DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA MODOPURO MOJOSARI

Skripsi:

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Akhir Guna Memperoleh Gelar Sarjana Stata Satu (S-1) dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat

Disusun Oleh :

FAIQ KHORIDATUL IZZA

NIM : (E02215006)

PROGRAM STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A
2019

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA MODOPURO MOJOSARI

Skripsi

Diajukankepada

Universitas Islam NegeriSunanAmpel Surabaya

untukMemenuhi Salah SatuPersyaratan

dalamMenyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S-1)

Prodi Studi Agama-Agama

Oleh:

FAIQ KHORIDATUL IZZA

NIM: E02215006

PRODI STUDI AGAMA-AGAMA

FAKULTAS USLUHUDDIN DAN FILSAFAT

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh *Faiq Khoridatul Izza* telah disetujui untuk diujikan

Surabaya, 25 Juli 2019

Pembimbing I,

Dr. Hj. Wiwik Setiyani , M.Ag
NIP: 197112071997032003

Pembimbing II,

Drs.H. Zainul Arifin, M.Ag
NIP: 195602021990031001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh *Faiq Khoridatul Izza* ini telah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi

Surabaya, 2 Agustus 2019

Mengesahkan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ushuludin dan Filsafat

Dekan,

Dr. Kunawi, M.Ag.
NIP: 196409181992031002

Tim Penguji:
Ketua,

Dr. Hj. Wiwik Setiyani, M.Ag
NIP: 197112071997032003

Sekretaris,

Drs. H. Zainul Arifin, M.Ag
NIP: 195602021990031001

Penguji I,

Dr. Kunawi, M.Ag.
NIP: 196409181992031002

Penguji II,

Feryani Umi Rosyidah, M.Fil.I
NIP: 196902081996032003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Faiq Khoridatul Izza

NIM : E02215006

Program Studi : Studi Agama-Agama

Judul : Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 30 Juli2019

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

750EBAFF668780905

6000

ENAM RIBU RUPIAH

FAIQ KHORIDATUL IZZA

NIM: E02215006

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FAIQ KHORIDATUL IZZA
NIM : E02215006
Fakultas/Jurusan : USHULUDDIN DAN FILSAFAT / STUDI AGAMA-AGAMA
E-mail address : faick.izza@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA MODOPURO MOJOSARI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Agustus 2019

Penulis

(FAIQ KHORIDATUL IZZA)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

JUDUL : **Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari**
NAMA : **Faiq Khoridatul Izza**
PEMBIMBING 1 : **Dr. Hj Wiwik Setiyani, M. Ag**
PEMBIMBING 2 : **Drs. H. Zainul Arifin, M.Ag**

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan dampak *game online terhdap* perilaku keagamaan remaja. Fokus dalam penelitian ini adalah dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro. Karena penggunaan *game*melalui *handphone* oleh remaja di Desa Modopuro Mojosari semakin meningkat, hal tersebut terlihat dari ketika bermain *game* banyak remaja yang lupa waktu, itu berdampak pada menurunnya kedisiplinan remaja terutama dalamn hal beribadah serta kewajiban mereka sebagai pelajar.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada subyek penelitian observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat keadaan yang bersangkutan dengan subyek penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori C.Y. Glock dan Rodney Strak tentang perilaku keagamaan.

Hasil penelitian diketahui bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic)dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orangtua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah *game online*, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan *handphone*.

Kata Kunci : *Game Online*, Perilaku Remaja, Keagamaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN
SAMPUL DALAM i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iii
PERNYATAAN KEASLIAN iv
MOTTO v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI x
BAB I: PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 5
E. Telaah Kepustakaan 6
F. Kajian Teori 9
G. Metode Penelitian 12
1. Jenis Penelitian 12
2. Metode Pengumpulan Data 12
H. Analisa Data 15
I. Sistematika Pembahasan 16
BAB II: *GAME ONLINE* DAN PERILAKU KEAGAMAAN
A. *Game Online* 23
B. Remaja dan Perkembangannya 30
C. Kesadaran dan Perilaku Beragama Pada Remaja 32
D. Konsep Perilaku Menurut Teori Glock dan Stark 45
BAB III: *GAME ONLINE* DI DESA MODOPURO
A. Profil Desa Modopuro 50
B. Kegiatan Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro 54
C. Penggunaan *Game* Di Desa Modopuro 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV:ANALISIS DATA

