

**PARTISIPASI REMAJA DALAM MEMINIMALISIR DAMPAK
GAME ONLINE MELALUI KEGIATAN KEAGAMAAN DI
DESA JAYA BARU, KECAMATAN SALANG, KABUPATEN
SIMEULUE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

IRWANDI IS

NIM. 2112010004

Mahasiswa Fakultas Agama Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
BANDA ACEH
2025**

LEMBARAN PENGESAHAN

SKRIPSI


**Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah
Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Pada Program Studi**

Oleh


**IRWANDI IS
NPM : 2112010004**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Rahmadon, S.Pd.I., M.Ed., Ph.D
NIDN. 1324048401

Pembimbing II


Chairullah, S.Pd.I., M.Ag
NIDN. 1311118601

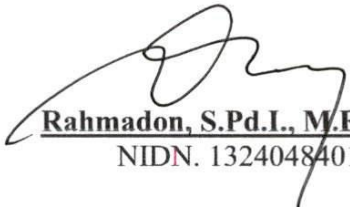
**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah
Dinyatakan Lulus dan Disahkan Sebagai Tugas
Akhir Penyelesaian Program Sarjana S-1
Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam Islam**

Pada Hari/Tanggal :
Kamis, 26 Juni 2025 M
30 Dzulhijjah 1446 H

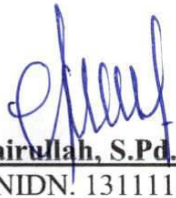
**Di
Banda Aceh**

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH

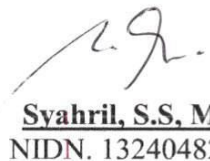
Ketua,


Rahmadon, S.Pd.I., M.Ed, Ph.D
NIDN. 1324048401


Sekretaris,


Chairullah, S.Pd.I, M.Ag
NIDN. 1311118601

Anggota,


Syahril, S.S, MA
NIDN. 1324048201

Anggota,


Dr. Muhammad Syarif, S.Pd.I, MA
NIDN. 1329078501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh


Rahmadon, S.Pd.I., M.Ed, Ph.D
NIDN. 1324048401

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Maka maha tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al-qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah : “*Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan*”. (Qs. Thaha ayat 114)

Ya Allah kepadamu aku bersujud dan bersyukur, dengan ridhomu akhirnya aku bisa menempuh cita-cita yang selama ini aku impikan walaupun dengan cobaan, dan rintangan, tetapi aku tak pernah bosan untuk terus berusaha dan berdo'a kepada-Mu untuk dapat memudahkan setiap langkahku.

Kupersembahkan karya tulis ini kepada kedua orang tuaku yakni Bapak Sahmidin dan Ibu Nurna Wati yang selalu mendukung serta mendo'akan setiap perjalananku. Kepada saudara/iku yakni Hera Ardina A.Md., Keb, Inda Warsamlina S.Farm, dan Masdean yang telah banyak memberikan dedikasi, dukungan, serta motivasi yang tak terhingga dalam penyelesaian karya ilmiah ini. Terimakasih kepada Bapak dan Ibu Dosen beserta staf-staf Fakultas Agama Islam yang sudah banyak memberikan kesempatan kepada saya untuk memperoleh berbagai macam bentuk pengetahuan yang tentunya sangat berguna untuk masa depan saya, serta telah membantu saya sehingga meraih gelar sarjana.

Irwandi Is

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan Menyebut Nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, besar rasa syukur penulis kepada kehadiran Allah SWT. Karena berkat rahmat, nikmat, taufiq, serta hidayahnya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah pembahasan dalam skripsi dengan judul **“Partisipasi Remaja Dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue”** telah dapat penulis selesaikan. Shalawat beserta salam tidak pernah lupa penulis hanturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Skripsi ini penulis susun sebagai bagian tugas wajib bagi penulis, juga agar dapat berguna untuk dapat dimanfaatkan oleh seluruh para pembaca. Dalam perjalanan penulisan skripsi ini, tentulah banyak pihak-pihak yang ikut berperan dalam menyelesaikannya, dengan demikian maka penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu ada dalam setiap langkah, atas karunia, hidayah, dan segala kemudahan-Nya.
2. Bapak Rahmadon, S.Pd.I., M.Ed., Ph. D selaku pembimbing pertama yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

3. Bapak Chairullah S.Pd.I., M.Ag. selaku pembimbing kedua yang sudah meluangkan waktunya serta kesempatan untuk mengarahkan dan membimbing penulis untuk proses penulisan skripsi ini.
4. Bapak Rahmadon, S.Pd.I., M.Ed., Ph. D selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah yang selalu meluangkan waktunya memberikan saran positif kepada penulis.
5. Bapak Zulfadli, S.Sos.I., MA Wakil Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah yang tentu memberikan suatu masukan dan ide kepada penulis, sehingga penulis menjadi terbantu dalam menyelesaikan tulisan ini.
6. Bapak Syahril S.S, M.A selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Serambi Mekkah yang tentunya memberikan saran, arahan dan masukan untuk tulisan yang penulis kerjakan.
7. Para Bapak dan Ibu Dosen beserta staf-staf Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah yang sudah banyak memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh berbagai macam bentuk pengetahuan yang tentu berguna untuk kelanjutan perjalanan penulis.
8. *The power of my father and mother*, spesial kepada kedua orang tua saya Bapak Sahmidin dan Ibu Nurna Wati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalau mengusahakan anak-anaknya dalam menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka sendiri hanya mampu menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada ayah saya, terimakasih atas setiap cucuran keringat dan

kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah untuk anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ketingkat ini, dan terima kasih telah menjadi contoh untuk menjadi seorang laki-laki yang tanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk Ibu saya, terima kasih atas segala motivasi, pesan, do'a dan harapan yang mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tidak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang saya tempuh. *So* mereka bukan hanya *pride* bagi penulis namun mereka adalah segalanya, *thanks*.

9. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada ketiga saudara penulis yakni Hera Ardina A.Md., Keb, Inda Warsamlina S.Farm, dan Masdean yang telah banyak memberikan dedikasi kepada penulis, tiga orang yang mempunyai peran penting dalam hidup penulis, rumah kedua setelah orang tua penulis. *So i am pround of you* (saudara/i) *thanks*.
10. Terakhir kepada teman-teman angkatan 2021 Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Serambi Mekkah terima kasih atas suka dan duka yang telah kita lalui, semoga kita semua menjadi orang yang sukses.

Demikian kiranya yang dapat penulis persembahkan, dan tidaklah lain sebagai harapan dari penulis semoga skripsi ini benar-benar bisa bermanfaat bagi para pembaca untuk mengulang kaji teori ini. Dan akhirnya kritik dan saran dari para pembaca yang bersifat membangun sangat penulis tunggu-tunggu, demi perbaikan dan kesempurnaan tulisan selanjutnya, Insya Allah.

Banda Aceh, 20 Mei 2025

Irwandi Is
NPM. 2112010004

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBARAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Defenisi Operasional.....	7
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Remaja, Dan Kedudukannya Dalam Struktur Kampung	13
1. Pengertian Remaja	13
2. Karakter Remaja.....	15
3. Peran Remaja Dalam Struktur Kampung.....	20
B. <i>Game Online</i>	23
1. Pengertian <i>Game Online</i>	23
2. Sejarah <i>Game Online</i>	24
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	26
4. Dampak Positif <i>Game Online</i>	30
5. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	31
6. Upaya Pencegahan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja.....	32
C. Kegiatan Keagamaan Remaja	34
1. Pengertian Kegiatan Keagamaan Remaja.....	34
2. Jenis-Jenis Kegiatan Keagamaan Remaja.....	35
3. Manfaat Kegiatan Keagamaan Remaja.....	39
D. Hubungan Antara <i>Game Online</i> dan Kegiatan Keagamaan	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Teknik Pengumpulan Data	43
D. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	47
B. Partisipasi Remaja Dalam Meminimalisir Dampak <i>Game Online</i> Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.....	50
C. Strategi Yang Digunakan Dalam Meminimalisir Dampak <i>Game Online</i> Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue	55
D. Solusi Dalam Meminimalisir Dampak <i>Game Online</i> Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulu..	57
 BAB V PENUTUP	 61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA.....	 64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Penduduk Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten
Simeulue

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Intrumen Wawancara
- Lampiran 2 : Dokumentasi Hasil Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keputusan Penetapan Pembimbing
- Lampiran 4 : Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

ABSTRAK

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang mengajarkan manusia untuk berbuat baik dan mengarahkan tujuan utama sebagai insan kamil di muka bumi ini. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah tingginya tingkat kecanduan remaja terhadap *game online* di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, yang berdampak pada menurunnya partisipasi mereka dalam kegiatan keagamaan seperti pengajian, tahlilan, ceramah, dan kegiatan keagamaan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui partisipasi remaja dalam meminimalisir dampak *game online* melalui kegiatan keagamaan, strategi yang digunakan, serta solusi yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pesatnya perkembangan teknologi, khususnya dalam bentuk *game online* yang bersifat adiktif dan mampu mengalihkan perhatian remaja dari aktivitas sosial dan keagamaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di Desa Jaya Baru, dengan fokus pada partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan sebagai sarana pengendalian kecanduan *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar remaja cenderung lebih aktif dalam bermain *game online*, terdapat inisiatif dari sebagian kecil remaja dan tokoh masyarakat untuk menghidupkan kembali kegiatan keagamaan sebagai bentuk pencegahan dan solusi dari kecanduan tersebut. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kegiatan keagamaan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meminimalisir dampak negatif *game online* pada remaja, terutama jika didukung oleh peran aktif keluarga, tokoh agama, dan lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Partisipasi Remaja, *Game Online*, Kegiatan Keagamaan, Desa Jaya Baru, Kecanduan *Game*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era sekarang ini, memudahkan semua orang terhubung melalui internet, *smartphone* dan komputer. Bahkan, hampir semua orang di dunia termasuk Indonesia memiliki *smartphone* dan hampir saja menjadi kebutuhan pokok dalam melakukan aktivitas. Dari bangun di pagi hari, sampai tidur di malam hari tidak terlepas darinya. Dengan kemudahan akses internet di perkotaan dan pedesaan di Indonesia, hampir semua orang menikmati berbagai akses yang disediakan oleh jaringan internet termasuk wilayah hiburan, salah satunya *game online*.¹

Selama kurang lebih sepuluh tahun terakhir ini media sosial yang banyak peminatnya yaitu *game online*. Perkembangan *game online* ini cukup pesat, baik di ibu kota, maupun di provinsi, atau masyarakat pedesaan. *Game online* merupakan jenis *game* yang cara memainkannya dengan menggunakan jaringan internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berkomunikasi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.²

Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain. Permainan dalam bentuk digital atau *game* sangat diminati oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga orang

¹ Nanang Masrur Habibie, Dkk, "Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja", *Jurnal Bikotetik Bimbingan dan Konseling Teori dan Praktik*, Vol. 6, No. 1, Mei, 2022, hal. 2.

² Nur Qarlinda, Dkk, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru", *Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*, Vol. 3, No. 1, 2024, hal. 22.

dewasa. *Game online*, merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umumnya, *game* dapat ditemukan pada media *handphone* maupun personal *coomputer* (PC).

Perkembangan *game online* di Indonesia dimulai dengan kemunculan *game online nexia* pada tahun 2001. Setelah *nexia*, perkembangan *game online* di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *game* baru. Seperti, *redmoon* pada tahun 2002, *laghaim* pada awal 2003, dan *gambound* pada tahun 2004. Hingga tahun 2016, *game online* masi terus berkembang dan jumlah pemain *game online* juga terus meningkat.³

Game online bersifat sangat edukatif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan karena memiliki daya tarik dan tingkat keseruan yang tinggi. Kecanduan *game online*, adalah perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain *game* serta menghabiskan banyak waktu dan memungkinkan yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Seseorang yang sudah candu dengan *game online*, cenderung akan lebih suka menyendiri dan menghabiskan waktunya untuk menyelesaikan misinya serta cenderung akan menjadi malas melakukan kegiatan-kegiatan lainnya.

Dalam perspektif sosiologi, orang yang menjadikan *game online* sebagai candu cenderung akan menjadi *egosentris* dan mengedepankan *individualis*. Hal ini, berbahaya bagi kehidupan individu tersebut karena mereka dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memaksimalkan

³ Ahmad Faisol dan Muhammad Ilyas , “Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar”, *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja*, Vol. 7, No. 1, Juni, 2021, hal. 54.

diri sehingga beranggapan bahwa kehidupan hanyalah dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada di mana tempat dia bermain *game* tersebut.⁴

Anak sebagai seorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak dalam kandungan. Artinya, seseorang yang masi berusia remaja akan mudah terpengaruh oleh pengaruh dari luar seperti *game online*, dan lain sebagainya. Dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak menjelaskan sebagai orang tua dan keluarga bertanggung jawab dalam menjaga kesehatan dan merawat anaknya.⁵

Di Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan *game online*, dengan waktu untuk bermain *game online* 2-10 jam perminggu.⁶ Di Desa Jaya Baru, sebagian besar remaja lebih memilih menghabiskan waktunya di dunia hiburan dengan bermain *game online* di warung kopi (warkop), dan kios-kios, dengan durasi 4-8 jam perhari. Hal ini menyebabkan mereka kurang terlibat dalam kegiatan keagamaan seperti pengajian, tahlilan, ceramah, isra' mi'raj, peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW, dan kegiatan keagamaan lainnya.

Berbicara masalah *game* atau permainan artinya kita sedang berbicara tentang waktu. Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman dalam [QS. Al-Asr 103:1-3]

⁴ Eliza Putri Masyani dan Firdaus Mirza Nusuary, "Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial", *Jurnal Mahasiswa Fisip Usk*, Vo. 6, No. 2, Mei, 2021, hal. 3.

⁵ Undang-Undang Reoublik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, (Online), https://learning.hukumonline.com/wp-content/uploads/2021/09/UU_NO_35_2014.pdf, hal. 1, Diakses pada 18 Oktober 2024.

⁶ Mona Fitri Gurusinga, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Usia Remaja 16-18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang", *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, Vol. 2, No. 2, April, 2020. hal.7.

