

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia saat ini dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹ Segala aspek kehidupan telah berubah akibat pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi; internet merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi. Internet memiliki banyak keuntungan dan berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu keuntungan menggunakan internet untuk hiburan seperti bermain game adalah game online adalah video game yang dimainkan melalui internet.

Mungkin saat ini banyak yang bisa kita lihat dari segi perkembangan zaman internet ini membuat aktivitas sehari-hari bisa lebih mudah karena adanya internet bisa berkomunikasi kapanpun dimanapun karena internet semua bisa menjadi lebih mudah.

Teknologi dan informasi di Indonesia telah mengalami perkembangan pesat dari masa ke masa, membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu perkembangan yang paling menonjol adalah penggunaan media internet, yang telah meningkat secara bertahap dan menyentuh berbagai lapisan masyarakat. Kemajuan ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi telekomunikasi, terutama telepon genggam atau handphone, yang telah menjadi alat komunikasi utama di era digital saat ini. Telepon genggam, dengan kemampuannya untuk mengakses internet, telah merevolusi cara kita berinteraksi dan berkomunikasi. Tidak hanya di kota-kota besar seperti Jakarta atau Surabaya, tetapi juga di kota-kota kecil dan daerah pedesaan, teknologi ini mulai merambah dan memberikan kemudahan bagi masyarakat di berbagai lokasi.²

Internet sebagai jaringan komunikasi global telah membuka peluang baru bagi pengguna untuk terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia dan mengakses

¹ Alamsyah M. Dja'far and others, *Hak Atas Kebebasan Beragama Atau Berkeyakinan Di Indonesia*, ed. by Alamsyah M.Dja'far and Atika Nuráini (Yogyakarta: Wahid Foundation bekerjasama dengan TIFA Foundation, 2016).

² Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja* (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014, 2014).

informasi secara real-time. Dengan adanya internet, berkomunikasi menjadi lebih cepat dan efisien. Selain itu, internet juga membawa berbagai platform jejaring sosial yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, WhatsApp, dan Line merupakan contoh nyata dari bagaimana internet telah mempermudah komunikasi dan interaksi sosial. Platform-platform ini memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi, berinteraksi dengan teman dan keluarga, serta membangun jejaring sosial yang lebih luas. Masing-masing platform menawarkan fitur yang berbeda-beda, memberikan variasi dalam cara pengguna berkomunikasi dan berinteraksi.³ Misalnya, Facebook memungkinkan pengguna untuk membagikan foto, status, dan berita, serta berinteraksi dengan berbagai grup dan halaman. Twitter dikenal dengan karakteristiknya yang membatasi jumlah karakter dalam setiap postingan, memfokuskan pada pembagian informasi yang cepat dan singkat. Instagram lebih menekankan pada berbagi gambar dan video, serta menyediakan berbagai fitur editing yang menarik. Path, meskipun kurang dikenal secara luas, menawarkan pendekatan yang lebih pribadi dengan membatasi jumlah teman dan fokus pada pembagian momen-momen kehidupan. WhatsApp dan Line, sebagai aplikasi pesan instan, menawarkan kemudahan dalam berkomunikasi melalui teks, gambar, dan video secara real-time, serta menyediakan fitur tambahan seperti panggilan suara dan video.

Perkembangan teknologi digital ini tidak hanya mengubah cara masyarakat berinteraksi, tetapi juga memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan hiburan. Dalam konteks pendidikan, misalnya, internet telah menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan yang sebelumnya sulit didapat. Platform e-learning dan kursus online memungkinkan siswa dan mahasiswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja. Di sisi lain, dalam dunia kerja, teknologi digital memungkinkan telecommuting dan kolaborasi jarak jauh, mempermudah proses kerja dan komunikasi antar tim yang terdistribusi di berbagai lokasi. Namun, kemajuan teknologi ini juga

³ Mohamad Soerjani, *Manusia Dalam Keserasian Lingkungan* (Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1983).

membawa tantangan, terutama dalam hal keamanan dan privasi. Penggunaan internet dan media sosial membuka peluang bagi penyebaran informasi yang salah, peretasan data pribadi, dan penyalahgunaan teknologi. Oleh karena itu, penting bagi pengguna untuk memiliki pemahaman yang baik tentang keamanan online dan praktik privasi yang aman. Selain itu, dengan meningkatnya penggunaan internet dan media sosial, terdapat juga kekhawatiran mengenai dampak negatif terhadap kesehatan mental, seperti kecanduan media sosial dan penurunan kualitas interaksi sosial tatap muka.

Dalam konteks Indonesia, kemajuan teknologi informasi ini juga turut mempercepat proses digitalisasi di berbagai sektor, termasuk pemerintah dan bisnis. Pemerintah telah memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pelayanan publik melalui sistem online, seperti e-KTP, e-Banking, dan layanan administrasi digital lainnya. Sektor bisnis juga semakin mengandalkan teknologi untuk operasional sehari-hari, pemasaran digital, dan interaksi dengan pelanggan. Teknologi digital telah menjadi katalisator untuk inovasi dan efisiensi di berbagai bidang, membawa dampak positif yang signifikan bagi pertumbuhan ekonomi dan pengembangan masyarakat.

Namun, untuk memanfaatkan teknologi dengan maksimal, diperlukan infrastruktur yang memadai dan kebijakan yang mendukung. Pemerintah dan pihak-pihak terkait perlu terus berupaya untuk mengatasi kesenjangan digital, memastikan bahwa teknologi dapat diakses dan dimanfaatkan secara adil oleh seluruh lapisan masyarakat. Pengembangan infrastruktur internet, terutama di daerah-daerah terpencil, serta pendidikan tentang penggunaan teknologi yang bijak, menjadi kunci untuk memastikan bahwa manfaat dari kemajuan teknologi dapat dinikmati oleh semua orang.

Secara keseluruhan, perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara masyarakat berinteraksi, bekerja, dan belajar. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, kemajuan ini memberikan peluang besar untuk kemajuan sosial dan ekonomi. Dengan pendekatan yang tepat dan pemahaman yang mendalam mengenai teknologi, Indonesia dapat memanfaatkan potensi teknologi digital untuk meningkatkan

kualitas hidup dan mempercepat pembangunan di berbagai sektor. Teknologi informasi yang terus berkembang akan menjadi bagian integral dari masa depan, memengaruhi berbagai aspek kehidupan dan membuka jalan menuju inovasi dan kemajuan yang lebih besar.