A. Faktor Yang Mendorong Para Remaja Mengakses *Game Online*...73

B. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro 78

C. Tanggapan Orang Tua Tentang Perilaku Keagamaan Remaja 83

BAB V:PENUTUP

A. Kesimpulan..... 87

B. Saran..... 88

DAFTAR PUSTAKA..... 89

LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini perkembangan di bidang komunikasi sangat cepat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah didapatkan. Misalnya saja alat komunikasi *handphone* yang dengan mudah didapat dengan kualitas terjamin, dan dengan harga yang sangat terjangkau. Teknologi dan informasi di Indonesia semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Penggunaan media internet lambat laun perkembangannya semakin meningkat. Bahkan didukung dengan adanya telpon genggam atau biasanya disebut *handphone* (HP). Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja, melainkan sekarang ini sudah berkembang di kota-kota kecil bahkan sudah merambah sampai di pedesaan. Dengan adanya Internet dengan mudah kita berinteraksi dan berkomunikasi. Bentuk adanya internet yaitu dengan adanya berbagai macam jejaring sosial seperti *facebook, twitter, instagram, path, whatsapp, line, game online, dan lain-lain*.[1]

Selama 10 tahun terakhir ini jejaring sosial yang banyak penggunanya yaitu *Game Online.* Perkembangan *game online* ini cukup pesat baik di kota-kota besar maupun di kota-kota kecil atau pedesaan. *Game Online* merupakan jenis *game* yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan Internet dan melibatkan banyak

[1] Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.[2]

Game Online merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game Online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain *game* (*gamers*) menyatakan bahwa *game onleine* permainannya sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan. Permainan *game online* sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini karena permainan ini bisa dimainkan menggunakan *handphone*.[3]

Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh, ternyata *game online* mulai dianggap sesuatu yang *addict* (candu). Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan *game* tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Tercatat ada beberapa kasus, terdapat beberapa *gamers* yang kecanduan dengan *game online* yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain *game online* dan melupakan semuanya seperti lupa makan, mandi, tugas-tugas yang sudah mendai kewajibannya bahkan sampai meninggalkan pekerjaannya hanya demi *game online*. Karena dalam pikiran para *gamers* hanya ada main, main dan main saja dan memikirkan trategi yang membuatnya bisa menang dalam sebuah permainan *game online.* Sekarang ini

[2] Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1.
[3] *Ibid, 2.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak orang tua yang sudah mulai resah jika anak-anak mereka mengetahui tentang *game online*, meskipun ada dampak positif dari *game online* yaitu mengajarkan anak-anak bermain strategi, berinteraksi dengan orang lain meskipun tidak secara langsung.[4]Saat ini sudah banyak *game online* yang menyediakan fitur 'komunitas online', yang menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam inilah yang sekarang ini sangat diminati daripada yang *single player games*, karena para *gamer* bisa merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain dan ada kepuasan batin tersendiri. *Game* jenis ini biasanya disebut dengan *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). Dalam *game* MMOG terdapat beberapa jenis *game* antara lain: MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok, Seal.* MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft, DotA.* MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter):CounterStrike, Rising Force, Perfeck Wars*, dan yang terbaru dari MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Mobile Legends, Bang Bang, PUBG Mobile* dan AOV.[5]

Efek dari maraknya perkembangan *game online* ini banyak bermunculan komunitas-komunitas *game* yang akan memfasilitasi para *gamer* dalam bertukar cerita tentang pengalaman mereka seputar bermain *game online* tersebut. Komunitas-komunitas *game* ini menjadi ajang untuk komunikasi antar anggota

---

[4] Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html, diakses 30 Maret 2019, 19.00 WIB.
[5] Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html, diakses 30 Maret 2019, 19:00 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau anat pemain lainnya yang bisa untuk menyambung tali silaturrahmi antar pemain satu dengan pemain yang lainnya.