وَالْعَصْرِ ١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ٢ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ٣

Artinya:

*“Demi massa, sungguh manusia manusia berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasehati untuk kebenaran dan saling menasehati untuk kesabaran”.*⁷

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa. ”massa” berarti waktu yang dilalui manusia di dunia agar orang-orang beriman memanfaatkan waktu sebaik-baiknya karena kebanyakan manusia lalai dengan kehidupannya. Allah sudah memberi waktu kepada manusia tapi tidak diisi dengan kegiatan yang bermanfaat selalu bersenda gurau dan bermalas-malasan. Kecuali orang-orang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasehati untuk kebenaran dan saling menasehati untuk kesabaran.

Namun, ada yang sedikit berbeda dengan sebagian remaja yang ada di Desa Jaya Baru yang lebih memilih menyelesaikan misinya di dalam *game* daripada mengikuti atau membuat kegiatan positif terutama kegiatan keagamaan seperti pengajian, tahlilan, ceramah, isra’ mi’raj, peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW, dan kegiatan sosial keagamaan lainnya.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut secara lebih jauh lagi dengan mengangkat sebuah judul **“Partisipasi Remaja Dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue”.**

⁷ QS. Al-Asr (103):1-3.

B. Rumusan Masalah

Bagian ini mencantumkan semua permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian.

1. Bagaimana partisipasi remaja dalam meminimalisir dampak *game online* melalui kegiatan keagamaan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue?
2. Strategi apa yang digunakan dalam meminimalisir dampak *game online* melalui kegiatan keagamaan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue?
3. Bagaimana solusi dalam meminimalisir dampak *game online* melalui kegiatan keagamaan di desa Jaya Baru Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue?

C. Tujuan Pelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang dituju oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian, harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun tujuan dari penelitian tersebut antara lain:

1. Untuk mengetahui partisipasi remaja dalam meminimalisir dampak *game online* melalui kegiatan keagamaan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.
2. Untuk mengetahui strategi apa yang digunakan dalam meminimalisir dampak *game online* melalui kegiatan keagamaan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

3. Untuk mengetahui solusi dalam meminimalisir dampak *game online* melalui kegiatan keagamaan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pemikiran guna memperkaya khasanah keilmuan dalam bidang pendidikan, akhlak, serta pembentukan karakter religius.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada remaja yang ada di Jaya Baru tentang dampak yang disebabkan oleh *game online* sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas remaja, memajukan Desa Jaya Baru, dan mengingatkan remaja pentingnya mengikuti kegiatan keagamaan untuk pembinaan akhlak.

- b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahasan informasi serta pengingat untuk orang tua bahwa pentingnya dorongan dan teguran dari orang tua kepada anak untuk tidak terlalu berfokus pada *gamenya* dan lebih aktif mengikuti kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

c. Bagi Desa Jaya Baru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi yang aktual dan dapat menambah wawasan serta kesadaran masyarakat Desa Jaya Baru mengenai pentingnya remaja mengikuti kegiatan keagamaan dan bahaya dampak *game online*.

d. Bagi Peneliti

- 1) Hasil penelitian ini merupakan pengalaman awal yang memberikan nuansa tersendiri bagi peneliti dalam upaya pengembangan diri, menambah pengetahuan, dan wawasan khususnya dalam dunia atau dimensi akademik.
- 2) Menjadikan salah satu tolak ukur kemampuan berpikir peneliti dalam merespon fenomena yang terjadi khususnya di desa Jaya Baru.
- 3) Menjadikan salah satu responden serta memberikan solusi atau masukan dari peneliti kepada remaja yang ada di desa Jaya Baru dan mengingatkan pentingnya mengikuti atau membuat suatu kegiatan keagamaan.
- 4) Penelitian ini juga dimanfaatkan peneliti dalam memenuhi persyaratan tugas akhir guna untuk syarat sidang skripsi.

E. Defenisi Operasional

1. Partisipasi Remaja

Partisipasi adalah keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan, baik secara mental, pikiran, maupun emosi, untuk memberikan sumbangan dan ikut

bertanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama. Dalam bahasa sederhana partisipasi berarti ikut ambil bagian atau ikut serta dalam sesuatu. Partisipasi bisa terjadi di banyak bidang kehidupan, seperti di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, pekerjaan, bahkan dalam pemerintahan. Sedangkan remaja adalah seseorang yang dalam fase perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang mana pada fase ini seseorang mengalami perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan. Masa remaja ini, berlangsung dari umur 15/16 sampai 21 tahun, masa remaja adalah suatu periode peralihan yaitu masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Artinya, ini berarti anak harus meninggalkan sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan, masa remaja merupakan periode perubahan yang sangat pesat baik dalam perubahan fisiknya, maupun perubahan sikap, dan perilakunya.⁸

Jadi, dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi remaja adalah keterlibatan aktif remaja baik secara mental, pikiran, maupun emosi, untuk memberikan sumbangsih dalam berbagai kegiatan yang membantu mereka berkembang dan memberikan kontribusi positif pada masyarakat, partisipasi remaja juga dapat diartikan sebagai kontribusi seseorang remaja dalam suatu kegiatan.

2. Dampak *Game Online*

Dampak adalah daya yang timbul atau yang ada dari sesuatu baik itu orang ataupun benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan, serta perbuatan seseorang. *Game online*, merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa *LAN* atau *internet*. *Game*

⁸ Maryam B. Ginau, *Perkembangan Remaja Dan Problematikanya*, cet 5 (Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Khanis, 2021), hal. 16-17.

online merupakan bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel, konsol *game*, laptop dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama.⁹

Jadi dampak game online dapat disimpulkan sebagai pengaruh yang ditimbulkan oleh aktivitas bermain game online terhadap watak, kepercayaan, dan perilaku seseorang. Karena game online dimainkan melalui jaringan internet dan bersifat multiplayer, maka dampaknya bisa meliputi aspek sosial, psikologis, dan perilaku, baik yang bersifat positif maupun negatif, tergantung pada cara, durasi, dan jenis permainan yang dimainkan.

3. Kegiatan Keagamaan

Kegiatan merupakan bagian dari program yang dilaksanakan oleh satu atau lebih unit sebagai bagian dari pencapaian sasaran terstruktur pada suatu program dan terdiri atas sekumpulan-sekumpulan tindakan. Sedangkan keagamaan, berarti hal-hal yang berkaitan dengan agama.¹⁰ Kegiatan adalah suatu aktivitas, usaha, atau pekerjaan, sedangkan keagamaan adalah segala sesuatu atau segala tindakan yang mana sesuatu atau tindakan tersebut berhubungan dengan agama.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan keagamaan adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan atau diikuti oleh seseorang yang berhubungan dengan nilai-nilai agama, yang dijadikan sebagai rutinitas dalam kehidupan sehari-hari serta

⁹ Krisna Subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Ilmiah Fkip Universitas Quality*, Vol. 1, No. 1, April, 2017, hal. 32.

¹⁰ Zakiyah Darajat, Dalam Mustika Abidin, "Pengaruh Penerapan Kegiatan Keagamaan Di Lembaga Pendidikan Formal Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Anak", *Jurnal Studi Gender dan Anak*, Vol. 12, No. 1, hal. 572.

dijadikan sebagai pedoman untuk menjalin hubungan dengan Allah SWT, dan hubungan dengan sesama manusia.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Agar penelitian ini menjadi lebih berfokus pada suatu masalah penelitian, dan dapat menghasilkan kebaruan penelitian, serta melihat posisi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka perlu melakukan studi terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dengan tema penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian ini dilakukan oleh Fauzan Mar'ie, dan Eni Fariyatul Fahyeni, pada tahun 2021, dengan judul penelitian “analisis pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja”. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, di mana metode ini mengolah data dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa, penggunaan *game online mobile legends bang-bang* mengakibatkan pemainnya akan tetap terbawa emosi dan selalu berkata kasar saat menghadapi hal-hal yang tidak menyenangkan baginya, hal ini membuat pemain gampang melakukan Tindakan kekerasan saat emosinya sudah meluap, baik secara verbal maupun fisik. Selain itu, *game online mobile legends bang-bang* terbukti membuat remaja lupa waktu. Sehingga, remaja melupakan kegiatan keagamaan dan bahkan terus memainkan *game* saat pada larut malam.¹¹ Yang membedakan dengan penelitian yang penulis teliti adalah fokus penelitian, yang mana peneliti fokus pada dampak *game online* terhadap kegiatan

¹¹ Fauzan Mar'ie Dan Eni Fariatul Fahyeni, ”Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Keagamaan Remaja”. *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 5, No. 2 , Februari, 2021, hal. 50.

keagamaan remajanya, sedangkan penelitian di atas lebih fokus pada perilaku remajanya.

Penelitian dilakukan oleh Yusufri Zendrato, dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, pada tahun 2022, dengan judul penelitian "dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa". Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa, dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu peserta didik yang kecanduan *game* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat dia lupa akan perihal lain seperti pekerjaannya, belajar bahkan selalu mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang didapatkan oleh peserta didik tersebut. Kemudian, peserta didik yang sering aktif dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan kefokusannya atau keaktifannya didalam belajar akan menurun.¹² Yang membedakan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah subjek penelitian jika penelitian di atas lebih fokus pada peserta didik, sedangkan penelitian yang penulis lakukan fokus pada remaja.

Penelitian ini dilakukan oleh Ridwan Syahrani, pada tahun 2015, dengan judul penelitian "ketergantungan *online game* dan penanganannya", menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini menyimpulkan bahwa, aspek ketergantungan yang dirasakan oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti bermain *game online* sebagai tempat mencari kesenangan,

¹² Yusufri Zendrato, dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2022, hal 142.

mendapatkan dunia baru dalam bermain *game online*, berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain *game online*.¹³ Yang membedakan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah fokus penelitian, jika penelitian di atas lebih fokus pada ketergantungan *online game* dan penanganannya, sedangkan penelitian yang penulis lakukan fokus pada dampak *game online* terhadap kegiatan keagamaannya remajanya.

¹³ Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, hal, 84.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Remaja, dan Kedudukannya Dalam Struktur Kampung

1. Pengertian Remaja

Remaja adalah seseorang yang dalam fase perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang mana pada fase ini seseorang mengalami perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan. Masa remaja ini, berlangsung dari umur 15/16 sampai 21 tahun, masa remaja adalah suatu periode peralihan yaitu masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.¹⁴ Pada usia ini, kebanyakan anak masih duduk dibangku sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas serta sebagian kecil ada yang sudah masuk di perguruan tinggi. Pada usia ini, remaja sudah mempunyai kesadaran penuh akan dirinya sehingga ia diberi beban tanggung jawab agama dan sosial. Masa remaja ini, sudah pasti secara fisik berubah menjadi dewasa seperti bertambahnya tinggi badan, berat badan, beberapa bentuk organ tubuh mulai berfungsinya organ-organ seksualnya. Pertumbuhan otak serta kemampuan berpikir pada anak remaja juga semakin bertambah. Dampak positif dari pertumbuhan otak serta kemampuan untuk berpikir membuat remaja bisa menerima berbagai macam informasi secara mudah.¹⁵

Dalam perkembangan remaja, perkembangan sendiri mempunyai arti sebagai perubahan yang menunjukkan cara seseorang berperilaku dan juga

¹⁴ Tasya Alifia Izzani, Dkk, "Perkembangan Masa Remaja", *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, Vol. 3, No 1, 2024, hal. 271.

¹⁵ Titin Nurhidayati, Dkk, "Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol.1, No. 1, 2021, hal. 86.

berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan masa remaja akan menjadi sifat-sifat yang khas dan membedakan dengan bayi, anak-anak dan dewasa. Berikut ini adalah sifat-sifat khas remaja sebagai berikut: Kegelisahan, rasa kegelisahan ini muncul akibat dari banyaknya pemikiran-pemikiran, angan-angan, dan keinginan yang akan dicapai dimasa depan. Dalam masa ini, remaja belum bisa untuk mewujudkannya. Pertentangan pada fase ini remaja akan bersemangat dalam mencari jati dirinya, dalam fase ini remaja akan dihadapkan pada pilihan yaitu keinginan untuk mandiri atau bergantung kepada kedua orang tua. Hal tersebut, akan menjadi pertentangan batin yang dialami remaja. Perkembangan yang terjadi pada masa remaja mencakup semua bentuk aspek, mulai dari aspek sosial, aspek emosional, aspek spiritual, aspek moral, aspek agama. Oleh karena itu, pada masa perkembangan ini bisa dikatakan penting bagi remaja. Maka dari itu, remaja masih perlu adanya bimbingan yang benar-benar serius, supaya nantinya para remaja tidak terjerumus ke hal-hal atau perilaku yang negatif dan juga bisa berinteraksi dengan baik dikalangan masyarakat, karena dalam masa ini para remaja masih diliputi rasa kegelisahan, keragu-raguan dan lain sebagainya.¹⁶

Remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi integrasi kedalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Remaja, sebetulnya sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Transformasi intelektual remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya kedalam masyarakat dewasa, tapi juga

¹⁶ Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, Vol. 17, No. 1, 2017, hal 27.

merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan. Remaja sebetulnya tidak memiliki tempat yang jelas, mereka tidak termasuk golongan anak-anak, akan tetapi juga tidak secara penuh golongan dewasa. Remaja ada diantara anak-anak dan dewasa. Oleh karena itu, remaja juga dikenal dengan fase mencari jati diri.¹⁷

Jadi, dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa remaja adalah suatu usia dimana seseorang mengalami proses peralihan yang mana pada proses ini seseorang mengalami perubahan dalam dirinya baik perubahan pada fisik, emosional, sosial, maupun intelektualnya. Pada fase seseorang juga di hadapkan pada tantangan seperti menghadapi tekanan sosial, menghadapi konflik antara kemandirian dan ketergantungan, serta mengelola emosi dan stress.

2. Karakter Remaja

Karakter berasal dari bahasa latin, kharakter atau bahasa yunani *kharassein* yang berarti *to engrave*. Kata *to engrave* bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan atau menggoreskan. Istilah karakter mempunyai arti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak.¹⁸ Secara etimologi, para ahli mendefinisikan karakter dengan arti yang berbeda-beda. Soemarno Soedarsono dalam Titin Nurhidayati, dkk, pengertian karakter adalah sebuah nilai yang telah terpatrit di dalam diri seseorang melewati pengalaman, pendidikan, pengorbanan, percobaan, serta pengaruh lingkungan yang lantas dipadupadankan dengan nilai nilai yang terdapat di dalam

¹⁷ Skripsi Eni Komariyah, Pemantapan Aqidah Remaja Islam DI Era Globalisasi, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), hal. 39.

