Media, 2011).
- Abdul Hamid. 2017. Agama Kesehatan Mental Dalam Dan Perspektif psikologi Agama Dosen Agama Islam FKIP Universitas Tadulako. Jurnal Kesehatan Tadulako Vol. 3 No. 1, 1-84
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). Laporan Survei Internet APJII 2022-2023. Jakarta: APJII.
- Baby Cher Stores, “Teori Game Online”, Official Website Of Baby Cher Stores
- Durkheim, É. (1912). *The Elementary Forms of Religious Life*. New York: Free Press.
- Erikson, E. H. (1968). Identity: Youth and crisis. W. W. Norton & Company.
- Galu Herika Sunandar, Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung Skripsi, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019).
- Hasan Langgulung, *Azas-Azas Pendidikan Islam*, (Jakarta: Pustaka AlHusna, 1998).
- Hastuti, W., Wibisono, M. Y., & Rahman, M. T. (2023). Agama dan Budaya di Pusaran Globalisasi Kontemporer. *Integritas Terbuka: Peace and Interfaith Studies*, 2(1).
- Husna, N., & Rahman, A. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja.Jurnal Studi Agama dan Masyarakat, 16(1).
- Izza, F.K. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Jannah, N., Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1991).
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2021). Dampak Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah di Era Digital. *Jurnal Neo Konseling*.
- John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007).

- Hak Cipta** milik UIN Suska Riau
- Juhanti, M. (2019). *Pengaruh adversity quotient terhadap culture shock pada mahasiswa perantauan luar Jawa tahun pertama Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mursal dan H.M. Taher, Kamus Ilmu Jiwa Dan Pendidikan (Bandung: Al-Ma'arif, 1980).
- Muhammad Zhaky Ramadhan, Dampak Judi Online Terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Pare-Pare, Skripsi Institut Agama Islam Negri Pare-Pare, (2024).
- Nadia Lisani, dkk, Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Tanjung Karang Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nico Syukur Dister, Psikologi Agama (Jakarta: Kansius, 1995).
- Nursalam, N., & Fallis, A. (2018). Remaja dan Game Online: Tinjauan dari Perspektif Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prasetyo Yuda, dkk, Pengaruh Pengguna Game Mobile Lagand Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari, dalam Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi. 1 Januari 2020. Di akses pada tanggal 3 November 2024 pada pukul: 19:00
- Pratama, H. C. (2019). Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar dan Perilaku Keagamaan Siswa. Jurnal Pendidikan Islam.
- Ridwan Syahran, Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, 1Juni 2015
- Samuel Henry, Cerdas dengan Game, Jakarta, 2010, PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Semarang: Widya Karya.
- Syahran, R. (2021). Ketergantungan Game Online dan Penanganannya pada Remaja. Makassar: Aksara Timur.
- Ug, D. S. K., Goh, Y. S., Poon, R. Y. S., Lin, Y. P., Seah, B., Lopez, V., ... & Liaw, S. Y. (2024). Global migration and factors influencing retention of Asian internationally educated nurses: a systematic review. *Human Resources for Health*.

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, penulisannya 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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Wibisono Andika, Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Lagend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja, dalam Jurnal UNDIPS.

Widyanto, L., & McMurran, M. (2019). The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. *CyberPsychology & Behavior*.

Young, K. S. (2019). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Yusuf, S. (2022). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>

http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf

<https://id.scribd.com/document/491941711/Makalah-Perkembangan-Moral-Dan-Penghayatan-Keagamaan>

<http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/view/4544>

<https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>

<http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/download/10388/7320>

https://to288rata.us/register?utm_medium=paid&utm_source=ig&utm_id=120219138959450509&utm_content=120219139048760509&utm_term=120219138959360509&utm_campaign=120219138959450509&fbclid=PAY2xjawJ2xUVleHRuA2FlbQEwAGFkaWQBqxqrkeNr3QGnV0kvZvu4bO26YJ3gWDegexXxdgmBmEmVjtmGUemafZFzjWmgCKz1OEqJwJ7Y_aem_WsTN7-A2x9QixhtbWJr_yA

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 dengan bpk Nur Ahmad, S.Pdi selaku Kepala Desa Suka Damai Dan Staf Stafnya di Kanto Desa Suka Damai Kec. Singingi Hir Kab. Kuantan Singingi 26 Mei 2025.

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

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.