Game online banyak dimainkan oleh para remaja. Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Masa remaja juga bisa disebut dengan masa perubahan, dimana dalam masa remaja ini seseorang akan mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja.[6] Oleh sebab itu, terdapat efek atau dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan pada remaja, dengan perkembangannya *game online* ini bisa mempengaruhi perilaku keagamaan remaja. Perilaku keagamaan adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan.[7] Perilaku tersebut muncul karena adanya konsitensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama afektif dan tindakan agama tindakan terhadap agama sebagai unsur konatif. Jadi perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks antara ketiganya. Namun, tidak semua orang mempunyai sikap yang sama dan pengetahuan, pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama.[8]

Perwujudan perilaku bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersama dengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuatnnya masing-

---

[6] Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 71.
[7] Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius, 1995), 27.
[8] Sururin, *Ilmu Jiwa* Agama, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004), 7-8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masing.[9] Jika seseorang telah melakukan hal-hal yang sudah mereka lakukan entah hal-hal tersebut memiliki dampak positf ataupun dampak negatif mereka harus siap untuk bertanggung jawab.

Religiusitas pada remaja masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid (Remas). Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana remaja akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang sudah diberikan oleh bapak/ibu guru, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.[10]

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya. Jika religiusitas agama remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi. Tingkat religiusitas remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai

---

[9] Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*..., 27.
[10] Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja,* (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara,2014), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari-harinya sesuai dengan ajaran dari agamanya. Karena semua agama mendorong semua umatnya untuk berbuat kebaikan.

Tetapi dalam realitanya, remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah dan menuntut ilmu, namun fakta dilapangan masih banyak remaja yang bermalas-malasan dalam menjalankan perintah agamanya dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka berbohong baik kepada orang tua maupun orang lain untuk mewujudkan keinginan mereka.[11]

Oleh karena itu, saat ini banyak remaja yang mengakses permainan online, mereka rela untuk berjam-jam duduk di teras rumah, nongkrong di warung kopi (warkop) hanya untuk bermain *game online*, serta mereka mengabaikan perintah agamanya dan juga melakukan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi tentang **Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Modopuro Mojosari**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

[11] Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas...*, 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Apa saja faktor yang mendorong para remaja di desa Modopuro Mojosari mengakses *game online* tersebut?
2. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap perilaku keagamaan remaja Desa Modopuro Mojosari?
3. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap perilaku keagamaan remaja yang mengakses *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menjelaskan tentang faktor-faktor pendorong para remaja yang berada di desa Modopuro Mojosari menjadi tertarik pada *Game online.*
2. Untuk menjelaskan dan menganalisis mengenai dampak dari *Game Online* pada perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari.
3. Untuk menjelaskan mengenai pendapat dari orang tua tentang perilaku keagamaan remaja yang mengakses *game online* di desa Modopuro Mojosari.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi jurusan studi agama-agama baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan bagi jurusan khususnya pada program mata kuliah psikologi agama, akhlak tasawuf, bimbingan konseling sosial keagamaan, dan sosiologi agama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kegunaan secara Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan atau menambah bahan informasi bagai para peneliti. Diharapakan dari hasil penelitian ini akan menambah khasanah dan menambah sikap sopan santun terhadap oarng yang lebih tua dan juga bisa memanfaat waktu untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

E. Penegasan Judul

Judul skripsi yang peneliti ajukan pada penelitian ini adalah " Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Desa Modopuro Mojosari". Supaya tidak terjadi kesalahpahaman bagi pembaca maka perlu untuk menjelaskan arti dari kata-kata dari judul skripsi ini. Adapaun istilah-istilah yang penulis perlu jelaskan adalah sebagai berikut:

Dampak adalah sebuah pengaruh yang kuat dan akan mendatangkan akibat baik akibat positif dan akibat negatif.[12]

Game Online adalah sebuah permainan (*game)* yang dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama dengan menggunakan jaringan internet baik dimainkan melalui komputer maupun smartphone (HP).[13]

Perilaku keagamaan adalah pengaruh agama terhadap sikap dan tingkah laku seseorang atau sebuah mekanisme yang bekerja dalam diri seseorang yang

[12] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2008), 313.
[13] Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyangkut tata cara berfikir, bersikap, berkreasi dan bertingkah laku yang tidak bisa dipisahkan dari keyakinannya.[14]

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perubahan perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja dimulai dari usia 10 tahun sampai 13 tahun dan masa remaja berakhir pada usia 18 tahun sampai dengan usia 22 tahun.[15]

Desa Modopuro adalah sebuah desa yang berada di dataran rendah terletak di wilayah kecamatan Mojosari kabupaten Mojokerto. Desa Modopuro ini dikenal sebagai kampung bebek karena mauyoritas masyarakatnya adalah seorang peternak bebek.