¹⁸ Titin Nurhidayati, Dkk, "Karakteristik Jiwa Remaja Dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam...", hal. 79.

diri seseorang dan menjadi nilai intrinsik yang terwujud di dalam sistem daya juang yang lantas melandasari sikap, perilaku, dan pemikiran seseorang.¹⁹

Menurut Titin Nurhidayati, dkk, pengertian karakter adalah himpunan pengalaman tentang pendidikan dan sejarah yang lantas mendorong keterampilan yang terdapat di dalam diri seseorang untuk dapat menjadi perangkat ukur ataupun sisi insan untuk mewujudkannya. Baik dalam format pemikiran, perilaku, sikap, serta karakter dan budi pekerti.²⁰

Abi Iman Tohidi menyatakan pengertian karakter, Menurut beliau karakter ialah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa yang dari padanya tumbuh perbuatan-perbuatan dengan mudah dan tidak memerlukan pertimbangan. Sifat yang tertanam pada diri manusia inilah yang nantinya erat hubungan dengan etika atau perilaku pada masing-masing manusia, karena tidak setiap manusia memiliki karakter yang sama sepenuhnya.²¹

Jadi pemakaian istilah karakter, akhlak, moral, etika, dan budi pekerti meskipun memiliki makna yang berbeda, namun sesungguhnya memiliki kesamaan substansif. Jika dilihat secara normatif, karena kelimanya menguatkan suatu pola tindakan/perilaku yang dinilai baik dan buruk, hanya pola yang digunakan didasarkan pada ukuran-ukuran dan sumber yang berbeda. Istilah karakter dihubungkan dan dipertukarkan dengan istilah etika, akhlak, dan atau nilai dan berkaitan dengan kekuatan moral, berkonotasi “positif” bukan negatif.

¹⁹ Titin Nurhidayati, Dkk, “Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam...”, hal.80.

²⁰ Titin Nurhidayati, Dkk, “Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam...”, hal.80.

²¹ Abi Iman Tohidi, “Konsep Pendidikan Karakter Menurut Al-Ghazali Dalam Kitab Ayyuha Al- Walad”, *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 02, No. 1, 2017, hal. 19.

Masa remaja adalah masa ketika emosi mulai meninggi. Orang tua dan guru mungkin mulai memperhatikan perilaku argumentatif dan agresif karena emosi yang tiba-tiba dan intens. Remaja, juga memiliki sifat mementingkan diri sendiri. Mereka, sibuk dengan diri mereka sendiri karena mereka mulai mengembangkan diri, tetapi mereka juga meneliti proses pemikiran dan kepribadian mereka sendiri.²²

Kemungkinan, mulai terlihat tak berujung selama remaja, membuat beberapa remaja menjadi terlalu idealis. Sehingga dari kepribadian atau tingkah laku idealis dapat memicu permasalahan lain pada diri remaja. Terutama, ketika idealisme tidak dapat diterapkan lalu mengakibatkan muncul perilaku individu yang kurang tepat karena pendidikan yang didapat kurang tepat, baik pendidikan dari keluarga, maupun sekolah. Sehingga sifat atau perilaku remaja yang ada pada usia tersebut akan banyak remaja mengalami beberapa permasalahan dalam hidupnya. Yang disebabkan karena lingkungan, maupun keluarga, serta pendidikan yang berbeda-beda sehingga menimbulkan banyak permasalahan maupun pergaulan yang kurang tepat, dan nantinya permasalahan atau pergaulan remaja yang kurang tepat ini harus diarahkan ke yang baik oleh orang tua maupun pendidik.²³

Pendidikan karakter berpedoman dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal yang bersumber dari agama. Karakter mengacu kepada serangkaian sikap (attitude), perilaku, motivasi, dan

²² Titin Nurhidayati, Dkk, "Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam...", hal.83.

²³ Titin Nurhidayati, Dkk, "Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam...", hal.83.

keterampilan (skill). Kekuatan karakter, akan terbentuk dengan sendirinya jika ada dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar. Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat dominan dalam mendukung dan membangun kekuatan karakter remaja. Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa yang dikarenakan remaja lebih labil dibandingkan orang dewasa yang dapat berfikir lebih jernih.²⁴ Berikut beberapa karakter remaja:

- a) Percaya secara ikut-ikutan yaitu, percaya secara ikut-ikutan ini biasanya didikan agama dengan cara yang sangat sederhana, misalnya pelajaran agama hanya di dapat berdasarkan pengalaman-pengalaman yang didapatnya dalam keluarga dan lingkungannya, bukan melalui pendidikan.
- b) Percaya dengan kesadaran, semangat agama pada remaja mulaim meningkat, secara cara beragama yang ikut-ikutan, patuh dan tunduk kepada ajaran agama tanpa komentar tidak lagi memuaskannya. Jika alasannya hanya dengan dalil-dalil Allah SWT, atau hadis-hadis Nabi Muhammad SAW, atau tradisi-tradisi keagamaan mereka tidak dapat menerimanya. Mereka ingin menjadikan agama sebagai tempat bermujadalah dan bermudzakarah untuk membuktikan kebenaran agama dan ilmu pengetahuan.²⁵
- c) Kebimbangan dalam beragama yaitu, kebimbangan beragama mulai menyerang remaja setelah pertumbuhan dan kecerdasannya mencapai tingkat kematangan, sehingga remaja bisa mengkritik, menerima, atau menolak sesuatu yang disampaikan kepadanya. Dikarenakan ajaran-ajaran yang diterima pada waktu kecil berbeda dengan kehidupan agama diwaktu remaja. Hal ini disebabkan pada masa remaja akhir keyakinan agama mereka lebih dikuasai oleh pemikiran. Terguncangnya keyakinan beragama sesudah perkembangan kecerdasan selesai, tidak dapat dipandang sebagai sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi berhubungan dengan segala pengalaman dan proses pendidikan yang dilaluinya dimasa kecil, karena pengalaman yang dilalui oleh seseorang ikut memberikan gambaran pribadinya setelah remaja meningkat menjadi dewasa.
- d) Kurang percaya dengan Tuhan yaitu, akhir masa remaja timbul rasa serah, gelisah dalam hidupnya sebagai pantulan dari jiwa remaja

²⁴ Tatik Sutarti, *Pendidikan Karakter Untuk Usia Remaja*, Cet 1 (Yogyakarta: CV. Aksara Media Pratama, 2018), hal. 58.

²⁵ Syaiful Hamali, *Karakteristik Keberagaman Remaja Dalam Perspektif Psikologi*, Cet 2 (Yogyakarta: Gramedia, 2017), hal. 25.

yang tidak mempercayai adanya tuhan secara mutlak. Disamping itu, keingkaran remaja terhadap tuhan berasal dari keadaan masyarakat yang dilanda penderitaan, kemerosotan moral, kekacauan dan kebimbangan. Selain itu, timbulnya ketidakpercayaan remaja kepada tuhan sebagai reaksi dari keabsahan berfikir para intelektual atau pancaran dari cara berfikir para ilmuwan, yang membatasi ruang gerak agama dengan konsep positifisme, sekularisme, dan materialisme.²⁶

Selain itu, remaja juga mempunyai karakter lain seperti:²⁷

- a) Perkembangan fisik seksual maksudnya, laju perkembangan secara umum berlangsung pesat, dan munculnya ciri-ciri seks sekunder dan seks primer.
- b) Psikososial artinya, dalam perkembangan sosial remaja mulai memisahkan diri dari orang tua, memperluas hubungan dengan teman sebayanya.
- c) Perkembangan kognitif, ditinjau dari perkembangan kognitif remaja secara mental telah berfikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak.
- d) Perkembangan emosional artinya, masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi.
- e) Perkembangan moral, remaja berada dalam tahap sesuai dengan tuntutan dan harapan kelompok dan loyalitas terhadap norma atau peraturan yang berlaku diyakininya, maka tidak heran jika diantara remaja masih banyak yang melakukan pelecehan terhadap nilai-nilai seperti tawuran, minum-minuman keras, dan hubungan seksual diluar nikah.
- f) Perkembangan kepribadian, fase remaja merupakan saat yang paling penting bagi perkembangan dan integrasi kepribadian.²⁸

Jadi, dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa sejatinya karakter itu adalah serangkaian sikap (attitude), perilaku, motivasi, dan keterampilan (skill). Yang mana, ini dapat terbentuk karena lingkungan, dukungan orang tua, guru, dan lain sebagainya. Masa remaja, sangat erat hubungannya dengan karakter

²⁶ Syaiful Hamali, *Karakteristik Keberagaman Remaja Dalam Perspektif Psikologi...*, hal. 26.

²⁷ Skripsi Putra Wulan Sakinah, *Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara*, (Padangsidempuan: UIN Sekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2023), hal. 30.

²⁸ Skripsi Putra Wulan Sakinah, *Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara...*, hal. 31.

dikarenakan pada masa itu mereka sedang mencari jati diri. Jadi, untuk membentuk karakter mereka sehingga kearah yang lebih baik perlu adanya dukungan dari lingkungan yang baik, peran orang tua, serta dari guru.

3. Peran Remaja Dalam Struktur Kampung

Pada dasarnya, remaja mempunyai peran penting dalam sebuah desa. Karena, remaja adalah generasi penerus serta agen perubahan dalam desa tersebut. Remaja merupakan bagian integral dari struktur kampung. Artinya, mereka memiliki peran dan kedudukan strategis dalam membentuk identitas serta keberlanjutan masyarakat. Remaja, memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan dalam masyarakat, baik melalui kegiatan pengajian, tahlilan, ceramah, isra' mi'raj, peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW, maupun kegiatan sosial lainnya.²⁹

Dalam struktur kampung remaja juga berperan sebagai generasi penerus budaya dan tradisi, melanjutkan nilai-nilai dan adat-istiadat yang telah ada. Mereka juga menjadi bagian dari masyarakat, berpartisipasi dalam kegiatan sosial, serta dalam kegiatan keagamaan, seperti pengajian, tahlilan, ceramah, isra' mi'raj, peringatan maulid Nabi Muhammad SAW. Sebagai calon pemimpin remaja perlu dipersiapkan untuk mengemban tanggung jawab dan pemimpin masyarakat di masa depan. Bukan hanya itu, remaja juga berperan sebagai:³⁰

- a) Pelopor kegiatan religi, artinya remaja masjid berperan mengkoordinasi kegiatan rohani masyarakat.

²⁹ Hadi Samanto, Dkk, "Optimalisasi Peran Remaja Masjid Dalam Meningkatkan Kegiatan Sosial dan Keagamaan Di Masjid Desa Kismoyoso", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Budimas*, Vol. 6, No. 1, hal. 222.

³⁰ Wakhidatul Khasanah, Dkk, "Peran Remaja Masjid Ar-Rahman Dalam Pembentukan Karakter Remaja Yang Religius Di Desa Waekasar Kecamatan Wacapo Kabupaten Buru", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 1, No. 1, 2019, hal. 46.

- b) Memajukan kualitas iman masyarakat, seperti mengadakan kegiatan rohani yang dapat meningkatkan kualitas iman masyarakat sekitar.
- c) Sarana dakwah dan syiar islam kepada masyarakat, mengajak masyarakat untuk selalu beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.³¹

Jadi, dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya remaja mempunyai peran dalam sebuah kampung seperti pelopor kegiatan-kegiatan religi, memajukan kualitas iman masyarakat, sarana dakwah dan syiar Islam kepada masyarakat. Artinya, mereka juga perlu di didik dengan baik, serta perlu dibentuk dengan lingkungan yang baik. Sebab, mereka sangat berperan penting dalam struktur kampung dan sangat menentukan kemana arah kampung tersebut kedepannya.

4. Tugas dan Tanggung Jawab Remaja Dalam Struktur Kampung

Remaja adalah seseorang individu yang baru beranjak selangkah dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, menerima jati diri apa yang telah dianugerahkan Allah Subhanahu wa Ta'ala pada dirinya, dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri individu. Remaja saat ini dituntut harus siap dan mampu dalam menghadapi tantangan kehidupan dan pergaulan.³²

Seiring dengan masa perkembangannya, maka remaja memiliki tugas perkembangannya yaitu dituntut untuk mempersiapkan diri dalam memasuki masa tersebut agar remaja dapat memiliki keutuhan pribadi dalam arti yang seluas-

³¹ Wakhidatul Khasanah, Dkk, "Peran Remaja Masjid Ar-Rahman Dalam Pembentukan Karakter Remaja Yang Religius Di Desa Waekasar Kecamatan Waeapo Kabupaten Buru...", hal. 46-47.

³² Miftahul Jannah, "Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam", *Jurnal Psikoislamedia*, Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 244.

luasnya. Bukan hanya itu, remaja juga memiliki tugas dan tanggung jawab lain seperti mengikuti kegiatan sosial dan budaya, membantu kegiatan gotong royong, mengikuti kegiatan keagamaan, mencapai prestasi akademik yang baik, belajar, membantu orang tua, menghindari pergaulan bebas, serta menjaga nama baik keluarga dan kampung.³³

Selain itu, sebagai generasi penerus sudah seharusnya remaja juga memiliki tugas serta mengemban tanggung jawab dalam menghidupkan suasana masjid. Karena, pada dasarnya salah satu benteng keimanan anak remaja adalah masjid. Sebagaimana dalam Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman dalam [QS. At-Taubah 9:18]

إِنَّمَا يَعْمُرُ مَسْجِدَ اللَّهِ مَنْ ءَامَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَأَقَامَ الصَّلَاةَ وَءَاتَى الزَّكَاةَ وَلَمْ يَخْشَ إِلَّا اللَّهَ
فَعَسَىٰ أُولَٰئِكَ أَنْ يَكُونُوا مِنَ الْمُهْتَدِينَ ۝ ١٨

Artinya:

"Sesungguhnya yang memakmurkan masjid Allah hanyalah orang-orang yang beriman kepada Allah dan hari kemudian, serta (tetap) melaksanakan shalat, menunaikan zakat, dan tidak takut (kepada apa pun) kecuali kepada Allah. Maka mudah-mudahan mereka termasuk orang-orang yang mendapat petunjuk".³⁴

Senada dengan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja selain memiliki tugas dia juga memiliki tanggung jawab baik itu dalam sekolah, kampung, maupun dalam keluarga. Terlepas dari itu, remaja juga memiliki kontribusi dalam menghidupkan suasana masjid, membuat kegiatan-kegiatan positif, seperti kegiatan keagamaan, ataupun kegiatan sosial lainnya.