Teknologi dan informasi di Indonesia telah berkembang dari zaman ke zaman. Penggunaan media internet secara bertahap meningkat. Hal ini juga terbantu dengan adanya telepon genggam yang biasa disebut *Handphone*. Teknologi ini sedang dikembangkan tidak hanya di kota-kota besar tetapi juga di kota-kota kecil dan pedesaan. Kita dapat dengan mudah berinteraksi dan berkomunikasi berkat adanya internet. Adanya berbagai jejaring sosial seperti facebook, twitter, instagram, path, whatsapp, line, dan game digital adalah bentuk dari internet.⁴

Teknologi dan informasi yang dapat di gunakan dalam berbagai bentuk jenis aplikasi yang di sediakan dalam *google* atau *google play store* yang bisa membuat mudah mengunduh aplikasi tersebut secara mudah dan praktis, ada pula aplikasi yang di sediakan oleh apple store yang di sediakan oleh *handphon apple* atau yang biasa kenal di sebut *iphone*.

Selama dekade terakhir, permainan digital telah menjadi jejaring sosial dengan pengguna terbanyak. Perkembangan permainan digital ini sangat pesat baik di kota besar maupun kota kecil. Permainan digital adalah jenis permainan di mana banyak pemain berinteraksi secara bersamaan menggunakan Internet.

Karena di butuhkannya *HP* untuk bisa memainkan permainan online tersebut orang tersebut harus mempunyai *HP* yang bagus, memainkan permainan online juga membutuhkan spesifikasi *HP* yang sudah bagus, dan jaringan internet yang bagus, karena permainan online rentan membutuhkan penyimpanan atau ukuran aplikasi yang besar dan menggunakan internet yang stabil.

Permainan digital merupakan salah satu jenis jejaring sosial yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Permainan digital dapat menyebabkan *player /* pemain lupa waktu. Hal ini terjadi karena rata-

⁴ Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2016).

rata pemain melakukan terlalu banyak aktivitas. Hal ini dikarenakan para *gamers* telah menunjukkan bahwa Permainan digital bisa menjadi banyak kesenangan dan menghilangkan kebosanan. Permainan Digital saat ini dapat dimainkan di ponsel maupun di daerah perkotaan, membuat Permainan digital dapat diakses oleh orang-orang di daerah pedesaan. Dapat dikatakan juga penggunaan media elektronik dan visual dalam game online biasanya mengakibatkan radiasi yang dipancarkan ke mata, mengakibatkan mata sering lelah dan kering.⁵

Sudah bukan hal yang tidak lumrah di zaman sekarang anak-anak menggunakan kaca mata dikarenakan dari balita sudah diberikan *HP* oleh orang tuanya atau orang-orang terdekat karena visual elektronik tersebut bisa membuat anak-anak lebih tenang dikarenakan banyak macam kartun dan visual di dalam *HP* tersebut

Ternyata Permainan digital mulai dilihat sebagai candu, tidak hanya menyenangkan dan membosankan. *Player* dapat duduk dan bermain game dalam jangka waktu yang lama dan bertahan di satu tempat tanpa gangguan yang dapat mempengaruhi fokus mereka saat bermain Permainan digital. Ada beberapa kasus yang terdokumentasi dimana orang-orang menjadi kecanduan permainan digital, membuang waktu hanya untuk bermain permainan digital, lupa makan, mandi, mengerjakan tugas yang harus dikerjakan, dan lain-lain. Beberapa *player*\pemain lupa atau berhenti dari pekerjaannya. Permainan digital. Karena di benak para *gamers* tidak ada yang lain selain bermain, bermain, bermain dan berpikir yang memungkinkan mereka untuk menang dalam permainan digital. Saat ini, banyak orang tua yang khawatir dengan pengetahuan anak-anak mereka tentang permainan digital, tetapi game online memiliki efek positif dalam mengajarkan strategi permainan anak-anak dan secara tidak langsung berinteraksi dengan orang lain.

Saat ini sudah banyak game online yang menawarkan fitur komunitas online yang menjadikan game online sebagai aktivitas sosial. Jenis permainan ini saat ini lebih diminati daripada permainan pemain tunggal karena para pemain dapat merasakan tantangan mengalahkan pemain lain dan ada kepuasan batin

⁵ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Trans Media, 2011).

tertentu. Jenis permainan ini biasa disebut *Massively Multiplayer Online Games* (*MMOG*). Ada beberapa jenis game *MMOG*, antara lain: *RPG* (*Role Playing Game*): Seal, Genshin Impact, Dragon Awaken. *FPS* (*First Person Shooter*): CSGO, Valorant, Point Blank. Dan ada juga permainan digital di sebut sebagai *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*): MLBB (Mobile Legends Bang Bang), PUBG Mobile, AOV, WildRift.⁶ Meluasnya perkembangan permainan digital menyebabkan munculnya banyak komunitas game dimana para pemain dapat berbagi cerita tentang pengalaman mereka bermain game online tersebut. Sindikat-sindikat ini menjadi wadah komunikasi antar anggota atau pemain lain yang dapat mengikat tali persahabatan antara satu pemain dengan pemain lainnya.

Dalama permainan dalam jaringan di atas yang saya paparkan membutuhkan hp yang sangat mendukung karena memiliki penyimpanan yang besar untuk memainkan permainan tersebut juga harus memiliki internet atau jaringan yang stabil.

Banyak remaja bermain *game online*. Peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa terjadi pada masa remaja. Masa remaja juga dikenal sebagai “periode perubahan”, dan pada masa ini seseorang akan mengalami berbagai macam persoalan, antara lain pergeseran pola sikap, fisik, emosi, dan minat, serta pola perilaku. Pencapaian dan perilaku anak dapat dipengaruhi oleh *game online* tersebut, yang dapat mengarah pada perilaku menyimpang sosial. Bermain video game dapat memberikan efek negatif pada kinerja anak, mempengaruhi kepribadian mereka, menyebabkan gangguan mental, bahkan mengarah pada kebiasaan melakukan kejahatan. Dalam hal ini dijelaskan QS An-nisa ayat 9:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ
فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya:” Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka

⁶ Nadnad, ‘Perkembangan Dan Dampak Game Online Di Indonesia’, 2019.

khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”.⁷

Ayat 9 dari Surat an-Nisa dalam Al-Qur'an memberikan panduan penting tentang tanggung jawab kita dalam menangani anak-anak yang lemah dan menghadapi kecemasan. Ayat ini menggarisbawahi pentingnya perhatian terhadap anak-anak yang mungkin lemah dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk akidah, syariah, etika, moral, psikologi, dan sosial. Konsep "kelemahan" dalam konteks ini bersifat luas dan mencakup berbagai dimensi yang mempengaruhi perkembangan dan kesejahteraan anak. Dalam konteks modern, salah satu tantangan signifikan yang dihadapi oleh anak-anak adalah kecanduan bermain video game online, yang dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka secara negatif.⁸

Kecanduan video game online adalah fenomena yang semakin umum di kalangan anak-anak dan remaja. Video game online menawarkan hiburan dan tantangan yang menyenangkan, namun jika tidak dikendalikan, dapat menyebabkan berbagai masalah, termasuk ketergantungan yang merugikan. Anak-anak yang kecanduan video game seringkali menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, mengabaikan tanggung jawab mereka di dunia nyata seperti sekolah, tugas rumah, dan interaksi sosial. Kecanduan ini dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik karena anak-anak seringkali bolos sekolah atau datang terlambat akibat kurang tidur atau terlalu larut bermain game. Masalah ini menunjukkan betapa pentingnya pengawasan dan pembatasan yang bijaksana dalam penggunaan teknologi, terutama untuk anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan yang sensitif.⁹

Dampak kecanduan game online tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga dapat mempengaruhi perilaku sosial dan moral anak. Misalnya, ada kecenderungan anak-anak yang kecanduan game online menjadi

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Pelita III).

⁸ M Quraisy, *Wawasan Al-Qr'an (Tafsir Tematik Atas Pelbagai Persoalan Umat)* (Bandung: Mizan, 2013).

⁹ Romansah, 'Pemikiran Nurcholis Madjid Tentang Filsafat Perennial', 2017, 82.

tidak jujur dalam berinteraksi dengan orang tua mereka. Ketika anak-anak merasa bahwa mereka tidak dapat mendapatkan uang jajan untuk membeli item atau akses premium dalam game, mereka mungkin mulai mencari cara-cara untuk mendapatkan uang secara tidak jujur. Mereka bisa saja berbohong kepada orang tua tentang pengeluaran mereka, atau bahkan mencuri uang dari dompet orang tua mereka untuk memenuhi kebutuhan dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku jujur dan etika moral anak-anak bisa terganggu oleh ketergantungan pada video game online. Tindakan seperti ini bukan hanya melanggar nilai-nilai kejujuran yang diajarkan dalam agama dan keluarga, tetapi juga menciptakan ketegangan dan konflik dalam hubungan antara orang tua dan anak.

Kecanduan game online juga sering kali mempengaruhi kesehatan mental dan emosional anak-anak. Waktu yang dihabiskan dalam permainan virtual dapat menyebabkan penurunan kualitas tidur, stres, dan bahkan gangguan kecemasan. Anak-anak yang terlalu lama bermain game sering kali mengalami gangguan tidur karena mereka bermain larut malam, yang pada gilirannya mempengaruhi energi mereka dan kemampuan mereka untuk berfungsi dengan baik di sekolah. Kurangnya tidur juga dapat mempengaruhi konsentrasi dan mood anak, yang dapat mengarah pada perilaku yang tidak diinginkan seperti kemarahan atau frustrasi yang berlebihan. Selain itu, interaksi sosial yang terbatas di dunia nyata dan ketergantungan pada teman-teman dalam permainan online dapat menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat di luar dunia maya.

Penting untuk diingat bahwa video game, jika digunakan dengan bijaksana dan dalam batas yang sehat, tidak selalu memiliki dampak negatif. Banyak game yang dirancang untuk mengasah keterampilan kognitif, mempromosikan kerjasama, dan bahkan mendidik. Namun, pengaruh positif ini dapat dengan mudah terabaikan jika anak-anak tidak diberi bimbingan yang tepat dalam mengelola waktu mereka dan memahami perbedaan antara realitas dan dunia virtual. Orang tua dan pendidik harus mengambil peran aktif dalam menetapkan batasan waktu yang sehat untuk bermain game, memantau konten yang diakses

anak-anak, dan memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat. Misalnya, mendorong anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan fisik, hobi yang konstruktif, dan interaksi sosial langsung dapat membantu mereka mengembangkan keseimbangan yang sehat dalam kehidupan mereka.

Sebagai tambahan, penting untuk menerapkan pendekatan yang mendidik dan mendukung dalam menghadapi kecanduan game online. Ini berarti bahwa orang tua harus membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anak mereka, mendiskusikan dampak potensial dari kecanduan game, dan bekerja sama dalam menetapkan aturan dan batasan yang jelas. Mendidik anak-anak tentang nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab serta mengajarkan mereka cara yang sehat untuk mengatasi keinginan untuk bermain game adalah kunci dalam membantu mereka mengelola kecanduan dengan cara yang konstruktif. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak dapat belajar bagaimana menyeimbangkan hiburan dengan tanggung jawab mereka dan tumbuh menjadi individu yang lebih seimbang secara emosional dan moral.

Kesimpulannya, Ayat 9 dari Surat an-Nisa mengingatkan kita akan pentingnya perhatian terhadap kelemahan anak-anak dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Kecanduan video game online adalah salah satu tantangan modern yang dapat menyebabkan kelemahan dalam bidang akademik, moral, dan sosial. Mengatasi masalah ini memerlukan pendekatan yang bijaksana dari orang tua, pendidik, dan komunitas untuk memastikan bahwa anak-anak dapat menikmati teknologi dengan cara yang positif dan produktif. Dengan perhatian yang tepat dan bimbingan yang mendukung, kita dapat membantu anak-anak mengatasi tantangan ini dan tumbuh menjadi individu yang lebih baik dan lebih berdaya.

Oleh karena itu, pengembangan *game online* ini dapat berdampak atau beresiko pada berkurangnya aktivitas keagamaan remaja dan perilaku keagamaannya. Perilaku religius adalah sikap yang sangat terlihat pada remaja dimana seseorang percaya pada hal-hal supranatural atau yang mempengaruhi kehidupan seseorang. Perilaku ini terlihat karena adanya korespondensi antara

keyakinan terhadap agama sebagai komponen kognitif, perasaan terhadap komponen emosional agama, dan perilaku beragama terhadap agama sebagai komponen agama, merupakan masalah yang cukup kompleks. Namun tidak semua orang memiliki sikap, pengetahuan, pengetahuan, perasaan dan tindakan yang sama dalam beragama¹⁰.