Mojosari adalah sebuah kecamatan yang berada di kabupaten Mojokerto. Mojosari merupakan salah satu kota kecil yang berada di Kabupaten Mojokerto dan merupakan ibukota Kabupaten Mojokerto.

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka memberi informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini, hasil survei terdapat beberapa kajian yang sudah pernah diteliti oleh penelitian terdahulu yang mempunyai bidang sama dalam penelitian ini. Berikut ini penulis paparkan mengenai kajian-kajian yang sudah diteliti oleh peneliti terdahulu, diantaranya :

---

[14] Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 3.
[15] Sudarsono, *Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skripsi yang ditulis oleh *Fina Hilmuniati*, 2011 (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), yang berjudul *"Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan"*, menjelaskan tentang *game online* membawa dampak pada perilaku keagamaan terutama dalam hal shalat. Ini yang terjadi pada anak di Kelurahan Pisangan, Tangerang Selatan, mereka menjadi malas dalam melakukan ibadah shalat bahkan tidak jarang juga mereka sampai tidak mengerjakan shalat. Jika mereka mengerjakan shalat itupun karena untuk menghargai perintah dari orangtuanya, maka dari itu mereka tidak bisa mengerjakan shalat dengan khusyuk, karena yang ada dibenak mereka hanyalah *game*.[16]

Skripsi yang ditulis oleh *Asmaul Islamiah*, 2018 (UIN Sunan Ampel Surabaya) yang berjudul, *Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik* , menjelaskan kehidupan remaja di desa Menganti meliputi dua hal yang saling berkaitan, yaitu pemahaman ibadah serta perilaku yang bisa dilihat sehari-hari. Pemahaman keagamaan tidak terlepas dari peran tokoh agama setempat dan peran orang tua, karena di era teknologi informasi saat ini remaja memilih berkutat dengan gadget, sosial media, ketimbang mengurusikegiatan di masjid. Para orang tua juga khawatir dengan remaja masjid akan terlena dan terpengaruh ke dalam hal-hal yang negatif akibat pergaulan dan pengaruh teknologi informasi. Dalam melaksanakan sholat, remaja

[16] Fina Hilmuniati, Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan, *Skripsi*, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah, 2011).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang seharusnya menerima mata pelajaran dari pagi hingga sore di sekolah harus memperhatikan seperti pakaian dan air bersih. [17]

Falyana R Salainty (2015), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permainan internet membawa pengaruh terhadap perilaku para remaja baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Perilaku remaja bisa dilihat melalui tutur bahasa, emosi, gaya bahasa, cara berfikir, pertemanan, sikap, pembentukan karakter mereka. Merasa jenuh karena aktivitas di sekolah yang melatar belakangi mereka bermain permainan internet (*game online*).[18]

Skripsi yang berjudul, *Perilaku Keagamaan Mantan HTI Pasca Terbit Perppu Ormas No. 2 Tahun 2017 (Studi Kasus di Desa Cinunuk Kabupaten Bandung),*[19] ditulis oleh Mutiara Putri, mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2018. Skripsi ini menjelaskan tentang di Indonesia sendiri banyak berkembang organisasi-organisasi Islam atau Ormas Islam salah satunya Hizbut Tahrir Indonesia, namun seringkali HTI dikenal dengan pemikiran radikalnya karena ingin mewujudkan Islam kaffah yang tidak mudah untuk diterpkan di Indonesia. Hadirnya ormas Islam bukan berrati untuk memicu timbulnya konflik internal, melainkan untuk menyebarkan dakwah islam seperti mantan HTI yang

---

[17] Asmaul Islamiah, Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik, *Skripsi*, (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018).

[18] Falyana R Salanty, Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara, *Journal "Acta Diurna"* Volume IV. No.1. Tahun 2015,https://scholar.google.co.id/scholar?hl-id&as_sdt-0%2C5&q=jurnal+pengaruh+permainan+interner+terhadap+perilaku+remaja+di+kelurahan+karombasan+utara&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DFfI3ISr57_AJ (7 Juli 2019, 14:36).