³³ Yuhanda Safitri dan Eni Hidayati, "Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Depresi Remaja Di SMK 10 November Semarang", *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol. 1, No.1, 2017, hal. 12.

³⁴ QS. At-Taubah (9):18.

B. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Dalam kamus besar bahasa Indonesia “*game*” adalah permainan. Permainan, merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikut sertakan satu atau lebih pemainnya dan biasanya *game* melibatkan kompetisi diantaranya dua atau lebih pemain.³⁵ *Game*, biasanya dijelaskan sebagai sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain, serta beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain.³⁶ *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jenis komputer (*LAN* atau *internet*), sebagai medianya. Biasanya, pemain *game online* disediakan sebagai layanan tambahan perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online*, adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang dimiliki, aturan main, dan terdapat level tertentu, yang bersifat penghibur serta bersifat adiktif.³⁷

Secara operasional *game online* adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek-efek yang luar biasa. Adapun dalam kamus Wikipedia, internet *game* disebutkan mengacu pada sejenis video *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer (*computer network*), umumnya dimainkan lewat jaringan internet. Biasanya,

³⁵ KBBI Daring, “Game”, (Online), <https://Id.M.Wikipedia.Org/Wiki/Permainan>, Diakses Pada Tanggal 25 Oktober 2024.

³⁶ Aditingnyas Wahyuni Sri, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online”, *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1, 2017, hal. 32.

³⁷ Aditingnyas Wahyuni Sri, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online...”, hal. 32.

internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu sama lain biasanya saling tidak mengenal.³⁸

Maka dari itu, yang dimaksud dengan *game online* adalah sebuah permainan di mana permainan yang dimainkan itu terhubung atau tersambung dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*) dengan menggunakan *PC* (*person computer*), atau dengan konsol *game* biasa, serta biasanya dimainkan oleh banyak atau sekelompok pemain dalam waktu yang bersamaan di mana antara pemain bisa saling tidak mengenal.

2. Sejarah Game Online

Sejarah *game online* (permainan daring) dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Permainan daring benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan *NSFNET* (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari *internet*. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga

³⁸ Aditingnias Wahyuni Sri, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online...", hal. 32-33.

persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga sampai hari ini.³⁹

Di Indonesia, perkembangan *game online* dimulai pada pertengahan tahun 1990-an saat *game nexia* beredar. Saat itu, salah satu *game online* yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah *ragnarok*. Pesatnya perkembangan *game online* tersebut memunculkan berbagai jenis *game online* lainnya seperti *dota online*, *atlantica online*, *counter strike*, *point blank*, serta *there kingdom online*. Jika ditelaah, adanya perkembangan *game online* tersebut didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihadirkan dibandingkan dengan *game offline*. Dengan *game online*, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga adanya kesempatan untuk dapat bertemu dengan pemain *game* lainnya. Selain itu, perkembangan *game online* saat itu juga telah menghadirkan adanya industri *game centre* yang menyediakan jasa bagi para *gamers* untuk menghasiskan waktunya guna bermain *game*. Kehadiran *game online* setidaknya telah menghadirkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang.⁴⁰

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa, pada awalnya permainan diciptakan dengan tujuan awal untuk pendidikan, sehingga dengan tahap-tahap selanjutnya terus dikembangkan melalui sistem kemampuan *time sharing* untuk memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran secara *online*,

³⁹ Emi Yunita Rahma Pratiwi, Dkk, *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, Cet 1 (Jombang, Jawa Timur: Lmpp Unhasy Tebuireng Jombang, 2019), hal. 11.

⁴⁰ Choirul Fajri, "Tantangan Industry Kreatif-Game Online Di Indonesia", *Jurnal Komunikasi*, Vol. 1, No. 5, 2019, hal. 444.

kemudian terus berkembang hingga saat ini sehingga mengakibatkan dampak. Baik itu dampak positif, maupun negatif yang dialami oleh para pemainnya.

3. Jenis-jenis *game online*

a) *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games* (MMOFPS)

Game Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)

merupakan jenis *online game* yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

b) *Massively Multiplayer Online Realtime strategy games* (MMORTS)

Massively Multiplayer Online Realtime strategy games, adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. *Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan, dalam permainan ini terdapat kegiatan

pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam, contoh MMORTS adalah *Heroes Of Newerth*, *Warcraft*.⁴¹

c) *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis *online game* yang memainkan tokoh online, pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. Contoh MMORPG adalah *RF online*, *Dragon Nest*, *Ran Online*, *Ragnarok Online*, *Atlantica Online*, *Perfect World*. *Kepopuleran genre game* MMORPG dapat dilihat melalui data yang dirilis oleh *we are social* pada tahun 2019. Menurut data tersebut, *game online* dengan pengguna aktif terbanyak adalah *Mobile Legend*, diikuti oleh *PUBG Mobile*, dan *Clash of Clans (COC)*. *Free Fire* dan *Arena of Valor* masingmasing berada di posisi keenam dan ketujuh.

d) *Cross-platform online play*

Jenis *game* ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang

⁴¹ Krista Subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", Jurnal Curere, Vol. 1, No. 1, 2017, hal. 32.

memiliki fungsi *online*. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360*.

e) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui *HTML* dan teknologi scripting *HTML* (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). contoh *browser game* adalah *Texas Hold'em Poker*.⁴²

f) *Simulation Games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *lifesimulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual.⁴³

Selain dari itu, masi ada jenis *game online* lainnya seperti:

a) *Mobile Legend*

Penggunaan internet di Indonesia sangat tinggi sehingga muncul *game* yang berbasis *online* di dalam *handphone* yang sangat ini sering dimainkan 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 strategi yang

⁴² Krista Subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja...", hal. 33

⁴³ Krista Subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja...", hal. 33.

mengasah untuk bekerja sama dalam satu tim yang berjumlah 5 orang pemain.⁴⁴

Game mobilelegend adalah permainan berjenis multiplayer *online 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.⁴⁵ Dalam *game* ini diterangkan bahwa proses permainan ini tidak terlepas dari sebuah kerja sama dalam sebuah tim dalam menghancurkan pertahanan lawan.

b) *Pubg Mobile*

Permainan merupakan suatu objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa kriteria seperti aturan, arah yang selalu berubah, tujuan, kesempatan kompeten, berbagai kesempatan dan pengalaman, kebebasan aktifitas dalam menyelami dunia permainan. *Pubg mobile* adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*battle royale*” sebagai *gendre* utama, *game* ini berjenis *first person shooter*.⁴⁶

c) *Free Fire*

Gerena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan sebuah permainan *PC online* dan digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Ini

⁴⁴ Wibisono Andika, “Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja”, *Jurnal UNDIPS*, Vol. 7, No. 3, 2019, hal 2.

⁴⁵ Prasetyo Yuda, Dkk, “Pengaruh Pengguna Mobile Legend Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari”, *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi Dan Informatika*, Vol. 5, No. 1, 2020, hal. 3.

⁴⁶ Albar Amrullah, Dkk, “Evaluasi Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthrough”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informatika Dan Ilmu Komputer*, Vol 3, No. 2, 2019, hal. 166.

didirikan oleh Chairman dan *GROUP CEO* di Singapura bertepatan pada tahun 2009, *garena* yang dikembangkan pertama kali adalah *garena free fire*.⁴⁷ *Free fire* merupakan sebuah permainan pertemuan *royale seluler* paling populer di dunian. *Free fire* adalah *game* yang paling banyak di unduh di *Google Play Store*, dan merupakan *game* keempat yang paling banyak diunduh di dunia. *Garena* mendistribusikan berbagai judul permainan di berbagai negara seperti Amerika Latin, Asia Tenggara, dan Taiwan, seperti *game arena pertempuran online* multi pemain, *leaguage of legends* dan *heroes of newerth*, *game sepak fifa online*, dan *game balap mobile speed drifters*.⁴⁸ Jadi, dari kesimpulan di atas dapat dilihat bahwa begitu banyak jenis *game online* yang diciptakan sebagai suatu permainan yang sifatnya hiburan. Akan tetapi, jika tidak disikapi dengan baik akan mengakibatkan kecanduan pada diri sendiri.

4. Dampak Positif *Game Online*

Beberapa dampak positif *game online* diataranya adalah:⁴⁹

- a) Menambah intelegensia, artinya seseorang yang sedang memainkan *game online* memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata.
- b) Menambah konsentrasi, seseorang gamer sejati daya serta daya konsentrasi yang tinggi sehingga memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugasnya.
- c) Meningkatkan ketajaman mata, penelitian di Rocester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* mempunyai ketajaman mata yangt lebih cepat dari mereka yang tidak bermain *game*.

⁴⁷ Skripsi Galu Herika Sunandar, "Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar Di Bandar Lampung, (Lampung: Universitas Lampung, 2019), hal. 27.

⁴⁸ Skripsi Galu Herika Sunandar, "Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar Di Bandar Lampung...", hal. 27.

⁴⁹ Krisna Subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, Vol. 1, No, 1. 2017, hal. 34-35

- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, tidak menutup kemungkinan bahwa rata-rata semua *game* memiliki pengaturan menggunakan bahasa inggris sehingga memungkinkan seseorang yang sering bermain *game* lebih banyak mengetahui bahasa inggris daripada yang tidak bermain *game*.
- e) Membantu bersosialisasi, pada dasarnya *game online* mampu menghubungkan dari berbagai pihak sehingga memungkinkan seseorang yang sering bermain *game* mudah bersosialisasi dengan pemain *game* yang lain.
- f) Meningkatkan kinerja otak, bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.
- g) Meningkatkan kecepatan mengetik, kebanyakan *game online* mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik.
- h) Menghilangkan stres, pada dasarnya *game* sebagai sarana hiburan sehingga tidak menutup kemungkinan bermain *game* mampu menghilangkan stres seseorang.

5. Dampak Negatif *Game Online*

Pada dasarnya *game online* memang betul memiliki dampak positif.

Namun, *game online* juga memiliki banyak sekali dampak negatif. Beberapa diantara dampak negatif tersebut adalah:⁵⁰

- a) Menimbulkan *adikisi* (kecanduan), orang yang bermain *game* tidak menutup kemungkinan akan mengalami kecanduan dikarenakan merasa kurang puas dengan misi yang diselesaikan. Sehingga, dia akan terus menerus mencoba untuk menuntaskan misinya kelevel yang lebih tinggi.
- b) Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara kemudian mengambil uang didalamnya. Tidak hanya di dunia maya namun juga di dunia nyata seperti mencuri uang untuk membeli paket agar bisa main *game*, kemudian bolos sekolah demi bermain *game*.
- c) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya di Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di *warnet-warnet* di berbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat sedang bermain.
- d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* sering membuat berbagai kegiatan

⁵⁰ Krisna Subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja...", hal. 35-36.

terbengkalai. Baik itu waktu beribadah, waktu sekolah, maupun tugas kuliah.

- e) perubahan pola makan dan istirahat, perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi menuntaskan misinya dalam dunia *game*.
- f) Pemborosan, uang untuk membayar sewa komputer di *warnet* dan membeli *gold/poin/karakter* kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.
- g) Mengganggu kesehatan, duduk terus menerus didepan *computer* ataupun hp selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif dari tubuh seperti mata ataupun lain sebagainya.

Bukan hanya itu, masi banyak sekali dampak negatif lainnya seperti tidak mendengar saat orang berbicara, malas mengerjakan kegiatan lain, dan lain sebagainya. Jadi, dari pemaparan di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa memang *game online* memiliki dampak positif. Akan tetapi, *game online* lebih cenderung memiliki banyak dampak negatif sehingga dapat merugikan seseorang ataupun merugikan orang lain.

6. Upaya Pencegahan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja

Menurut Novrialdy dalam (Erida Fadila, dkk, 2022), pencegahan adalah istilah yang merujuk kepada beragam intervensi yang bertujuan menghalangi dan menghindari kondisi yang beresiko bermasalah. Beberapa upaya pencegahan kecanduan *game online* antara lain:

- a) *Attention switching* (mengalihkan)

Attention switching adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap *game online*. Kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dapat membuat remaja tidak terlalu fokus pada *game online* dan dapat mengurangi tingkat bermain serta pada akhirnya mengurangi tingkat kecanduan *game online*.

- b) *Dissuasion* (mencegah)

Dissuasion adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain *game online* dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi dampai dalam bentuk paksaan. Hal ini merupakan sebuah praktik umum yang dilakukan oleh kekuatan eksternal

(*regulator*, orang tua, guru, dan teman) untuk pencegahan perilaku yang tidak diinginkan. Tidakan *persuatif* dapat membuat perbedaan, setidaknya dalam penyalahgunaan *alcohol*. Seperti yang diketahui, bahwa para pecandu *game online* memiliki *rasionalitas terdistorsi* dan *persuasi* adalah salah satu cara *potensial* untuk membentuk dan menjadi *counter rasionalitas* yang *terdistorsi*.

c) *Education* (mendidik)

Education mengacu pada pengetahuan atau fokus Pendidikan yang bertujuan pada *kognisi* seseorang. Sebagai lawan dari *dissuasion* yang merupakan upaya aktif melawan yang ada pada ranah kognitif seseorang. *Education* sebagian besar yang ditunjuk membangun dasar kognitif yang baik dan dapat dikelola sendiri. Artinya, individu itu harus aktif dalam memastikan dirinya agar terhindar dari kecanduan *game online*. misalnya, dengan membaca artikel surat kabar, atau menonton berita TV tentang topik tersebut. Selain itu, dibutuhkan juga dorongan dari lingkungan sosial agar upaya ini dapat berjalan dengan baik.

d) *Parental monitoring* (memperhatikan)

Parental monitoring, adalah upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya memberikan bukti bahwa komunikasi orang tua tentang penggunaan internet merupakan cara yang efektif untuk mencegah kecanduan internet. Hal ini, bisa menjadi indikasi bagaimana perlunya jalinan komunikasi yang baik antara orang tua dan anaknya.

e) *Resource restriction* (membatasi)

Resource restriction adalah pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* adalah mudahnya akses untuk bermain *game online*. individu yang memiliki kemudahan akses untuk bermain *game online* cenderung akan lebih sering dan lebih lama. Remaja yang memiliki banyak media elektronik akan cenderung menggunakannya untuk bermain *game* daripada membaca buku.⁵¹

Jadi, dalam upaya pencegahan *game online* pada remaja, dapat dilakukan beberapa hal seperti mengalihkan *game online* dan melakukan kegiatan-kegiatan lain untuk mengurangi kecanduan tersebut. kemudian mendengarkan nasihat, sering melihat dampak yang disebabkan oleh *game online* lewat kabar beranda, ataupun lewat video. Selain itu kecanduan *game online* juga dapat dicegah dengan cara membatasi waktu bermain.