Manifestasi perilaku dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain pengetahuan, kebiasaan, keinginan, dan keyakinan. Tindakan melibatkan transmisi kekuasaan atas tindakan yang dikendalikan dari dalam, disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang diambil. Jika seseorang melakukan apa yang mereka lakukan, mereka harus bersedia untuk bertanggung jawab, terlepas dari apakah itu berdampak baik atau buruk. Agama remaja masih membutuhkan dukungan dan bimbingan orang tua. Kaum muda sedang dalam tahap mengembangkan ide-ide yang dapat mempengaruhi penilaian mereka dalam mengamalkan nilai-nilai agama. Ketika remaja kurang baik dalam mengamalkan nilai-nilai agama, maka berdampak pada segala hal mulai dari kurang taat hingga amalan ibadah seperti shalat. Sholat lima waktu, puasa, tilawah, partisipasi pemuda dalam kegiatan keagamaan di Masjid. Ketika anak-anak muda malas berangkat ke sekolah tepat waktu, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, enggan mengikuti pelajaran, dan belajar dengan tertib, maka ketaatan dalam kehidupan siswa terabaikan begitu juga dengan ketaatan beribadah.¹¹

Untuk itu, remaja harus terus mengembangkan keimanannya, menjauhi segala larangan Allah, dan mengamalkan perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya, guna meningkatkan ketaatannya dalam menjalankan segala perintah Allah yang ada. Sebagai remaja tumbuh dalam kesalehan agama, mereka dapat tenang mengetahui bahwa kebutuhan spiritual mereka terpenuhi. Tingkat keagamaan remaja dapat memanasifestasikan dirinya dalam perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya. Karena mereka melihat agama sebagai tujuan hidup. Semua agama menganjurkan semua orang untuk berbuat baik.

¹⁰ Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kanisius, 1995).

¹¹ Alwi.

Karena terlalu banyak dampak buruk dari permainan dalam jaringan tersebut di usahakan untuk kedua orang tua anak atau orang terdekat anak untuk mengawasi anak anak tersebut, tapi adapula dampak baik dari permainan dalam jaringan tersebut anak anak bisa membaca Bahasa Inggris karena biasanya sistem permainan *online* selalu otomatis memakai Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris adalah internasional, dan anak anak tersebut bisa belajar Bahasa Inggris dengan otodidak, ada juga anak anak tersebut dapat menggunakan komunikasi memakai Bahasa Inggris.

Namun, kaum muda belum mampu melihat agama sebagai tujuan itu sendiri. Karena masih banyak generasi muda yang tidak mengikuti aturan agama. Remaja harus rajin beribadah dan mencari ilmu, namun masih banyak yang mengabaikan aturan dan mempelajari agama di bidang ini. Remaja mulai senang berbohong untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan dari orang tua dan orang lain. Akibatnya, banyak remaja saat ini yang bermain game online, duduk berjam-jam di teras rumahnya, pergi ke warkop (warungkopi) hanya untuk bermain game online, atau mengabaikan perintah agama. menjalankan tugasnya sebagai mahasiswa. belajar. Peneliti tertarik dengan judul penelitian berdasarkan latar belakang sebelumnya.

KEBERAGAMAAN REMAJA MASJID DI ERA DIGITAL (Kasus Permainan Digital Pada Remaja Masjid Di Kel.Sukaasih)

B. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang penulis buat dalam penelitian ini, berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya:

1. Apa saja indikator yang mempengaruhi remaja di Kelurahan Suka Asih Kota Bandung bermain permainan daring?
2. Bagaimana efek permainan daring terhadap perilaku keagamaan remaja di Kecamatan Suka Asih?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui indikator yang mempengaruhi remaja di Kelurahan Suka Asih Kota Bandung bermain permainan daring.

2. Untuk menjelaskan dan menganalisis mengenai efek permainan daring terhadap perilaku keagamaan remaja di Kecamatan Suka Asih?

D. Kegunaan Penelitian

Secara teoretis dan praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi jurusan-jurusan dalam kajian agama-agama.

Aplikasi teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan akademis untuk peminatan, khususnya Konseling Sosial Keagamaan, Moralitas Tasawuf, Prodi Psikologi Agama, dan Sosiologi Agama.

Aplikasi praktis Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan atau menambah bahan informasi bagi peneliti. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas repertoar, meningkatkan kesantunan terhadap lansia, dan memberikan lebih banyak waktu untuk kegiatan yang bermakna.

E. Penegasan Judul

Judul skripsi yang peneliti ajukan pada penelitian ini adalah “Analisis Dampak Permainan Digital Terhadap Tindakan Keberagamaan Remaja Muslim Di Kecamatan Suka Asih Kota Bandung”. Untuk menghindari kesan yang salah bagi pembaca, memahami pentingnya kata-kata dalam judul skripsi ini sangatlah penting. Adapun istilah-istilah yang perlu dipahami oleh pencipta adalah sebagai berikut:

Pengaruh adalah bidang kekuatan untuk suatu dan akan membawa hasil yang positif dan tidak menguntungkan, dan dapat memengaruhi penelitian otak kaum muda saat ini.¹² Yang dimaksud dengan *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh banyak kelompok melalui internet, baik di komputer pribadi (PC) maupun telepon seluler (HP).¹³

Cara berperilaku yang tegas adalah pengaruh agama terhadap mentalitas dan perilaku pemuda atau sistem yang bekerja di dalam diri individu mengenai

¹² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka).

¹³ M Misbach, *Panduan Praktis Membuat Game 3D* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).

cara pandang, bertindak, inventif dan bertindak yang tidak dapat dipisahkan dari keyakinannya.¹⁴

Masa pradewasa adalah masa sementara dari masa muda menuju masa dewasa yang mengalami perubahan dalam perbaikan segala sudut pandang atau kemampuan untuk memasuki masa dewasa. Kemudaan dimulai pada usia 10 tahun sampai 13 tahun dan selesai pada usia 18 tahun sampai 22 tahun.¹⁵

Kelurahan sukaasih merupakan kelurahan yang sudah berkembang pesat dari segi lokasi yang strategis dan juga banyak potensi yang sangat menguntungkan untuk kegiatan perekonomian sehingga tidak heran banyak yang berbondong bondong untung membeli tanah maupun bermukim di kelurahan Sukaasih. Berikut bagaimana Penggambaran kelurahan sukaasih:



Gambar 1.1
Peta Kelurahan Sukaasih

Kelurahan sukaasih terdapat banyak sekali penduduk baik itu dari berbagai usia, pekerjaan, maupun beragamanya. Dari segi geografis kelurahan sukaasih memiliki daerah dataran rendah dan juga terdapat sungai Citarum. Untuk potensi perekonomian kelurahan sukaasih sangat menguntungkan dikarenakan dekat dengan pasar yaitu pasar Caringin yang menjadi pusat grosir barang barang