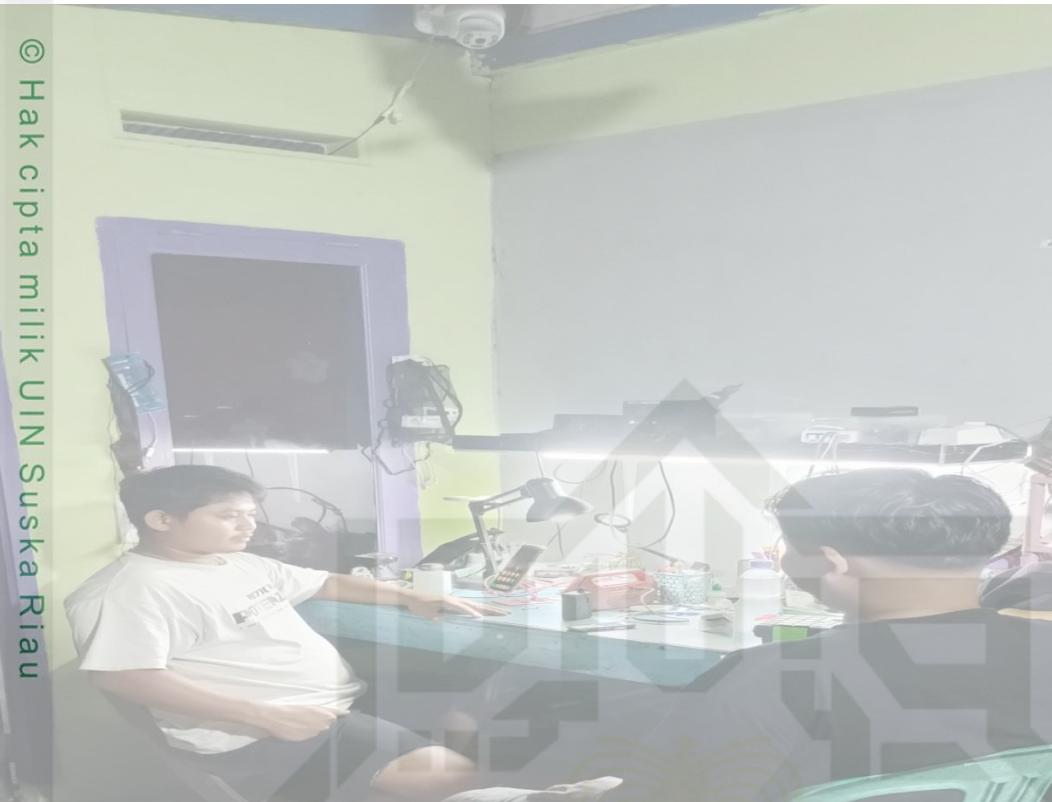


Gambar diatas adalah wawancara dengan ibu Siti Kurniati, S.pdi sebagai orang tua remaja yang bermain game online. 12 Mei 2025



Gambar diatas adalah wawancara dengan bapak Paryo selaku pemuka agama

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar diatas adalah Wawancara dengan ketua Pemuda Suka Damai 8 April 2025



Gambar diatas adalah wawancara dan mengamati Remaja yang sedang bermain game online (Mobile Legend) dan (Free Fire) ditempat tongkrongan 6 April 2025



Gambar diatas adalah Remaja yang sedang bermain game online ini sangat fokus bermain 6 April 2025



Gambar diatas adalah wawancara dan mengamati remaja yang sedang bermain game online dirumah remaja yang bernama ananda togar yang tinggal dirumah sendiri menjadi tempat tongkrongan hingga larut malam 8 April 2025.

UIN SUSKA RIAU

- 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.



Gambar diatas adalah mengamati remaja yang sedang bermain game online (Free Fire) dibengkel tempat biasa sebagai tongkrongan mereka dari selepas sekolah hingga magrib dan selepas isya mereka nongkrong dan bermain game hingga larut malam 10 April 2025

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.



Gambar diatas adalah remaja sedang bermain game online di sebuah cafe yang ada di Desa Suka Damai 28 April 2025

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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.

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



Gambar diatas adalah Handphone milik remaja yang sedang bermain judi online menggunakan situs

https://rajaalam89.pro/ebgk?utm_medium=social&utm_source=heylink.me



Gambar diatas adalah mengamati dan mewawancara remaja yang sedang mehyepin dan menunggu hasil dari judi online 13 Mei 2025

© Hak cipta milik 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 karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 - 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

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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Handphone remaja yang mendapat wd (Withdraw) proses penarikan dana yang dilakukan untuk mengambil modal awal yang telah diinvestasikan 13 Mei 2025