⁵¹ Erida Fadila, Dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja", *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, Vol. 1, No. 2, 2022, hal. 23-24.

C. Kegiatan Keagamaan Remaja

1. Pengertian Kegiatan Keagamaan Remaja

Kegiatan berasal dari kata “giat” yang mendapatkan awalan “ke” dan akhiran “an”. Giat sendiri berarti aktif, bersemangat, dan rajin. Kegiatan berarti aktifitas, usaha, atau pekerjaan. Maka kegiatan dapat diartikan sebagai aktifitas, usaha, atau pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka memenuhi kegiatannya. Keagamaan berasal dari kata dasar mendapat imbuhan “ke” dan akhiran “an”. Agama sendiri berarti kepercayaan kepada tuhan sang pencipta dengan aturan syariat tertentu.⁵² Kegiatan keagamaan mempunyai peranan yang sangat penting dan sangat vital dalam rangka pembentukan manusia yang bertakwa dan taat kepada Allah SWT. Dalam rangka menjadikan manusia berakhlak mulia sesuai apa yang di perintahkan oleh Allah SWT, kegiatan keagamaan sangatlah penting bagi segenap manusia agar manusia tidak menjadi makhluk primitif dalam artian manusia yang terbelakan tentang ilmu-ilmu pengetahuan keagamaan yang jauh dari nilai-nilai akhlakul karimah dan tentunya kegiatan keagamaan sebagai suatu wadah dalam mengisi kehidupan ini.⁵³

Pada dasarnya kegiatan keagamaan dan remaja saling berkesinambungan, kegiatan keagamaan sangat menentukan seseorang remaja yang sedang dalam masa pertumbuhan untuk membentuk karakternya. Karenan, pada hakikatnya remaja adalah generasi penerus yang akan berperan penting pada masa yang akan

⁵² Skripsi Mike Maryani, Faktor Rendahnya Partisipasi Remaja Dalam Kegiatan Keagamaan Implikasinya Terhadap Konseling Didesa Pino Baru Kecamatan Air Nipis, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), hal. 49.

⁵³ Herman Pelani, “Kegiatan Keagamaan Sebagai Pilar Perbaikan Perilaku Narapidana Di Lembaga Masyarakat Wanita Kelas IIA Sungguminasa Gowa”, *Jurnal Diskursus Islam*, Vol. 6, No. 3, 2018, hal. 65.

datang. Selain itu, kegiatan keagamaan juga penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan kegiatan keagamaan dapat menambah keimanan dan ketakwaan seseorang kepada Allah SWT serta dengan kegiatan keagamaan kita juga dapat menyatu dengan masyarakat.

Senada dengan pemaparan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa, kegiatan keagamaan remaja ialah suatu kegiatan yang mana diikuti atau dibuat oleh remaja guna untuk membentuk karakter, meningkatkan ketakwaan, menambah keimanan, serta menjadikan manusia yang memiliki nilai-nilai akhlakul karimah sehingga dapat menjadi wadah dalam mengisi kehidupan.

2. Jenis-Jenis Kegiatan Keagamaan Remaja

Beberapa kegiatan keagamaan yang dapat diikuti oleh seorang remaja adalah:

a) Pengajian

Dalam pengertian yang sederhana, pengajian seringkali diartikan sebagai suatu kegiatan terstruktur yang secara khusus menyampaikan ajaran islam dalam rangka meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengalaman para jamaahnya terhadap ajaran islam, baik melalui ceramah, tanya jawab, atau simulasi.⁵⁴ Pengajian adalah kegiatan berkumpul untuk mempelajari agama, biasanya dipimpin oleh seorang ulama, atau pematari. Peserta mendalami kitab-kitab suci, hadits, dan pelajaran agama lainnya, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan praktik keagamaan. Pengajian juga memiliki manfaat seperti mempererat silaturahmi,

⁵⁴ Ahmad Sabrini, "Internalisasi Nilai Keislaman Melalui Majelis Taklim", *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol. 5, No. 16, 2017, hal. 55.

meningkatkan ukhwah antar sesama umat muslim, membantu membentuk tatanan kehidupan dan masyarakat yang lebih harmonis, Islami, dan lain sebagainya.

b) Tahlilan

Tahlil ialah mengakui bahwa Allah SWT tidak berhajat kepada sesuatu selain-Nya, suci dari segala kekurangan, sedangkan segala sesuatu selain-Nya berhajat kepada-Nya. Tahlilan adalah kegiatan ibadah umat Islam untuk mendoakan dan menghormati orang yang telah meninggal dunia dengan membaca beberapa ayat Al-Qur'an, dzikir-dzikir, dan disertai do'a-do'a tertentu untuk dikirimkan kepada orang yang telah meninggal. Biasanya, dilakukan pada hari pertama kematian, hari ketujuh, hari keempat puluh, keseratus, dan seterusnya. Kegiatan ini melibatkan kalimat tahlil, dan do'a bersama.⁵⁵ Jadi, tahlilan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendoakan seseorang yang telah meninggal dunia dengan mengharapakan ampunan dari Allah.

c) Ceramah

Ceramah merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan yang mempunyai tujuan untuk memberikan nasehat, petunjuk, maupun petuah secara lisan. Pendengar bisa berarti siapa saja, masyarakat luas atau khalak.⁵⁶ Jadi, ceramah adalah kegiatan di mana seseorang penceramah memberikan pesan melalui penjelasan tentang suatu tema, biasanya terkait

⁵⁵ Aby Muhammad Zamry, *Rahasia Energi Zikir*, Cet 1 (Bandung: Penerbi MARJA, 2021), hal. 138.

⁵⁶ Indah Kumala Putri, Dkk, *Ayo Mahir Berceramah Untuk SMA/MA*, Cet 6 (Medan: Guepedia, 2020), hal. 8.

dengan ajaran agama atau isu sosial. Ceramah bertujuan untuk memberikan wawasan, motivasi, dan pemahaman yang lebih baik kepada audiens atau pendengar.

d) Peringatan Isra' Mi'raj

Isra' Mi'raj adalah peristiwa penting dalam agama islam yang terjadi pada tahun 621 M. peristiwa ini merupakan perjalanan Nabi Muhammad SAW dari Masjidil Haram di makkah ke Masjidil Aqsa di Yerusalem, kemudian naik ke langit dan bertemu dengan Allah SWT. Peristiwa ini tercatat dalam Al-Qur'an surat Al-Isra' ayat 1 dan beberapa ayat lainnya.

سُبْحَنَ الَّذِي أَسْرَىٰ بِعَبْدِهِ لَيْلًا مِّنَ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ إِلَى الْمَسْجِدِ الْأَقْصَا الَّذِي بَرَكْنَا حَوْلَهُ لِنُرِيَهُ
مِنَ الْآيَاتِ إِنَّهُ هُوَ السَّمِيعُ الْبَصِيرُ ١

Artinya:

*“Maha Suci (Allah), yang telah memperjalankan hamba-Nya (Muhammad) pada malam hari dari Masjidil haram ke Masjidil Aqsa yang telah Kami berkahi sekelilingnya agar Kami perlihatkan kepadanya sebagian tanda-tanda (kebesaran) Kami. Sesungguhnya Dia Maha Mendengar, Maha Melihat”.*⁵⁷

Kegiatan peringatan ini biasanya melibatkan kajian sejarah, do'a dan refleksi tentang makna spiritual dari peristiwa tersebut. Jadi, dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa Isra' Mi'raj adalah suatu kegiatan dimana kegiatan tersebut menceritakan perjalanan Nabi Muhammad SAW dari Masjidil Haram di makkah ke Masjidil Aqsa di Yerusalem, kemudian naik ke langit dan bertemu dengan Allah SWT, kemudian menerima perintah untuk melaksanakan shalat lima waktu. Guna untuk menambah kecintaan kepada Nabi Muhammad SAW,

⁵⁷ QS. AL-Isra' (17):1.

meenambah keimanan kepada Allah SWT, serta menekaankan kepada seseorang bahwa pentingnya shalat dan ibadah.

e) Peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW

Syaikh As-Sayyid Zain Aal Sumaith dalam Isnan Ansory, mendefinisikan Maulid memperingati hari kelahiran Rasulullah SAW dengan menyebut-nyebut kisa hidupnya, dan setiap tanda-tanda kemuliaan dan mu'jizat sang Nabi Muhammad SAW dalam rangka mengagungkan kedudukannya, dan menampakkan kegembiraan atas kelahirannya.⁵⁸ Peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW adalah kegiatan yang diadakan untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad SAW yang dirayakan setiap tahunnya oleh umat Islam di seluruh dunia. Perayaan ini biasanya dirayakan pada tanggal 12 Rabiul Awal. Biasanya diisi dengan pembacaan sejarah hidup Nabi, pujian atau shalawat. Tujuannya, untuk meneladani akhlak Nabi dan mengingatkan kecintaan kepada beliau. Jadi, dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW adalah suatu kegiatan yang mana kegiatan tersebut menceritakan tentang kisah-kisah Nabi Muhammad SAW, pujian, ataupun shalawat. Serta menampakkan kegembiraan atas kelahirannya, dan meneladani akhlak Nabi, dan mengingatkan kecintaan kepada beliau.

3. Manfaat Kegiatan Keagamaan Remaja

Penanaman nilai-nilai religius merupakan proses penanaman kebiasaan, watak, atau etika yang baik kepada seseorang untuk menciptakan individu yang

⁵⁸ Isnan Ansory, *Pro Kontra Maulid Nabi*, Cet 8 (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), hal. 9.

berakhlak karimah, taat dengan ajaran agama, berperilaku yang baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan keagamaan, tentunya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena, dengan kegiatan keagamaan akan dapat menambah keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Selain itu, dengan kegiatan keagamaan kita dapat menyatu kepada masyarakat, bangsa, serta negara.⁵⁹

Di era globalisasi ini, kegiatan keagamaan memiliki banyak manfaat salah satunya mengurangi kecanduan *game online*. Dunia hiburan pada saat ini, yang banyak peminatnya tidak lain lagi terdengar di telinga kita salah satunya *game online* apalagi pada remaja. Dengan adanya kegiatan keagamaan, seseorang yang sering bermain *game* sangat memungkinkan akan mengurangi waktunya dalam bermain. Selain itu, kegiatan keagamaan juga memiliki manfaat lain seperti mempererat tali silaturahmi, menumbuhkan akhlakul karimah, serta dapat membentuk generasi yang bermoral dan berakhlak mulia. Sebagaimana Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman dalam QS. Luqman 31:17

يٰۤاَيُّهَا اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاَصْبِرْ عَلٰى مَا اَصَابَكَ اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزَمِ
الْاُمُوْر ۙ ۱۷

Artinya:

“Wahai anak-Ku! laksanakanlah shalat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting”.⁶⁰

Jadi, melihat dari penjelasan di atas bahwa kegiatan keagamaan memiliki manfaat, dalam mengurangi *adiksi game online*, juga memiliki manfaat dalam

⁵⁹ Suci Hidayati, “Penanaman Nilai-Nilai Religius Pada Peserta Didik Melalui Kegiatan Keagamaan Di SMP It An Nuriyah Sekayu”, *Journal Of Education*, Vol. 3, No. 3, 2023, hal. 428.

⁶⁰ QS. Luqman (31):17.

membentuk watak, akhlak, kebiasaa, serta dapat memperat tali silaturahmi satu individu dengan individu lainnya, dan dapat membentuk generasi yang bermoral juga berakhlak mulia.

D. Hubungan Antara *Game Online* dan Kegiatan Keagamaan

Meskipun *game online* dapat memberikan dampak positif bagi pelakunya, namun jika hal itu dilakukan secara berlebihan maka dampak negatifnya justru yang lebih banyak termasuk dalam hal ini adalah intensitas dalam menjalankan ibadah kepada Tuhan. Beribadah kepada Tuhan adalah kewajiban setiap orang beragama, dalam ajaran agama Islam beribadah kepada Allah adalah tujuan diciptakan-Nya manusia sebagaimana yang di jelaskan dalam QS. Adz-Dzariyat: 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ٥٦

Artinya:

“*Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku*”.⁶¹

Dengan demikian, menurut (Abdul, dkk, 2021), ibadah dalam Islam merupakan tanggung jawab manusia yang harus di lakukan untuk mendapatkan kemaslahatan dan kebaikan dalam hidupnya.⁶² Menurut (Abdul, dkk, 2021), ibadah dilakukan sebagai bentuk ketundukan kepada Allah guna membersihkan diri dan mendapatkan ridha-Nya. Setiap orang Islam harus selalu menjalankan ibadah dengan baik dan tidak meninggalkannya kecuali karena ada alasan syar’i yang membolehkannya. Bermain *game online*, seharusnya tidak menjadikan orang

⁶¹ QS. Adz-Dzariyat (51): 56.

⁶² Haris Abdul, Dkk, “Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang”, *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 13, No, 2. 2021, hal. 100.

melupakan ibadah kepada Allah Swt.⁶³ Di kalangan remaja, bermain *game online* menjadi hal yang banyak dilakukan oleh mayoritas remaja. Banyak dari mereka yang bermain *game online* hingga mengakhirkan waktu pelaksanaan shalat Ashar, Magrib, dan Isya. Bahkan, tidak sedikit juga yang malas untuk mengikuti kegiatan-kegiatan positif atau kegiatan keagamaan seperti pengajian, tahlilan, ceramah dan kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya.

Jadi, melihat dari pembahasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan keagamaan erat hubungannya dengan *game online*. Karena, ketika seseorang yang sedang asyik bermain *game* sering lupa akan melaksanakan kewajibannya seperti shalat, serta mengikuti kegiatan keagamaan lainnya. Pun sebaliknya, dengan adanya kegiatan keagamaan akan memungkinkan mengurangi waktu seseorang dalam bermain *game*.