[19] Mutiara Putri, Perilaku Keagamaan Mantan HTI Pasca Terbit Perppu Ormas No. 2 Tahun 2017 (Studi Kasus di Desa Cinunuk Kabupaten Bandung),*Skripsi*, (Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tetap berdakwah setelah terbit perppu ormas no. 2 tahun 2007. Dan juga HTI tidak menerima begitusaja keputusan dari pemerintah tapi melakukan perlawanan, perlawanan ini bukan dengan kekerasan melainkan secara hukum.

Skripsi yang berjudul, *Perilaku Keberagamaan Anak Jalanan di Ledhok Timoho, Kelurahan Muja Muju, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta*, ditulis oleh Yosi Uswatun Hasanah. Skripsi ini menjelaskan bahwa sikap keberagamaan anak jalanan yang ada di Ledhok Timoho menunjukkan frekuensi yang baik, walaupun tidak semua sikap keberagamaan dilaksanakan sepenuhnya sesuai ajaran dan syariat islam. Hal ini karena lingkungan sekitar ikut berpengaruh terhadap sikap keberagamaan mereka. Selain itu, dapat diketahui bahwa perilaku keberagamaan tidak sepenuhnya berpengaruh secara sejajar dengan kehidupan sehari-hari. Kehidupan anak jalanan dengan berbagai karakteristiknya menjadi ciri khas yang membedakannya dengan kelompok masyarakat yang lainnya.[20]

G. Kajian Teori

Untuk mengetahui perilaku keagamaan pada remaja di desa Modopuro Mojosari, penulis menggunakan teori perilaku keagamaan, teori ini berpendapat bahwa perilaku manusia tidak bersumber pada satu unsur saja meliankan terdirPeneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh Charles Young Glock

[20] Yosi Uswatun Hasanah, Perilaku Keberagamaan Anak Jalanan di Ledhok Timoho, Kelurahan Muja Muju, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, *Skripsi*, (Jurusan Perbandingan Agama UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta: 2007).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan Rodney William Stark[21] tentang keberagamaan atau religiusitas. Menurut Charles Young Glock berpendapat bahwa ada tiga komitmen dalam keagamaan atau *religiusitas*, yaitu: sifat, sumber, dan konsekuensi, sedangkan Rodney William Stark berpendapat bahwa semua orang yang beragama, mereka menganggap agamanya adalah satu-satunya yang benar, yang hanya percaya pada satu Tuhan Yang Esa, hal tersebut banyak memicu konflik. Dalam penelitiannya Rodney W Stark menyimpulkan bahwa perbedaan agama dalam lingkungan masyarakat berakar pada lingkungan sosial, kelompok-kelompok orang yang saling berbagi hak-hak yang berkaitan dengan keagamaan.[22] Jadi, dalam penelitian ini penulis menggunakan teori *religiousitas* yang dikemukakan oleh Charles Y. Glock dan Rodney W. Stark dalam bukunya yang berjudul *American piety: The Nature Of Religious Commitmen*, mereka berpendapat bahwa ada lima macam dimensi perilaku keagamaan yaitu: Pertama dimensi keyakinan (ideologis) menyangkut tingkat keyakinan seseorang mengenai kebenaran dalam agamanya. Kedua dimensi ritualistik atau peribadatan (religious Practice), menyangkut tingkat kepatuhan seseorang dalam menjalankan kegiatan-kegiatan ritual yang diperintahkan oleh agamanya. Ketiga dimensi intelektual atau pengetahuan (religious knowledge), menyangkut tantang pemahaman dan pengetahuan seseorang mengenai ajaran-ajaran agamanya, terutama yang sudah tertulis dalam kitab suci atau pedoman ajaran agamanya. Keempat dimensi eksperensial atau

---

[21] Charles Young Glock adalah seorang psikologi sosiolog Amerika yang karyanya berfokus dalam bidang sosiologi agama, sedangkan Rodney William Stark adalah seorang psikologi sosiolog agama Amerika yang sudah lama menjadi profesor sosiologi dan agama perbandingan di Universitas Washington.

[22] Djamaluddin Ancok dan Fuat Nashori Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Islam atas problm Psikologi*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 1995), 74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman (religious feeling), menyangkut tingkat kepekaan seseorang dalam mengalami perasaan-perasaan atau pengalaman-pengalaman keagamaan. Kelima dimensi konsekuensial atau penerapan (religious effect), menyangkut tingkat seseorang dalam berperilaku yang mendapatkan motivasi dari ajaran agamanya atau seberapa jauh seseorang tersebut mampu menerapkan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.[23] Peneliti menggunakan teori religiusitas ini untuk mengulas dan menganalisis data tentang perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari.

H. Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang cara-cara untuk melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun serta menganalisis dan juga menyimpilkan data-data, sehingga dapat dipergunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan berdasarkan bimbingan Tuhan.[24] Sesuai dengan tujuannya, kegiatan penelitian adalah suatu kegiatan objektif dalam usaha untuj menemukan dan mengembangkan serta menguji ilmu pengetahuan, berdasarkan prinsip-prinsip, teori-teori yang disusun secara sistematis melalui proses yang intensif dalam mengembangkan generalisasi. Metode penelitian terdiri dari kata metodologi yang berarti ilmu tentang jalan yang ditempuh untuk memperoleh pemahaman tentang sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Sejalan dengan

[23]Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Islam...*, 76.
[24] Abu Achmadi dan Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003),2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

makna penelitian diatas, penelitian juga bisa diartiakan sebagai usaha atau kegiatan yang mempersyaratkan kesaksamaan atau kecermatan dalam memahami kenyataan sejauh mungkin sebagai sasaran itu apa adanya.[25] Dan metode penelitian yang dibutuhkan karya ilmiah ini adalah:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Tylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilakn data deskriptif yang berupa kata-kata atau ucaran dari orang-orang serta perilaku yang bisa diamati.[26] Dalam penelitian ini peneliti akan mendapatkan data dari pandangan mengenai dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari. Sehingga dari penelitian ini peneliti bisa menggambarkan, menjelaskan dan juga menganalisis secara luas dan teliti.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer sumber data sekunder.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dan dengan menggunakan alat pengambilan data langsung pada subjek yang menjadi sumber informasi yang dicari. Dalam melakukan proses penggalian data yang diinginkan, peneliti mendapatkan langsung dari

[25] Abu Achmadi dan Cholid Narbuko, *Metode Penelitian...*, 3.
[26] Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja, 2007), 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data yang diperolehnya langsung dilapangan, di lokasi penelitian sesuai dengan instrumen penelitian.[27] Data primer dalam penelitian ini yaitu mencari data dengan melakukan observasi (pengamatan) dan wawancara (interview) secara langsung kepada informan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber data yang memiliki sifat mendukung data primer. Sumber data sekunder bisa diperoleh dari orang lain, buku-buku bacaan, majalah, koran, dan internet yang digunakan penulis sebagai landasan teori yang digunakan sebagai penunjang hasil penelitian.[28] Sumber data sekunder dalam penelitian ini dari kajian-kajian buku-buku, skripsi atau jurnal yang mempunyai relevansi dengan penelian ini.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi (*observation*)

Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematik gejala-gejala yang diselidiki.[29] Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan. Dengan melakukan observasi dapat kita peroleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, yang sukar diperoleh dengan metode lainnya. Observasi ini digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan sistematis bukan hanya

[27] Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yigyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), 91.
[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 225.
[29] Abu Achmadi dan Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*...,70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan obseravasi secara kebetulan saja. Artinya observasi serta pencatatannya dilakukan menurut prosedur dan aturan-aturan tertentu sehingga bisa diulangi kembali oleh peneliti yang lainnya. Selain itu juga hasil dari observasi tersebut harus bisa memberi kemungkinan untuk menafsirkannya secara ilmiah.[30]

Obseravasi ini bisa dilakukan dengan dua hal yang pertama dilakukan dengan partisipasi pengamat jadi sebagai partisipan, dan yang kedua tanpa partisipasi pengamat menjadi sebagai non-partisipan. Jika obseravi sebagai partisipan yang dimaksud yaitu bahwa peneliti merupakan bagian dari kelompok yang ditelitinya.[31]

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk melakukan observasi partisipatif karena peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan lansung dan juga berkecimpung dalam masyarakat itu secara langsung. Kegiatan observasi dalam penelitian ini agar bisa melihat sejauh mana remaja melakukan aktivitas bermain *game online* dan dampak apasaja yang didapatkan setelah para remaja aktif dalam bermain *game online*.

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang mana didalamnya terdapat dua orang atau lebih bertatap muka dan mendengarkan secara langsung informasi-informasi dari narasumber. Tehnik wawancara ini banyak dilakukan di Indonesia sebab, merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam setiap survei.