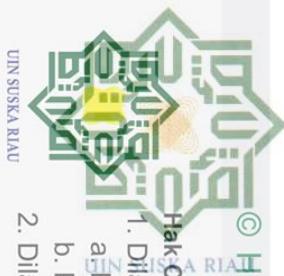
UIN SUSKA RIAU

**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 1**PEDOMAN WAWANCARA**

1. Bagaimana tanggapan anda tentang Kesehatan Mental Anak dalam Bermain Game?
2. Apa saja dampak yang Anda rasakan sebagai orang tua akibat kecanduan game anak Anda?
3. bagikan tentang pengalaman Anda terkait bermain game dan kesehatan mental?
4. Apa dampak yang Anda rasakan dari kebiasaan bermain game ini?
5. Bagaimana pandangan Bapak mengenai dampak bermain game online terhadap kesehatan mental di kalangan anak-anak dan remaja di lingkungan ini?
6. Apa saja tanda-tanda yang Bapak lihat pada anak-anak yang mungkin mengalami masalah akibat bermain game online?
7. Apa saja dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan remaja desa suka damai?
8. Kenapa bermain game online dapat mempengaruhi perilaku keagamaan?
9. Kapan saja waktu para remaja bermain game online?
10. Permainan game online apa yang dapat berdampak pada perilaku keagamaan remaja?
11. Dapatkah anda menjelaskan pandangan anda mengenai kebiasaan bermain game online dikalangan remaja desa suka damai?
12. Apa yang menjadi penyebab utama remaja lebih memilih bermain game online dari pada berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan?
13. Apa saja dampak yang anda amati dari kebiasaan bermain game online terhadap hubungan remaja dengan orang tua mereka?
14. Dapat kah anda jelaskan pendangan and mengenai remaja yg melalaikan Budi pekerti karena kecanduan game online?
15. Apa saja dampak yang anda amati dari kebiasaan bermain game online Terhadap mengisi waktu luang?



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
جامعة السلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293
PO.Box.1004 Telp. 0761-562051 Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

- © Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Nomor Sifat Lamiran Perihal
Kepada Yth.
Kepada Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi
Tempat
Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.
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.
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

: 1309 /Un.04/F.III/PP.00.9/03/2025 Pekanbaru, 14 Maret 2025

: Penting

: -

: Pelaksanaan Kegiatan Riset/Pra Riset dan
Pengumpulan Data Untuk Bahan Skripsi

Kepada Yth.

Kepada Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi

Tempat

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dekan Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,
dengan ini mengajukan permohonan kiranya Saudara berkenan memberikan izin
Pelaksanaan Kegiatan Riset/Pra Riset dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Skripsi
kepada Mahasiswa:

Nama	: Aditia Kamaludin
NIM	: 12130312338
Program Studi	: Studi Agama Agama / VIII
Alamat	: Perumahan Mandala Garden 3
Judul Penelitian	: Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja dan Mental Remaja di Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi
Lokasi Penelitian	: Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai
tanggal 15 Maret s.d 15 September 2025, Kepada pihak terkait dengan hormat kami
harapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan riset/pr
riset dan pengumpulan data dimaksud.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami mengucapkan
terimakasih.

Wassalam.
Dekan



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



UNSUSKA RIAU

PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI KECAMATAN SINGINGI HILIR DESA SUKA DAMAI

Jalan Jend. Sudirman No. /Hp. 0852 1163 7668. Desa Sukadama 29563
Website: <https://sukadama.singingihilir-desa.id/> email : sukdasinghil1@gmail.com

© Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

1407/SD/IV/2025/480
Balasan Izin Riset Saudara

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.

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

Suka Damai, 30 April 2025

Yth. Kepada
Rektor UIN SUSKA Riau

di-

Tempat

Sehubungan dengan surat saudara Rektor UIN Suska Riau Nomor 1407/SD/IV/2025/480/Un.048/I.III/PP.00.9/03/2025 tanggal 14 Maret 2025 tentang Permohonan Izin Riset an. **ADITIA KAMALUDIN NIM. 12130312338** maka dengan ini kami bermaksud memberikan izin saudara nama tersebut untuk mengadakan riset guna menyelesaikan Penulisan Skripsi yang berjudul : **'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja dan Mental Remaja di Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi'**.

Kepada saudara **ADITIA KAMALUDIN NIM. 12130312338** agar tetap mengikuti norma kaidah dan standar lokal dalam pengambilan data di lapangan dan melaporkan kegiatan riset tersebut kepada Kepala Desa Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

KEPALA DESA SUKA DAMAI

NUR AHMAD, S.Pd.I

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



BIODATA PENULIS



: Aditia Kamaludin
: Suka Damai, 26 Mei 2002
: Mahasiswa
: Suka Damai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi Riau
: 082284356825
:
: Paryo
: Muridah

PENDIDIKAN

- : SDN 007 Suka Damai, Lulus Tahun 2014
- : Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Suka Maju, Lulus Tahun 2017
- : Madrasah Aliyah Al-Hidayah Suka Maju, Lulus Tahun 2020

State Islamic Organisations

Anggota HMPS Studi Agama-Agama Tahun 2022-2023
Anggota HMPS Studi Agama-Agama Tahun 2023-2024