⁶³ Haris Abdul, Dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang...", hal. 100.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini, menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah kerangka metodologis yang berupaya untuk memahami, menyelidiki, dan menganalisis secara komprehensif aspek rumit dari pertemuan manusia, perilaku, dan kejadian di masyarakat. Penelitian kualitatif, dicirikan oleh ketergantungannya pad sumber data nonnumerik, termasuk wawancara, observasi, dan analisis tekstual.⁶⁴

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang memiliki tujuan mendeskripsikan hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Penelitian kualitatif, bersifat fleksibel, terbuka dan dapat dikondisikan berdasarkan lapangan penelitian.⁶⁵

B. Lokasi Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Provinsi Aceh. Desa Jaya Baru, adalah salah satu dari 16 Desa di Kecamatan Salang kubu yang berjarak 8 km dari pusat kecamatan. Kubu dengan jarak tempuh perjalanan kendaraan kurang lebih 20 menit. Dasar pertimbangan lokasi penelitian karena karakter dan kegiatan keagamaan remaja di Desa Jaya Baru perlu di tingkatkan dalam meminimalisir dampak *game online*.

⁶⁴ Elia Ardayan, Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Cet 1 (Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal. 9.

⁶⁵ Imron Arfhan, *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keagamaan*, Cet 1 (Malang: Kalimasda Press, 1996), hal. 40.

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang objektif dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Observasi adalah dasar ilmu pengetahuan, karena para ilmuwan bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang dihasilkan melalui kegiatan observasi.⁶⁶ Jadi, secara sederhana pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Pada penelitian ini penulis akan melakukan pengamatan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian kepada narasumber yang sudah ditentukan.⁶⁷ Wawancara adalah bentuk tanya jawab dengan narasumber dengan tujuan mendapatkan keterangan, penjelasan, pendapat, fakta, bukti tentang suatu masalah atau suatu peristiwa. Di satu pihak, wawancara diidentifikasi dengan kerja

⁶⁶ Rifa'I Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Cet 1 (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kali Jaga, 2021), hal. 97.

⁶⁷ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, Cet 1 (Banguntapan, Bantul-Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021), hal.29

wartawan untuk menjangkau fakta, data, atau bukti yang akan dijadikan berita dalam suatu media. Sedangkan di sisi lain, wawancara juga berlaku dalam aktivitas penelitian, tes, maupun seleksi siswa, mahasiswa, ataupun pegawai.⁶⁸

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, wawancara adalah percakapan terstruktur yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain dengan maksud untuk mendapatkan informasi dari seseorang atau kelompok baik itu siswa, mahasiswa, ataupun pegawai. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara semi terstruktur atau wawancara yang mendalam dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada remaja, keuchik, perangkat desa, serta tokoh agama yang ada di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Biasanya, berbentuk surat-surat, catatan harian, laporan, artefak, foto, dan sebagainya. Sifat utama data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang pada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.⁶⁹

Jadi, dokumentasi adalah proses atau upaya seseorang dalam mengumpulkan, mengorganisir, serta menyimpan informasi terkait suatu hal. Informasi ini bisa berupa teks, gambar, video, atau data lainnya.

⁶⁸ Kamdhi, *Terampil Berbicara*, Cet 1 (Jakarta: Media Publishing, 2018), Hal. 95

⁶⁹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet 1 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hal. 175.

Tujuannya untuk memberikan catatan yang jelas dan lengkap tentang suatu peristiwa, proyek, atau sistem. Dokumen barang yang tertulis, dalam memakai metode dokumentasi peneliti menyelidiki dokumen-dokumen yang berhubungan dengan data Desa Jaya Baru, serta mengambil foto ataupun video yang dirasa perlu dan penulis butuhkan.

D. Teknik Analisis Data

Menurut Urip Sulistiyo (2019), proses analisis data kualitatif dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, pengamat dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar foto. dan sebagainya.⁷⁰ Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan mengorganisasikan data, analisis juga berupaya untuk mencari serta menata secara sistematis data hasil observasi, kuisisioner, wawancara, dan lain sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti dalam kasus yang akan di teliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Sebelum data dianalisis, ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam mengolah data.

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data bisa dilakukang dengan jalan melakukan abstraksi. Abstraksi, merupakan usaha membuat rangkuman

⁷⁰ Urip Sulistiyo, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet 1 (Jambi: Salim Media Indonesia, 2019), hal. 96.

yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu di jaga sehingga tetap berada dalam data penelitian. Dengan kata lain, proses reduksi data ini dilakukan oleh peneliti secara terus menerus saat melakukan penelitian untuk menghasilkan catatan inti dari data yang di peroleh dari hasil penggalan data. Dengan demikian, tujuan dari reduksi data ini adalah untuk menyederhanakan data yang diperoleh selama penggalan data di lapangan.⁷¹

Reduksi data, adalah suatu proses pemilihan, pemutusan, dan penyederhanaan. Kemudian dilakukan dengan membuat ringkasan yang diperoleh dari data-data yang telah ditulis di lapangan. Data diperoleh bisa berupa hasil wawancara, hasil observasi, dan lain sebagainya. Peneliti mereduksi data dengan melakukan pemilihan, pemutusan, lalu penyederhanaan data-data yang telah di dapatkan di lapangan.

2. Penyajian Data

Menurut Urip Sulistiyo (2019), penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan dengan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian

⁷¹ Urip Sulistiyo, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 97.

tertentu dari gambar keseluruhan. Pada tahap ini, peneliti berupaya mengklarifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengkodean pada setiap sub pokok permasalahan.⁷² Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal maka dalam penelitian ini penulis melakukan proses penyusunan informasi yang kompleks kedalam bentuk yang sistematis sehingga informasi tersebut menjadi lebih sederhana dan selektif, serta dapat dipahami maknanya.

3. Kesimpulan dan verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisa data.⁷³ Peneliti melakukan verifikasi terhadap kesimpulan yang telah diambil dan membandingkan teori-teori terdahulu yang relevan serta petunjuk pelaksanaan untuk mengolah data tentang Partisipasi Remaja Dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue. Kemudian disesuaikan dengan jawaban narasumber, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan.

⁷² Urip Sulistiyo, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 97.

⁷³ Urip Sulistiyo, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 97.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu wilayah administratif yang berada di Kabupaten Simeulue, tepatnya di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Provinsi Aceh. Desa Jaya Baru merupakan hasil pemekaran dari Desa Meunafa, yang secara resmi dibentuk pada tahun 2005. Pembentukan desa ini didasarkan pada ketentuan Qanun Kabupaten Simeulue Nomor 2 Tahun 2005 tentang Pembentukan Desa Definitif di Kabupaten Simeulue. Legalitas pendirian Desa Jaya Baru diperkuat dengan terbitnya Surat Keputusan (SK) Bupati Simeulue Nomor 5 Tahun 2005 yang ditetapkan pada tanggal 10 Oktober 2005. Sejak saat itu, Desa Jaya Baru secara administratif telah diakui sebagai entitas desa yang mandiri dan berhak mengatur serta mengurus urusan pemerintahan di wilayahnya sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Desa Jaya Baru, adalah sebuah desa yang mana didalamnya terdapat dua dusun dan terbagi menjadi beberapa KK.

Desa Jaya Baru adalah salah satu dari 16 desa di Kecamatan Salang, kubu yang berjarak 8 km dari pusat kecamatan, dengan jarak tempu perjalanan menggunakan kendaraan kurang lebih 20 menit. Desa jaya baru, memiliki luas wilayah lebih kurang 220 Ha. Dari luas tersebut sebagian besar merupakan merupakan tanah pekarangan, perkebunan, pesawahan, dan prasarana umum lainnya. Desa Jaya Baru, merupakan daerah dataran rendah terletak ketinggian 1-10 m dari permukaan laut. Secara geografis Desa Jaya Baru berbatasan dengan

wilayah sebelah utara berbatasan dengan hutan negara, sebelah timur berbatasan dengan Desa Tameng, sebelah selatan berbatasan dengan lautan, sebelah barat berbatasan dengan Desa Meunafa.⁷⁴

Adapun data masyarakat di Desa Jaya Baru sebagai berikut:

Tabel 4.1 : data penduduk Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue

NAMA DUSUN	JUMLAH KK			PENDUDUK AWAL BULAN INI			PENDUDUK AKHIR BULAN INI		
	L	P	L+P	L	P	L+P	L	P	L+P
Karya Indah	78	11	89	174	191	365	175	193	368
Karya Bahagia	54	14	68	157	129	286	158	129	287
Jumlah Keseluruhan	132	29	156	131	320	651	333	322	655

Sumber: kantor Desa Jaya Baru

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Desa Jaya Baru memiliki 2 dusun dengan persentase data jumlah keseluruhan KK, 132 orang laki-laki dari dua dusun, 29 orang perempuan dari dua dusun, serta laki-laki dan perempuan sebanyak 156 orang dari dua dusun. sedangkan jumlah keseluruhan penduduk awal bulan sebanyak 131 laki-laki dari dua dusun, 320 perempuan dari dua dusun, serta 651 laki-laki dan perempuan dari dua dusun.

⁷⁴ Kantor Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue

Selain itu, dilihat dari tabel diatas penduduk akhir bulan juga memiliki persentase data keseluruhan sebanyak 333 laki-laki dari dua dusun, 322 perempuan dari dua dusun, serta 655 laki-laki dan perempuan dari dua dusun.

B. Partisipasi Remaja Dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue

Game online merupakan sebuah permainan yang memberikan dampak besar terhadap partisipasi remaja dalam mengikuti kegiatan-kegiatan yang bermanfaat salah satu contohnya seperti kurangnya mengikuti kegiatan keagamaan. Remaja yang sudah kecanduan dengan *game online* akan disibukkan dengan *game* tersebut terutama dalam menyelesaikan misinya sehingga malas mengikuti kegiatan lain seperti kegiatan keagamaan atau kegiatan sosial lainnya. Hal ini peneliti simpulkan dari wawancara dengan remaja yang ada di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

Berdasarkan wawancara dengan Kisno, remaja yang ada di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, dia mengatakan:

”Semenjak saya main *game online*, saya sudah jarang mengikuti kegiatan keagamaan, kadang-kadang nanti orang lagi shalat atau lagi maulid misi saya dalam *game* itu masi belum selesai masi asyik. Jadi saya lanjut main *game*, tiba-tiba sekali sadar waktu shalat sudah selesai, begitu juga maulid tiba-tiba baru sadar orang sudah pulang semua dari masjid atau acara maulid itu. Sering sih diajak ikut oleh kawan-kawan remaja masjid tapi yang namanya jika sudah main *game* ya gitulah bang”.⁷⁵

⁷⁵ Hasil Wawancara dengan Kisno, Remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 5 Februari 2025.

Dari hasil wawancara di atas dapat peneliti simpulkan bahwa, *game online* di Desa Jaya Baru sangat mempengaruhi remajanya dan juga sangat mempengaruhi partisipasi mereka dalam mengikuti suatu kegiatan yang memberikan manfaat seperti kegiatan keagamaan, ataupun kegiatan sosial lainnya. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa remaja yang ada di Desa Jaya Baru sebagian besar jika telah bermain *game*, mereka malas untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

Hal ini serupa dengan hasil wawancara dengan Fonda Arenta, remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue:

”Ketika saya lagi bermain *game online*, memang lupa waktu apalagi ketika lagi seru-serunya melawan musuh yang ada dalam area pertarungan di dalam *game*, ingat waktu shalat tapi kadang nantilah bentar lagi biar menang dulu ini. Rupanya, makin banyak musuhnya makin fokus main *gamenya*, jadinya yah gitu shalatnya pun jadi buru-buru soalnya shalat diakhir waktu. Saya sering juga diajak oleh remaja-remaja masjid bang agar bisa ikut kegiatan-kegiatan keagamaan gitu mereka juga sering mengingatkan saya agar bisa menyeimbangkan waktu bermain dengan waktu ibadah”.⁷⁶

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa narasumber mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain *game online* dan melaksanakan ibadah shalat. Saat sedang bermain *game*, terutama ketika berada dalam situasi yang menegangkan atau seru seperti melawan musuh di dalam permainan cenderung lupa waktu dan menunda shalat. Meskipun masih mengingat kewajiban untuk shalat, memilih untuk menundanya dengan alasan ingin menyelesaikan permainan terlebih dahulu. Namun, karena semakin banyak tantangan dalam *game*, menjadi semakin fokus dan tenggelam dalam permainan.

⁷⁶ Hasil Wawancara dengan Fonda Arenta, Remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 5 Februari 2025.

Akibatnya, sering kali melaksanakan shalat di akhir waktu dan dalam kondisi tergesa-gesa. Hal ini, menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game* dapat memengaruhi kedisiplinan dalam menjalankan ibadah serta manajemen waktu secara keseluruhan.

Hasil wawancara dengan Andre, remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue:

”Aku bang kalau udah main *game*, bawaannya malas melakukan kegiatan lain walaupun kadang sering diajak ngaji atau ikut kegiatan keagamaan lain oleh kawan-kawan remaja masjid, lupa waktu gitu bang sadar sekalnya udh jauh malam ataupun orang udah selesai pengajian, memang sih bang aku akuin sebetulnya itu tidak boleh tapi yang namanya kalau udah main *game* dipancing terus untuk menuntaskan misi disitu, apalagi kalau main *gamenya* bareng kawan-kawan pasti lupa waktu bang saking serunya”.⁷⁷

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya kontrol remaja dalam mengendalikan waktu bermain, sehingga ketika mereka sudah mulai bermain *game*, rasa malas untuk melakukan aktivitas lain muncul bahkan sampai lupa waktu. Kesadaran biasanya baru datang ketika waktu sudah sangat larut malam atau ketika orang lain sudah menyelesaikan aktivitas penting seperti pengajian. Akan tetapi, meskipun mereka menyadari bahwa perilaku tersebut tidak baik dan seharusnya tidak dilakukan, godaan untuk terus menyelesaikan misi dalam *game* sangat kuat, terlebih ketika bermain bersama teman-teman. Kesenangan dan kebersamaan saat bermain membuat semakin hanyut dalam permainan tanpa memperhatikan waktu.

⁷⁷ Hasil Wawancara dengan Andre, Remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 5 Februari 2025.