¹⁴ Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

¹⁵ Sudarsono, *Kenakalan Remaja* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

mentah terutama pada sayuran, buah-buahan dan lain-lain, tak hanya itu saja tetapi ada juga pasar lainnya seperti pasar burung untuk tempat jual beli hewan peliharaan dan perlengkapan peliharaan lainnya, adapun pasar Andir dan Ciroyom yang berjarak 4 km dari kelurahan sukaasih. Banyak sekali pusat kegiatan perekonomian yang menjadi nilai tambah seperti mall Festival Citylink, pabrik internal, pabrik plastik kemasan, dan potensi lainnya yang sangat besar. Dari segi pendidikan di kelurahan sukaasih terdapat banyak sekolah dari SD, SMP hingga SMA maka tak heran juga banyak sekali mata pencaharian yang mengandalkan sektor pendidikan seperti pedagang kaki lima hingga perlengkapan sekolah. Tak luput juga di bidang kesehatan terdapat Puskesmas, klinik hingga apotek yang menjadi penunjang masyarakat untuk sehat. Pada masyarakatnya kelurahan sukaasih memiliki karakteristik gotong royong dan juga rasa keterikatan satu sama lain seperti banyaknya kegiatan kerja bakti, senam, dan kegiatan lainnya. Untuk lingkungan sosial kelurahan sukaasih sangat tentram dan juga menjunjung tinggi sopan santun. Kelurahan sukaasih dari segi agamanya terdapat banyak masjid Jami, majelis dan kegiatan religius lainnya tapi terdapat juga beragama lain yang hidup tentram berdampingan. Sehingga dalam kelurahan sukaasih terdapat banyak keuntungan dari berbagai bidang yang utamanya pada kegiatan perekonomian memiliki pengaruh yang sangat besar pada kehidupan masyarakat.¹⁶

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka memberikan informasi referensi dasar yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Temuan menunjukkan bahwa ada beberapa penelitian yang diteliti oleh penelitian sebelumnya dengan area yang sama dalam penelitian ini. Di bawah ini, penulis menjelaskan studi yang diulas oleh peneliti sebelumnya, diantaranya;

1. Sri Wahyui, Tahun 2021, “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Moral Anak (Studi Pada Sd Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar)”. Hasil uji koefisien determinasi pengaruh game online bermain terhadap perilaku moral menyimpang anak adalah $r =$

¹⁶ Irwandra Irwandra, ‘Konsepsi Tuhan Dalam Kesemestaan Menurut Seyyed Hossein Nasr’, *Jurnal Ushuluddin*, 17.1 (2011), 1–13 <<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/ushuludin/article/view/678>>.

0,727, dan R Square adalah 0,529. Hal ini menunjukkan bahwa 52,9% penyimpangan moral anak dipengaruhi oleh game online, dan sisanya sebesar 47,1% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Penelitian memperoleh persamaan regresi linier sederhana, yaitu $Y = 18,570 + 1,260 X$. Temuan penelitian mendukung hipotesis (H1) bahwa siswa kelas V SD Inpres Buttatianang II, Makassar perilaku menyimpang moral dapat dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh online game. Nilai signifikansi 0,000 0,05 dan nilai t hitung > t tabel ($6,530 > 2,02439$) menunjukkan hal tersebut.¹⁷

2. Shodiq, Ganang Ramadhani Fajar. 2020. “Analisis Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal”. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Eka Titi Andaryani S.Pd., M.Pd. 198. Hasil penelitian mengungkapkan hal-hal sebagai berikut: 1) Fakta bahwa sebagian besar siswa bermain game online dengan gadget, terutama siswa laki-laki, berarti sebagian besar siswa laki-laki bermain game online; (2) Ada pengaruh positif dan negatif bermain game online terhadap interaksi sosial anak; (3) Langkah selanjutnya adalah mengajarkan siswa pentingnya berinteraksi dengan orang lain, lebih tegas dalam mengambil keputusan bagi siswa yang masih membandel dengan teknologi, dan membatasi penggunaan perangkat elektronik oleh anak. Guru perlu lebih memperhatikan anak yang kurang berinteraksi, mendorong dan menasihati mereka tentang pentingnya berteman, dan mendorong orang lain untuk tidak saling membully karena hal itu dapat membuat anak semakin tidak mau berinteraksi. Persamaannya dengan penelitian ini dari pembahasan game online serta penggunaan metodologi yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif Perbedaannya dari tahun penelitian, studi kasus penelitian serta indikator keduanya yang pada interaksi sosial anak.¹⁸,
3. Muhammad Ngali (2020) “TINGKAT RELIGIUSITAS REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SRIWEDARI KECAMATAN MUNTILAN KABUPATEN MAGELANG”. Hasil penelitian menemukan bahwa perilaku religius remaja di Desa Sriwedari dipengaruhi oleh bermain game online. Dimensi ibadah (ritualistik) adalah yang mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah secara khusus, sehingga diketahui sejauh

¹⁷ Sri Wahyui, ‘Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Moral Anak (Studi Pada Sd Inpres Buttatianang II, Rappojawa)’ (2021).

¹⁸ Muhammad Ngali, ‘TINGKAT RELIGIUSITAS REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SRIWEDARI KECAMATAN MUNTILAN KABUPATEN’ (MAGELANG, 2020).

mana kerutinan seseorang dalam melaksanakan ibadah yang telah ditentukan dalam agamanya, dan dimensi konsekuensi (aplikasi) terkait dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada perilaku seseorang berdasarkan dimensi keyakinan, yang melibatkan keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya. tidak sesuai dengan ajaran agamanya. Contohnya seperti tidak sholat lima waktu, berbicara kasar, dan tidak berinteraksi dengan tetangga. Oleh karena itu, remaja memilih dan menyortir game online dengan lebih hati-hati. Studi ini menemukan bahwa kepercayaan responden, praktik keagamaan, pengalaman, dan pengetahuan agama semuanya berada pada tingkat yang dapat diterima. Penelitian ini juga menemukan bahwa pengetahuan agama responden berada pada tingkat yang cukup dapat diterima. Berdasarkan analisis data didapatkan bahwa variabel religiusitas responden adalah berada pada tingkat baik Persamaan dari penelitian ini yaitu indikator game online serta objeknya pada remaja sedangkan perbedaannya meliputi tahun penelitian, studi kasus, metode penelitian yang digunakan, serta fokus indikatornya yang pada tingkatan religiusitas pada remaja¹⁹,