Hasil wawancara dengan Jemis Fredika, remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue:

”Namanya main *game online* tentunya kita harus fokus bang, apalagi dalam suatu tim atau permainan di aplikasi *game online*, makanya tidak heran kalau anak- anak pemain *game online* lupa waktu atau lalai pas waktu shalat. Kadang bang denger azan aja udah syukur alhamdulillah, itupun kami sudah hebat kali bang, sering juga diajak kawan-kawan remaja masjid untuk terlibat dalam kegiatan gitu seperti ikut menyaksikan acara maulid, mendengar ceramah, kadang saya ikut kadang tidak, atau kalau gak fokus-fokus kali ya tau waktu shalat bang, tapi kadang-kadang datang teman lain yang masih berjuang di dalam permainan *game online* jadi tetap mainlah sampai nanti pas masuk waktu shalat yang lain barulah kami shalat bang”.⁷⁸

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, akibat permainan *online* seseorang bisa menggeser prioritas kewajiban spiritual, terutama jika tidak ada pengendalian diri dan kesadaran waktu yang kuat. Sehingga membuat seseorang lalai dalam melaksanakan shalat, kadang ikut serta dalam kegiatan keagamaan kadang tidak. Kemudian, narasumber juga mengungkapkan bahwa ketika mendengar suara azan saja sudah dianggap pencapaian yang baik di tengah kesibukan bermain. Namun, realitanya, sering kali pemain tetap melanjutkan permainan karena adanya teman-teman lain yang masih terlibat dalam misi atau pertandingan. Akibatnya, waktu shalat terlewat dan baru dilaksanakan setelah waktu shalat lainnya tiba.

Hasil wawancara dengan Liven Tayadi, remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue

”Kalau sudah ngumpul sama kawan-kawan pastilah langsung bermain *game*, sampai-sampai kalau semisal ada pengajian kami bilang nantilah kita selesaikan dulu misi kita ini, tapi saking asiknya kalau sudah selesai kami lanjut lagi permainannya, ya gitu-gitu terus bang tau-taunya pengajian udah selesai.

⁷⁸ Hasil Wawancara dengan Jemis Fredika, Remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 5 Februari 2025.

Terus bang kalau sudah main bareng kawan-kawan itu saking asiknya gak sadar sekalinya sadar mata sudah agak mulai sakit mata karena lama mainnya”.⁷⁹

Melihat dari hasil wawancara di atas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa, *game online* sering kali menyebabkan remaja yang ada di Desa Jaya Baru mengabaikan kegiatan yang sifatnya positif seperti pengajian atau kegiatan sosial lainnya. Kemudian melihat dari penjelasan narasumber di atas, *game online* juga memberikan dampak yang tidak baik bagi kesehatan, maupun mata mereka.

Hasil wawancara dengan Egan, remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue

”Main *game* itu yang saya suka kita bisa sekalian belajar berbahasa inggris, dan juga banyak kawan-kawan. Akan tetapi, jam tidur kita juga tidak teratur bang, ikut pengajian, maulid, atau melaksanakan shalat bawaanya malas bang walaupun diajak ikut serta kalau ada kajian seperti ngaji atau lainnya. Ada juga yang saya ikuti kalau ada pengajian akan tetapi jarang. Yang namanya main *game* enggak puas-puas kalau sudah di arena”.⁸⁰

Berdasarkan hasil beberapa hasil wawancara di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa remaja yang bermain *game online* seringkali lupa waktu dan malas ikut serta dalam mengikuti kegiatan keagamaan atau kegiatan sosial lainnya. Karena, terlalu asik dan fokus terhadap permainan yang mereka lakukan sehingga lalai dalam mengerjakan shalat, seringkali mereka shalat di akhir waktu karena terlalu fokus dengan *game online* yang sedang dimainkan di *handphone*

⁷⁹ Hasil Wawancara Dengan Liven Tayadi, Remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 5 Februari 2025.

⁸⁰ Hasil Wawancara Dengan Egan, Remaja Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 6 Februari 2025.

masing-masing. Walaupun, sisi positif ada namun melihat hasil wawancara dari remaja di atas lebih didominasi oleh sisi negatifnya.

C. Strategi Yang Digunakan Dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue

Melihat remaja yang ada di Desa Jaya Baru sebagian besar lebih memilih bermain *game* daripada mengikuti kegiatan keagamaan. Maka untuk meminimalisir dampak dari *game online* perlu adanya strategi yang memungkinkan remaja tidak terlalu fokus terhadap permainan yang dimainkan. Hasil wawancara peneliti dengan keuchik dan beberapa perangkat desa yang ada di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

Hasil wawancara peneliti dengan Pak Firdaus, keuchik Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue:

”Tentunya ketika melihat remaja yang sering kali bermain *game online* sangat disayangkan karena kita tau bahwa yang akan meneruskan di desa ini kedepan adalah remaja. Jadi, jikalau remaja hanya bermain *game* setiap harinya entah jadi apa desa ini kedepan. Untuk itu, saya selaku pimpinan di desa ini dibantu oleh perangkat desa lainnya, dan berkolaborasi dengan remaja masjid serta petua disini, juga sudah mulai membuat kegiatan-kegiatan positif seperti pengajian, yasinan, lain sebagainya sehingga menjadi sebuah strategi untuk meminimalisir dampak *game* ini. Kemudian, jika ada kegiatan keagamaan seperti Maulid Nabi Muhammad SAW kami akan melibatkan mereka di dalamnya sehingga menjadi tanggung jawab mereka untuk menyukseskan kegiatan itu dan juga dapat mengurangi mereka dalam bermain *game*”.⁸¹

Dari hasil wawancara di atas maka dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa, pihak pemerintahan desa menyadari dampak negatif dari kebiasaan remaja yang terlalu sering bermain *game online*. Mereka merasa prihatin karena remaja

⁸¹ Hasil Wawancara dengan Pak Firdaus, Keuchik Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 6 Februari 2025.

merupakan generasi penerus yang akan menentukan masa depan desa. Oleh karena itu, untuk meminimalisir kecanduan *game online*, pimpinan desa bersama perangkat desa lainnya telah mengambil langkah strategis dengan melibatkan berbagai pihak, seperti remaja masjid dan tokoh masyarakat (petua). Upaya yang dilakukan antara lain adalah menyelenggarakan kegiatan-kegiatan positif seperti pengajian, yasinan, olahraga seperti bola voli, serta melibatkan remaja secara aktif dalam kegiatan keagamaan, seperti peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW.

Hasil wawancara peneliti dengan Pak Kamin, perangkat Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue:

”Upaya dalam meminimalisir *game online* ini harus adanya kegiatan-kegiatan yang sifatnya positif sehingga remaja-remaja tidak terlalu fokus terhadap *gamenya*. Disini kami juga berusaha melibatkan mereka, berharap menjadi suatu upaya mengurangi jam bermain *game* mereka. Sehingga sedikit demi sedikit mereka akan terbiasa tidak bermain *game*”.⁸²

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, upaya yang dilakukan dalam meminimalisir *game online* dengan memberikan kegiatan yang sifatnya permainan seperti permainan voli atau lain sebagainya. Yang memungkinkan mengalihkan fokus para remaja sehingga dapat mengurangi jam mereka dalam sebuah permainan yang sifatnya candu ataupun *game online*.

Hasil wawancara peneliti dengan Pak Kadirman, perangkat Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue:

”Salah satu strategi untuk mengurangi jam bermain *game* mereka dengan membuat kegiatan-kegiatan seperti pengajian, ceramah, yasinan. Juga mempraktikkan serta mengajak mereka, contoh seketika ada pengajian, tahlilan, yasinan, kami akan mengajak mereka bahkan kami akan ikut serta dalam kegiatan

⁸² Hasil Wawancara Dengan Pak Kamin, Perangkat Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 6 Februari 2025.

tersebut ya walaupun kadang diantara mereka hanya satu atau dua orang yang ikut dengan kami”.⁸³

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat peneliti simpulkan bahwa, strategi yang digunakan dalam meminimalisir dampak *game online* terhadap remaja yang ada di Desa Jaya Baru dengan cara melibatkan remaja dalam suatu kegiatan sehingga merasa memiliki tanggung jawab. Kemudian mempraktikkan, membuat banyak kegiatan, serta mengajak remaja tersebut dalam menyukkseskan kegiatan itu sehingga jam mereka dalam bermain *game* akan berkurang.

D. Solusi Dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* Melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue

Melihat dari pengaruh *game online* yang terjadi di lapangan sangatlah besar dampak negatifnya pada kalangan remaja. Untuk itu, sebagai antisipasi untuk mengurangi hal yang sedemikian kita dapat mengajaknya dengan hal-hal positif baik yang sifatnya di lingkungan sosial maupun dalam menjalankan ibadah agar. Sebagaiman hasil wawancara dengan Pak Marhasim, Tokoh Agama Islam di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue:

”Anak-anak remaja sekarang sudah jarang saya temukan di masjid ketika masuk waktu shalat hanya beberapa remaja saja, kadang paling banyak 5 orang remajalah yang ikut shalat berjamaah di masjid. Selain itu saya lihat ketika berjalan pulang dari masjid mereka asik ketawa-ketawa dengan teman sebayanya di depan rumah sambil bermain *game online*, kalau ditanya sudah shalat apa belum ada yang menjawab sudah ada yang menjawab nanti Pak sebentar lagi. Kemudian, kadang kalau ada kegiatan keagamaan seperti pengajian, Maulid Nabi Muhammad SAW saya sering menyuruh remaja-remaja masjid untuk mengajak remaja yang tidak ikut atau sedang bermain *game* untuk mengikuti kegiatan pengajian atau maulid itu. Selain itu saya kadang juga melakukan pendekatan

⁸³ Hasil Wawancara Dengan Pak Kadirman, Perangkat Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 6 Februari 2025.

dengan orang tua remaja untuk terus memberikan arahan kepada anak-anaknya bahwa *game online* itu kurang baik jika kita tidak bisa mengatur waktu kita untuk bermain”.⁸⁴

Dilihat dari hasil wawancara di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dampak yang di berikan *game* kepada remaja yang ada di Desa Jaya Baru sangat besar baik terhadap kegiatan mereka dalam hal positif seperti pengajia, kegiatan sosial, maupun shalat 5 waktu. Maka selaku tokoh agama seringkali mencari solusi seperti melakukan pendekatan dengan orang tua remaja agar selalu memberikan nasehat kepada setiap anak mereka. Selain itu, selaku tokoh agama juga melakukan kolaborasi dengan remaja masjid untuk sama-sama mengajak remaja yang sering bermain *game* untuk ikut serta dalam melakukan kegiatan positif seperti pengajian, Maulid Nabi Muhammad SAW ataupun kegiatan lainnya.

Hasil wawancara dengan Ojan Suganda, remaja masjid Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabuten Simeulue:

”kawan-kawan yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan disini kebanyakan karena lebih senang bermain *game* bang, jadi kadang-kadang kalau ada suatu kegiatan keagamaan seperti yasinan, atau ceramah gitu mereka sering kami ajak untuk ikut bahkan kadang kami membuat mereka terlibat disitu. Karena kami rasa bisa jadi solusi untuk mereka agar mereka tidak terlalu berfokus pada *gamenya*. Kemudian, kami sering juga mengatakan kepada kawan-kawan itu bahwa kita adalah generasi di desa kita ini jadi mari kita hidupkan kampung kita”.⁸⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa, remaja yang lebih senang bermain *game* seringkali enggan mengikuti kegiatan keagamaan. Sebagai solusi, remaja masjid berupaya mengajak dan

⁸⁴ Hasil Wawancara Dengan Pak Marhasim, Tokoh Agama Islam Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 8 Februari 2025.

⁸⁵ Hasil Wawancara Dengan Ojan Suganda, Remaja Masjid Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 8 Februari 2025.

melibatkan mereka secara langsung dalam kegiatan seperti yasinan dan ceramah, dengan harapan bisa mengalihkan fokus dari *game*. Mereka juga terus diingatkan bahwa sebagai generasi muda desa, mereka memiliki tanggung jawab untuk menghidupkan dan membangun kampungnya.

Hasil wawancara dengan Ulfan Hariandi, remaja masjid Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue:

”kadang kalau ada pengajian, tahlilan, atau ceramah kami-kami aja yang disana bang yang banyak bapak-bapak, ibu-ibu. Kalau kawan-kawan yang lain kebanyakan main *game* kerjanya. Sese kali ada yang mereka ikuti tapi tidak terlalu sering, kalau kami ajak untuk ikut mereka jawab lanjut dulu lagi asyikni nanti kami susul kesana, tapi mungkin karena terlalu asik dengan permainan yang mereka mainkan mereka lupa untuk datang. Namun, setiap ada kegiatan-kegiatan gitu baik itu kegiatan keagamaan atau kegiatan sosial lainnya kami tetap selalu mengajak mereka”.⁸⁶

Jadi dari beberapa hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, Remaja di Desa Jaya Baru lebih suka bermain *game online* daripada mengikuti kegiatan keagamaan di masjid. Mereka jarang ditemukan di masjid saat waktu shalat, dan lebih suka bermain *game* dengan teman-teman mereka. Remaja-remaja di Desa Jaya Baru saat ini lebih suka bermain *game online* daripada mengikuti kegiatan keagamaan di masjid. Mereka yang tidak mengikuti kegiatan keagamaan seringkali di ajak oleh remaja masjid untuk ikut serta, namun masih banyak yang lebih memilih bermain *game*. Remaja masjid berusaha untuk mengajak teman-teman mereka untuk mengikuti kegiatan keagamaan dan sosial, serta menghidupkan kampung mereka. Pak Marhasim sebagai tokoh agama di Desa

⁸⁶ Hasil Wawancara Dengan Ulfan Hariandi, Remaja Masjid Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, Tanggal 9 Februari 2025.

Jaya Baru juga berusaha untuk memberikan arahan kepada orang tua remaja agar mereka dapat mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan *game online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam skripsi yang berjudul *Partisipasi Remaja Dalam Meminimalisir Dampak Game Online Melalui Kegiatan Keagamaan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kebanyakan dari remaja yang ada di Desa Jaya Baru Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue karena bermain *game online* seringkali lupa waktu dan malas ikut serta dalam mengikuti kegiatan keagamaan atau kegiatan sosial lainnya.
2. *Game online* di Desa Jaya Baru sangat mempengaruhi remajanya dan juga sangat mempengaruhi partisipasi mereka dalam mengikuti suatu kegiatan yang memberikan manfaat seperti kegiatan pengajian, yasinan tahlilan, ataupun kegiatan sosial lainnya.
3. Untuk meminimalisir dampak *game online* terhadap remaja yang ada di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue, strategi yang digunakan dengan cara melibatkan remaja dalam suatu kegiatan sehingga merasa memiliki tanggung jawab. Kemudian mempraktikkan, membuat banyak kegiatan, serta mengajak remaja tersebut dalam menyelesaikan kegiatan itu sehingga jam mereka dalam bermain *game* akan berkurang.

4. Remaja yang ada di Desa Jaya Baru lebih suka bermain *game online* daripada mengikuti kegiatan keagamaan di masjid. Tokoh agama dan remaja masjid berupaya mencari solusi untuk para remaja yang terlalu fokus main *game* dengan mengajak, melibatkan mereka dalam kegiatan keagamaan seperti pengajian, tahlilan, ceramah, maulid, serta memberikan arahan kepada mereka.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka saran yang dapat di pertimbangkan adalah sebagai berikut:

1. Orang tua dan masyarakat Desa Jaya Baru perlu meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap remaja dalam menggunakan *game online*, serta memotivasi mereka untuk mengikuti kegiatan keagamaan dan sosial.
2. Remaja masjid dan tokoh agama dapat meningkatkan kegiatan keagamaan dan sosial yang menarik bagi remaja, serta mengajak mereka untuk terlibat dalam kegiatan tersebut.
3. Pemerintah Desa Jaya Baru dapat membuat kebijakan untuk meningkatkan kegiatan keagamaan dan sosial di desa, serta memfasilitasi kegiatan-kegiatan yang dapat mengurangi dampak negatif *game online* pada remaja.

4. Remaja di Desa Jaya Baru perlu meningkatkan kesadaran diri tentang dampak negatif *game online*, serta lebih selektif dalam membagi waktu bermainnya dan lebih memprioritaskan kegiatan keagamaan serta kegiatan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faisol dan Muhammad Ilyas, “Pengaruh Mobile Legend (Game online) Terhadap Minat Belajar”, *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja*, 7(1), 2021.
- Abi Iman Tohidi, “Konsep Pendidikan Karakter Menurut Al-Ghazali Dalam Kitab Ayyuha Al- Walad”, *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, (2)1, 2017.
- Aditingniyas Wahyuni Sri, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online”, *Jurnal Kopasta*, 4(1), 2017.
-Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online, *Jurnal Kopasta*, 4(1), 2017.
-Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online, *Jurnal Kopasta*, 4(1), 2017.
- Ahmad Sabrini, “Internalisasi Nilai Keislaman Melalui Majelis Taklim”, *Jurnal Ilmu Dakwah*, 5(16), 2017.
- Aby Muhammad Zamry, *Rahasia Energi Zikir*, Bandung: Penerbi MARJA, 2021.
- Albar Amrullah, Dkk, “Evaluasi Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Infoormasi Dan Ilmu Computer*, 3(2), 2019.
- Choirul Fajri, “Tantangan Industry Kreatif-Game Online Di Indonesia”, *Jurnal Komunikasi*, 1,(5), 2019.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Alqosbah Karya Indonesia, 2025.
-*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Alqosbah Karya Indonesia, 2025.
-*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Alqosbah Karya Indonesia, 2025.
-*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Alqosbah Karya Indonesia, 2025.
-*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Alqosbah Karya Indonesia, 2025.

- Eliza Putri Masyani dan Firdaus Mirza Nusuary, "Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial", *Jurnal Mahasiswa Fisip Usk*, 6(2), 2021. Al-Qur'an, (2)1-3.
- Emi Yunita Rahma Pratiwi, Dkk, *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*, Jombang, Jawa Timur: Lmpp Unhasy Tebuireng Jombang, 2019.
- Erida Fadila, Dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja", *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), 2022.
- Fauzan Mar'ie Dan Eni Fariatul Fahyeni, "Analisis Pengaruh Game online Terhadap Kegiatan Keagamaan Remaja", *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 2021.
- Hadi Samanto, Dkk, "Optimalisasi Peran Remaja Masjid Dalam Meningkatkan Kegiatan Sosial dan Keagamaan Di Masjid Desa Kismoyoso", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Budimas*, 6(1), 2021.
- Herman Pelani, "Kegiatan Keagamaan Sebagai Pilar Perbaikan Perilaku Narapidana Di Lembaga Masyarakat Wanita Kelas IIA Sungguminasa Gowa", *Jurnal Diskursus Islam*, 6(3), 2018.
- Haris Abdul, Dkk, "Pengaruh Game online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang", *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 2021.
-Pengaruh Game online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang", *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 2021.
- Indah Kumala Putri, Dkk, *Ayo Mahir Berceramah Untuk SMA/MA*, Medan: Guepedia, 2020.
- Isnan Ansory, *Pro Kontra Maulid Nabi*, Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018.
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet 1 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016
- Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 2017.
- KBBI Daring, "Game", (Online), <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan>, Diakses Pada Tanggal 25 Oktober 2024.
- Krisna Subakti, "Pengaruh Game online Terhadap Remaja", *Jurnal Ilmiah Fkip Universitas Quality*, 1(1), 2017.

-Pengaruh Game online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, 1(1), 2017.
-Pengaruh Game online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, 1(1), 2017.
-Pengaruh Game online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, 1(1), 2017.
-Pengaruh Game online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, 1(1), 2017.
-Pengaruh Game online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, 1(1), 2017.
-Pengaruh Game online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, 1(1), 2017. Kamdhi, *Terampil Berbicara*, Jakarta: Media Publishing, 2018.
- Mona Fitri Gurusinga, “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Usia Remaja 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang”. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2, (2), 2020.
- Maryam B. Ginau, *Perkembangan Remaja Dan Problematikanya*, Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Khanis, 2021.
- Miftahul Jannah, “Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam”, *Jurnal Psikoislamedia*, 1(1), 2016.
- Nanang Masrur Habibie, Dkk, “Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja“, *Jurnal Bikotetik Bimbingan dan Konseling Teori dan Praktik*, 6(1), 2022.
- Nur Qarlinda, Dkk, “Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru”, *Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*, 3(1), 2024.
- Prasetyo Yuda, Dkk, “Pengaruh Pengguna Mobile Legend Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari”, *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi Dan Inovasi*, 5(1), 2020.
- Ridwan Syahrani, “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1). 2015.
- Rifa’i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kali Jaga, 2021.
- Skripsi Eni Komariyah, *Pemantapan Aqidah Remaja Islam di Era Globalisasi*, Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Syaiful Hamali, *Karakteristik Keberagaman Remaja Dalam Perspektif Psikologi*, Yogyakarta: Gramedia, 2017.

.....*Karakteristik Keberagaman Remaja Dalam Perspektif Psikologi*, Yogyakarta: Gramedia, 2017.

Skripsi Putra Wulan Sakinah, Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Padangsidempuan: UIN Sekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2023.

.....Dampak Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Padangsidempuan: UIN Sekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2023.

Skripsi Galu Herika Sunandar, “Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar Di Bandar Lampung”, Lampung: Universitas Lampung, 2019.

.....Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar Di Bandar Lampung, Lampung: Universitas Lampung, 2019.

Skripsi Mike Maryani, Faktor Rendahnya Partisipasi Remaja Dalam Kegiatan Keagamaan Implikasinya Terhadap Konseling Didesa Pino Baru Kecamatan Air Nipis, Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021.

Suci Hidayati, “Penanaman Nilai-Nilai Religius Pada Peserta Didik Melalui Kegiatan Keagamaan Di SMP It An Nuriyah Sekayu”, *Journal Of Education*, 3(3), 2023.

Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, Banguntapan, Bantul-Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021.

Tasya Alifia Izzani, Dkk, “Perkembangan Masa Remaja”, *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1), 2024.

Titin Nurhidayati, Dkk, “Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 2021.

.....Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 2021.

.....Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 2021.

.....Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 2021.

.....Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 2021.

-Karakteristik Jiwa Remaja dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 2021.
- Tatik Sutarti, *Pendidikan Karakter Untuk Usia Remaja*, Yogyakarta: CV. Aksara Media Pratama, 2018.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, (Online), https://learning.hukumonline.com/wp-content/uploads/2021/09/UU_NO_35_2014.pdf, hal. 1, Diakses pada 18 Oktober 2024.
- Urip Sulistiyo, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jambi: Salim Media Indonesia, 2019.
- *Metode Penelitian Kualitatif*, Jambi: Salim Media Indonesia, 2019.
- *Metode Penelitian Kualitatif*, Jambi: Salim Media Indonesia, 2019.
-*Metode Penelitian Kualitatif*, Jambi: Salim Media Indonesia, 2019.
- Wakhidatul Khasanah, Dkk, “Peran Remaja Masjid Ar-Rahman Dalam Pembentukan Karakter Remaja Yang Religius Di Desa Waekasar Kecamatan Waeapo Kabupaten Buru”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1 (1), 2019.
- Wibisono Andika, “Hubungan Antar Intensitas Berbain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja”, *Jurnal UNDIPS*, 7(3,) 2019.
-Peran Remaja Masjid Ar-Rahman Dalam Pembentukan Karakter Remaja Yang Religius Di Desa Waekasar Kecamatan Waeapo Kabupaten Buru”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1 (1), 2019
- Yusufroni zendrato, dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 2022.
- Yuhanda Safitri dan Eni Hidayati, “Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Depresi Remaja Di SMK 10 November Semarang”, *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 1 (1), 2017.
- Zakiyah Darajat, Dalam Mustika Abidin, “Pengaruh Penerapan Kegiatan Keagamaan Di Lembaga Pendidikan Formal Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Anak”, *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 12(1), 2019.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh, Kode Pos 23245
Website : www.fai.serambimekkah.ac.id, Surel : fai@serambimekkah.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
Nomor : 376/FAI-USM/XII/2024

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PAI

Menimbang :

1. Bahwa untuk kelancaran Penulisan skripsi mahasiswa pada Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi.
2. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :

1. Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Pendidikan Nasional.
2. Keputusan Menteri Agama RI No. 463 tahun 1994 Tanggal 15 November 1994 terhadap Lembaga Perguruan Tinggi Agama.
3. Keputusan Menteri Agama RI No. 44 Tahun 1998 tentang Persyaratan Status Terdaftar, Diakui dan Disamakan Program Strata (I) PTAIS.
4. Keputusan Dirjen Bimbingan Islam Depag RI No. E/40/2000 tentang Status DIAKUI FAI Universitas Serambi Mekkah dan Status Terakreditasi..
5. Keputusan Dewan Pengurus YPSM No. 03/YPSM/XI/1985 tentang Pendidikan Perguruan Tinggi Serambi Mekkah Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : 1. Menunjuk Saudara : 1. Rahmadon, M.Ed.,Ph.D
(Sebagai Pembimbing Pertama)
2. Chairullah, M.Ag
(Sebagai Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing Skripsi :

Nama : Irwandi Is
Nim : 2112010004

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Partisipasi Remaja Dalam Meminimalisir Dampak Game Online Melalui Kegiatan Keagamaan di Desa Jaya Baru Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue.

2. Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberi honorium sesuai dengan peraturan yang berlaku.
3. Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan kepada Fakultas Agama Islam yang bersumber dari sumbangan mahasiswa yang bersangkutan.
4. Segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan. Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan seperlunya.

Ditetapkan Di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 01 Desember 2024
Wakil Dekan FAI,

Zulfadli, S.Sos.I., MA
NIDN. 0115088203

Tembusan disampaikan kepada :

1. Rektor USM
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Pertinveal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jln. Unmuha, Baloh, Lueng Bata, , Banda Aceh, Kode Pos 23245
Website: www.fai.serambimekka.ac.id, Email: fai@serambimekka.ac.id

No : 46/FAI-USM/I/2025
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Meneliti

Kepada Yth,
Kepala Di Desa Jaya Baru
Kec. Salang Kab Simeulue
Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah (USM) Banda Aceh, dengan ini memohon agar kiranya Bapak/ Ibu memberi izin meneliti dan bantuan kepada:

N a m a	: Irwandi IS
N I M	: 2112010004
T.Tanggal Lahir	: Jaya baru, 12 September 2003
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
A l a m a t	: Lueng Bata, Kota Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada **Di Desa Jaya Baru** dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studinya pada Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah (USM) dengan judul " **Partisipasi Remaja dalam Meminimalisir dampak Game Online melalui Kegiatan Keagamaan Di Desa Jaya Baru Kec. Salang Kab Simeulue.**"

Demikianlah, atas bantuan dan izin serta kerja sama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih.

Banda Aceh, 31 Januari 2025
Ka. Prodi PAI


Syahril, S.S., M.A



**PEMERINTAH KABUPATEN SIMEULUE
KECAMATAN SALANG
DESA JAYA BARU**

Jalan Tgk Hamzah No....Tlp.....Fax (0560) Jaya Baru 23683

SURAT KETERANGAN

Nomor: 470 / 39 / 2025

Kepala Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **IRWANDI IS**
NIM : 2112010004
Universitas : Serambi Mekkah
Jurusan/Program Studi: Pendidikan Agama Islam
Semester : Tujuh (Ganjil)
Alamat : Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue

Telah mengadakan penelitian pada tanggal 03 Februari 2025 sampai dengan 10 Februari 2025 dan pengumpulan data di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue. Sehubungan dengan penyelesaian skripsi yang berjudul "Partisipasi Remaja dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* Melalui Kegiatan Keagamaan di Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang Kabupaten Simeulue".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan seperlunya.

Jaya Baru, 10 Februari 2025

Kepala Desa Jaya Baru,



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Irwandi Is
2. Tempat/Tanggal Lahir : Desa Jaya Baru/12 September 2003
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia
6. Status : Belum Kawin
7. Pekerjaan : Mahasiswa
8. Alamat : Desa Jaya Baru, Kecamatan Salang, Kabupaten
Simeulue
9. Nama Orang Tua
 - a) Ayah : Sahmidin
 - b) Ibu : Nurna Wati
 - c) Pekerjaan : Petani
 - d) Alamat : Meunafa
10. Riwayat Pendidikan
 - a) SD/MI : SDN 8 Salang
 - b) SMP/MTsN : SMPN 4 Salang
 - c) SMA/MAN : SMAN 1 Salang
 - d) S-1 : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas
Agama Islam, Universitas Serambi Mekkah

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 20 Mei 2025



Irwandi Is

NPM. 2112010004