4. Atifah Kurniasari (2019) “DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS”. Hasil penelitian lapangan mengungkapkan bahwa sebagian besar dari lima belas remaja yang bermain game online malas dan terlambat sholat, namun tidak semua remaja malas dan terlambat pada saat yang sama. Selain itu, beberapa peserta dalam penelitian tersebut mengaku bahwa mereka terus berdoa dengan sungguh-sungguh bahkan setelah bermain game online. Persamaan dengan penelitian ini yaitu indikator game online serta objek penelitiannya pada kalangan remaja dan metode penelitian namun perbedaannya dari tahun penelitian, studi kasus, serta fokus indikator tindakan beribadah.²⁰
5. Yuli Pebrianti (2021) “DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SDN - 1 BAHOUR KABUPATEN SERUYAN”. 1) Bermain game online berpengaruh positif terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur, antara lain a) membantu mereka bersosialisasi; b) kemitraan; 2) bahwa dampak negatif bermain game online terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur adalah a) adiksi/kecanduan; b) berbicara dengan cara yang kasar dan tidak sopan; dan

¹⁹ Ngali.

²⁰ Atifah Kurniasari, ‘BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS’, 2019.

c) pembangkang; d) konflik atau perkelahian; e) Mengganggu orang lain. Persamaan dengan penelitian ini meliputi pada game online serta penggunaan metodologi penelitian yaitu kualitatif deskriptif sedangkan perbedaannya yaitu pada tahun penelitian, studi kasus, dan objek penelitiannya pada perilaku sosial anak SD.²¹

G. Kerangka Pemikiran

Untuk mengetahui perilaku keberagamaan pada remaja di Kelurahan Suka Asih Kota Bandung, penulis menggunakan teori Young, mengenai aspek adiksi game online berikut ini: Pertama, Saliency, ciri khas pecandu game online dimana ia akan terus menerus disibukkan dan memikirkan tentang bermain game online sepanjang hari. Kedua, perubahan suasana hati, khususnya: pengalaman subyektif di mana seseorang memiliki koneksi ke game online; misalnya, dia mungkin bermain game online untuk menghindari masalah dan merasa tidak enak saat melakukannya. Toleransi, ketiga. Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online disebut sebagai toleransi. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain lebih lama sampai dia puas, tetapi jika dia bermain dengan jumlah waktu yang sama setiap kali, kecanduannya akan berkurang. Keempat, konflik, yaitu masalah yang diakibatkan oleh terlalu banyak bermain game online. Misalnya, terlalu banyak bermain game dapat menyebabkan pertengkaran dengan orang lain, dan seseorang yang kecanduan game online akan berdampak negatif pada pekerjaannya. Kelima, pembatasan waktu, juga dikenal sebagai batas waktu. Seseorang yang kecanduan game online tidak mungkin bisa mengontrol atau berhenti memainkannya²².

Untuk teori lainnya peneliti menggunakan teori dari al munajjid yang menyatakan bahwa Dari setiap sudut, Allah telah menjadikan Islam sebagai agama yang lengkap. Semua aspek kehidupan diatur oleh Tuhan. Karena ide dasarnya adalah bahwa setiap orang dengan agama dan keyakinan yang kuat harus bersemangat untuk mendorong dan membuat keyakinannya terlihat di tingkat tertinggi, kita dapat menemukan bahwa pengaruh game online harus diukur pada

²¹ Yulita and Siti Quratul Ain, 'Analysis of Students' Learning Difficulties in Learning Mathematics at Elementary Schools', *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13.2 (2021), 892–99 <<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.745>>.

²² K Young, 'Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents', *The American Journal of Family Therapy*, 37 (2009), 355–372.

skala agama saat mempelajarinya. Game online ini berbahaya bagi agama dan menggiring pemainnya ke arah yang bertentangan dengan ajaran Islam, yang mengakibatkan:

Meninggalkan Sholat

Dalam konteks skripsi yang berfokus pada "Keberagamaan Remaja Masjid di Era Digital (Kasus Permainan Digital pada Remaja Masjid di Kel. Sukaasih)," fenomena meninggalkan sholat akibat kecanduan game online menjadi isu yang sangat relevan dan penting untuk dibahas. Kecanduan game online yang melanda banyak remaja di era digital ini dapat berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk aspek keagamaan. Salah satu dampak negatif yang mungkin timbul adalah penurunan kualitas pelaksanaan ibadah, khususnya sholat.

Di Kelurahan Sukaasih, yang mayoritas penduduknya beragama Islam, sholat merupakan salah satu aspek fundamental dari praktik keagamaan sehari-hari. Namun, dengan semakin meningkatnya ketergantungan pada permainan digital, banyak remaja mengalami perubahan dalam kebiasaan religius mereka. Kecanduan game online dapat menyebabkan remaja mengabaikan jadwal sholat, terutama jika mereka terlibat dalam permainan yang memerlukan konsentrasi tinggi atau jika mereka bermain dalam waktu-waktu yang bersamaan dengan waktu sholat. Fenomena ini dapat mengurangi frekuensi dan kualitas sholat yang dilakukan, yang pada gilirannya berdampak pada spiritualitas dan kedekatan mereka dengan ajaran Islam.

Beberapa remaja mungkin mengabaikan sholat lima waktu, atau bahkan melewatkannya sama sekali, sebagai akibat dari ketergantungan yang tinggi pada game online. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya kesadaran mengenai pentingnya sholat, serta kekuatan adiksi game yang membuat mereka lebih fokus pada aktivitas virtual daripada pada kewajiban religius mereka. Ketika remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, mereka mungkin merasa bahwa waktu mereka lebih berharga jika digunakan untuk melanjutkan permainan, dibandingkan dengan menjalankan ibadah sholat yang dianggap mengganggu aktivitas mereka.

Masalah ini menjadi semakin kompleks jika mempertimbangkan bahwa remaja-remaja tersebut adalah anggota dari komunitas masjid di Kelurahan Sukaasih. Masjid, sebagai pusat kegiatan keagamaan dan sosial di komunitas ini, memainkan peran penting dalam pembinaan spiritual remaja. Namun, jika kecanduan game online mengganggu rutinitas sholat mereka, ini bisa mengurangi efektivitas dari program-program keagamaan yang dilakukan oleh masjid. Kegiatan seperti pengajian, kelompok studi agama, dan acara keagamaan lainnya mungkin menjadi kurang efektif jika remaja tidak hadir atau tidak sepenuhnya berpartisipasi akibat pengaruh dari game online.

Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk mengintegrasikan pendekatan yang mendidik dan mendukung dalam perencanaan program keagamaan di masjid. Program-program yang mengajarkan pentingnya keseimbangan antara aktivitas duniawi dan kewajiban religius bisa sangat membantu. Misalnya, masjid dapat mengadakan seminar atau workshop tentang manajemen waktu yang efektif, di mana remaja diajarkan untuk mengatur waktu mereka dengan bijaksana antara bermain game, belajar, dan melaksanakan sholat. Selain itu, melibatkan orang tua dalam proses ini juga sangat penting, karena mereka dapat berperan dalam mengatur waktu dan memberikan pengawasan yang dibutuhkan untuk memastikan bahwa remaja mereka tidak mengabaikan kewajiban religius mereka.

Selanjutnya, masjid dapat berfungsi sebagai pusat alternatif untuk kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan bagi remaja, yang dapat mengurangi ketergantungan mereka pada game online. Program-program seperti klub olahraga, kelompok studi agama, dan kegiatan sosial yang melibatkan remaja dapat membantu mereka menemukan keseimbangan dan mengalihkan perhatian mereka dari game online. Dengan menyediakan berbagai alternatif kegiatan yang menarik, remaja di Kelurahan Sukaasih dapat lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas keagamaan dan sosial yang positif, serta menjaga kedekatan mereka dengan ajaran Islam.

Dalam kesimpulannya, meninggalkan sholat sebagai akibat dari kecanduan game online adalah isu yang penting untuk ditangani dalam konteks

penelitian ini. Dampak dari ketergantungan pada game digital dapat mengganggu pelaksanaan sholat dan mengurangi kualitas praktik keagamaan di kalangan remaja masjid. Dengan pendekatan yang bijaksana, pendidikan yang efektif, dan pengelolaan waktu yang baik, masalah ini dapat diatasi untuk memastikan bahwa remaja tetap terlibat secara aktif dalam kegiatan keagamaan dan menjaga keseimbangan yang sehat antara kehidupan duniawi dan kewajiban spiritual mereka.

Game ini membuat pemainnya ingin menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar. Mereka melanjutkan ke level berikutnya, yang lebih menyenangkan dan menarik, setiap kali mereka menyelesaikan satu level. Pemain akan kesulitan meninggalkan permainan ini dan bangun, bahkan untuk berdoa. Akibatnya, mereka menunda shalat sampai akhir waktu, yang akhirnya menyebabkan mereka meninggalkan kebaktian sama sekali. Beberapa anak kita menghabiskan sebagian besar waktunya di depan konsol. Mereka menghindari orang dan lebih suka bermain game karena tidak suka berada di sekitar mereka. Untuk menghindari meninggalkan permainan mereka, hal ini menyebabkan mereka tidak mematuhi orang tua mereka dan mengikuti perintah mereka. Di luar itu, ketidaktaatan dapat menghasilkan lebih banyak lagi. “Seorang ayah menelepon saya, dan menyebutkan bahwa dia memiliki seorang anak berusia 13 tahun, dan anaknya mengalami kram di tangannya,” kata salah satu penceramah Islam. Akibatnya keinginannya untuk bertindak kasar meningkat, dan jika ibunya hadir, dia bahkan akan memukulnya. Ternyata bocah itu telah bermain Play Station selama sekitar lima jam per hari setelah pertanyaan diajukan.²³

H. Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah cabang ilmu yang mempelajari cara berpikir dan mengamati yang integratif melalui prosedur yang teratur secara ilmiah untuk mengambil, mengumpulkan, menganalisis, dan meringkas data, dan penggunaan yang kebenarannya dapat ditemukan, dikembangkan, dan diuji. Ini adalah pengetahuan yang didasarkan pada bimbingan ilahi.

²³ muhammad shalih Al-munajjid, *The Epidemic of Electronic Games* (Solo: aqwam, 2016).

Kegiatan penelitian adalah kegiatan objektif untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji pengetahuan berdasarkan prinsip, teori, dan proses pengembangan generalisasi yang intensif, sesuai dengan tujuannya. Kata metodologi menggambarkan metode penelitian. Ini mengacu pada pemahaman jalan yang diambil untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sesuai dengan pengertian penelitian sebelumnya, penelitian juga dapat dipahami sebagai usaha atau kegiatan yang memerlukan kecermatan atau kecermatan untuk memahami realitas secara maksimal.²⁴

Dan metode analisis yang dibutuhkan karya ilmiah ini adalah:

1. Jenis Penelitian:

Survei ini menggunakan jenis survei kualitatif. Tylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata orang, ucapan, dan perilaku yang dapat diamati.²⁵

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari perspektif dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di Kecamatan Suka Asis Kota Bandung. Agar peneliti dapat mendeskripsikan, menjelaskan dan menganalisis secara detail dan menyeluruh dari penelitian ini.

2. Sumber Data:

Penelitian ini mengandalkan dua jenis sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, dengan menggunakan alat temu kembali data, langsung kepada subjek yang dicari informasinya. Dalam melakukan proses memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti mengikuti peralatan penelitian dan mengambil langsung dari data yang diperoleh langsung di lokasi penelitian²⁶.

Data primer penelitian ini berasal dari observasi dan wawancara langsung dengan informan.

b. Sumber Data Sekunder

²⁴ Abu Achmadi and Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*, III.

²⁵ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja, 2007).

²⁶ M. Dja'far and others.

Sumber data sekunder adalah data dari sumber data yang mendukung data primer. Sumber data sekunder tersedia dari buku, majalah, surat kabar, dan lain-lain yang membaca Internet. Ini digunakan oleh penulis sebagai alasan untuk mendukung temuan mereka.²⁷

Data sekunder penelitian ini berasal dari studi buku, tesis, atau jurnal yang relevan dengan penelitian ini..

I. Metode Pengumpulan Data

Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengamati dan mendokumentasikan secara cermat gejala-gejala yang dipelajari.²⁸ Untuk mempelajari tentang perilaku manusia yang sebenarnya, observasi dilakukan. Kita mungkin tidak memiliki gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial tanpa observasi. Alih-alih hanya pengamatan acak, pengamatan ini digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti lain dapat mengulang pengamatan dan pencatatan yang dilakukan sesuai dengan pedoman dan prosedur tertentu. Selain itu, pengamatan ini harus memungkinkan untuk analisis ilmiah.

Observasi ini dapat dilakukan dengan dua cara. Satu dengan pengamat sebagai peserta dan yang lainnya tanpa pengamat sebagai non-peserta. Jika observasi adalah partisipan, berarti peneliti adalah bagian dari kelompok yang diteliti.²⁹

Peneliti memilih observasi partisipan untuk penelitian ini karena peneliti terlibat langsung di masyarakat dan mengamati serta mencatat. Dalam penelitian ini, kegiatan observasi harus dapat mengetahui seberapa banyak remaja bermain game online dan dampak apa yang mereka dapatkan setelah aktif bermain game online.

Wawancara

²⁷ Muhammad Abdurrahman Zakiy Zakiy, Syazaki Muhammad, and Farida, 'Pengembangan Media Android Dalam Pembelajaran Matematika', *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education*, 1.2 (2018), 87–96.

²⁸ Abu Achmadi and Narbuko, III.

²⁹ S Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996).

Wawancara adalah metode bertanya dan menjawab pertanyaan selama penyelidikan lisan di mana dua orang atau lebih saling berhadapan dan menerima informasi langsung dari sumber. Karena merupakan salah satu aspek penelitian yang sangat krusial, maka metode wawancara ini banyak digunakan di Indonesia. Penelitian kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan menghubungi narasumber secara langsung.³⁰

Wawancara ini bukan sekedar obrolan atau percakapan, tetapi wawancara yang menuntut kemampuan mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang tajam, halus dan singkat, serta kemampuan menangkap pikiran orang lain dengan cepat.³¹

Ada dua jenis wawancara. Jadi ini adalah wawancara pertama yang terstruktur. Artinya, wawancara dilakukan atas dasar kuesioner yang telah disiapkan sebelumnya untuk mengontrol berbagai aspek wawancara. Seperti halnya jangkauan pertanyaan wawancara, itu sangat terbatas. Yang kedua adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan tanpa membuat daftar pertanyaan untuk ditanyakan kepada responden atau pengasuh.³²

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara langsung dengan beberapa remaja yang sudah mengenal game online untuk mencari data. Pemahaman penulis tentang subjek di tangan dapat ditingkatkan dengan informasi yang diperoleh.

Dokumentasi

Selain teknik wawancara dan observasi, dokumentasi juga dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian untuk penelitian ini. Data sudah mengandung petunjuk-petunjuk yang relevan dengan topik penelitian, dan dokumentasi penelitian ini diambil dari fakta-fakta yang ada, baik tertulis maupun tidak tertulis. Bisa berupa gambar, catatan tertulis, atau yang lainnya. Data tentang variabel dapat diperoleh dalam bentuk catatan, transkrip, dan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian dengan menggunakan metode dokumentasi ini.³³

³⁰ Abu Achmadi and Narbuko, III.

³¹ Nasution.

³² Nasution.

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Dokumen penelitian terdiri dari foto-foto aktivitas remaja bermain game online dan foto wawancara dengan remaja aktif bermain game online.

J. Metode Analisis Data

Analisis data adalah organisasi data, upaya untuk mengaturnya menjadi unit-unit di mana kita dapat mengelola, mensintesis, mencari, dan menemukan pola. Analisis juga bertujuan untuk secara sistematis mengambil dan mengatur data dari pengamatan, wawancara, dll., untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diselidiki dan, sebagai hasilnya, untuk menyajikannya kepada orang lain.³⁴

Dalam metode ini, peneliti menerapkan metode analisis deskriptif kualitatif. Sebelum kita dapat menganalisis data, kita perlu mengambil beberapa langkah untuk memproses data. Menurut Miles Huberman, tata cara pengelolaan data adalah mengumpulkannya dari awal penelitian sampai akhir penelitian, dan dilanjutkan dengan menafsirkan dan menafsirkan data dengan mengacu pada referensi teoritis yang difokuskan pada penelitian. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.³⁵

Reduksi Data

Proses menggabungkan dan menulis analisis dari berbagai bentuk data yang diperoleh dikenal dengan reduksi data. Deskripsi komprehensif merangkum data yang dikumpulkan di lapangan. Data dikurangi, diringkas, dan diprioritaskan berdasarkan kepentingan dan relevansinya. Hasil data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara lebih jelas dengan data yang telah direduksi. Mengurangi jumlah data juga membantu menjaga kode di pihak Anda.³⁶

Penyajian Data

Analisis ini dimaksudkan untuk menambah data yang dikumpulkan, dan karena data terakumulasi, menjadi sulit untuk merinci dan menarik kesimpulan

³⁴ Noeng Muhadjir, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rakesarasin, 1996).

³⁵ Djunaidi Ghony and Fauzan Almansharu, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).

³⁶ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), 165.

secara keseluruhan. Namun, masalah ini dapat diatasi dengan model matriks atau grafik, sehingga Anda dapat melihat semua data dan beberapa detail dengan jelas.³⁷

Kesimpulan

Serangkaian analisis data kualitatif yang disarankan oleh Miles dan Huberman (1984) diakhiri dengan langkah terakhir yang pada dasarnya mencakup deskripsi semua subkategori materi pelajaran yang disajikan dalam tabel klasifikasi dan pengkodean. Sebagai kesimpulan memperdalam, data baru lainnya juga harus dieksplorasi. Data baru berfungsi sebagai tes untuk kesimpulan yang berbeda.³⁸

K. Sistematika Pembahasan

Penulis menyusun proposal ini dengan urutan sebagai berikut untuk membuat pembahasan yang terencana dan sistematis:

Bab pertama berfungsi sebagai pendahuluan dan berisi sejumlah rangkaian pembahasan yang dipecah menjadi beberapa sub bab. Rangkaian pembahasan tersebut meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan judul, tinjauan literatur, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua yaitu makna game online, perilaku religius pada remaja, dan perilaku religius dijelaskan secara teoritis pada Bab 2 yang menjadi landasan materi teori penelitian ini.

Bab tiga merupakan metodologi dari penelitian ini yang mana menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif.

Bab keempat yaitu analisis penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan dijelaskan pada bab keempat, Analisis.

Bab terakhir dari penelitian ini adalah bab kelima. Bab ini membahas tentang kesimpulan yang didalamnya berisi saran dan kesimpulan.

³⁷ Cik Hasan & Eva Rufaidah, Model Penelitian Agama dan Dinamika Sosial, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002),227.

³⁸ Haris Herdiansyah, Metodologi Penelitian Kualitatif..., 178.