[30] S Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 106.
[31] *Ibid*, 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tanpa wawancara penelitian akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan cara bertanya langsung pada responden.[32] Wawancara ini tidak hanya sekedar omong-omong atau percakapan biasa, tetapi dalam wawancara diperlukan kemampuan mengajukan pertanyaan yang dirumuskan secara tajam, halus dan tepat, dan juga kemampuan untuk menangkap buah pikiran orang lain dengancepat.[33] Ada dua macam wawancara yaitu yang pertama, wawancara terstruktur yaitu wawancara yang dilakukan berdasarkan daftar pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya, supaya bisa mengontrol berbagai dimensi wawancara itu antara lain pertanyaan-pertanyaan yang diajukan telah ditentukan bahkan kadang-kadang juga jawabannya, demikian pula lingkup masalah, sehingga benar-benar dibatasi. Yang kedua wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang dilakukan tanpa membuat daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepadar responden atau narasumber.[34]

Dalam penelitian ini, penulis mencari data dengan menggunakan kegiatan wawancara langsung dengan beberapa remaja yang sudah memahami *game online*. Informasi yang sudah didapatkan bisa menambah pemahaman penulis terhadap objek yang dikaji.

---

[32] Abu Achmadi dan Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*..., 83.
[33] S Nasution, *Metode Research*..., 115.
[34]*Ibid*, 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Dokumentasi

Selain menggunakan metode observasi dan wawancara, data penelitian dalam penelitian ini juga dapat dikumpulkan dengan cara dokumentasi. Dokumentasi didalam penelitian ini diperoleh dari fakta-fakta yang sudah ada, baik data tersebut berupa tertulis maupun tidak tertulis, serta data tersebut sudah mengandung petunjuk yang releva terhadap objek penelitian. Bisa berupa foto, rekaman memo, dan lain sebagainya. Metode dokumentasi ini digunakan untuk mencari data yang mengenai variabel-variabel yang berupa catatan, transkip dan juga buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.[35]

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto aktivitas remaja yang sedang bermain *game online*, foto wawancara dengan remaja yang aktif bermain *game online*.

4. Metode Analisa Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan, mengorganisasikan data, yaitu memilah-milah data sehingga menjadi satuan yang bisa dikelola, disintesiskan, dicari dan juga ditemukan pola. Analisis juga berupaya untuk mencari dan menata secara sistematis data hasil observasi, wawancara dan lain sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan untuk orang lain.[36] Dalam metode ini peneliti menggunakan metode analisis deskriptis kualitatif. Sebelum data

[35] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1996), 34.
[36] Noeng Muhadjir, *MetodologiPenelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Bayu Indra Grafika, 1989), 104.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dianalisis,ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam mengola data. Menurut Miles Huberman langkah-langkah yang dilakukan dalam mengola data yaitu dengan mengumpulkan data mulai dari awal penelitian sampai penelitian berakhir dan juga dilanjutkan dengan interpretasi dan juga penafsiran data dengan mengacu pada rujukan teoritis dengan fokus penelitian. Dalam analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan mengambil kesimpulan.[37]

a. Reduksi Data

Reduksi data yakni proses penggabungan bermacam-macam bentuk data yang sudah diperoleh dan menjadikan satu dalam bentuk tulisan yang akan dianalisis. Data yang sudah diperoleh dilapangan akan dibentuk dalam uraian yang lengkap. Data tersebut direduksi,dirangkum, dan dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting dan juga berkaitan dengan masalah. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil data yang diperoleh dari melakukan pengamatan serta melakukan wawancara. Dan dengan mereduksi data juga akan membantu untuk mendapatkan kode pada aspek-aspek yang dibutuhkan.[38]

b. Penyajian Data

Analisis ini dilakukan dengan menginginkan data yang terkumpul akan banyak, dan data yang tertumpuk-tumpuk akan menimbulkan kesukaran untuk penggambaran rincian secara keseluruhan dan juga akan mempersulit

[37] Djunaidi Ghony & Fauzan Almansharu, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarja: Ar-Ruzz Media, 2014), 306.
[38] Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), 165.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam mengambil kesimpulan. Tetapi kesulitan ini bisa diatasi dengan cara model matriks atau grafik, sehingga semua data serta bagian dari rincian dapat dipetakan dengan jelas.[39]

c. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tahapan akhir dalam rangkaian analisis data kualitatif yang dikemukakan Miles dan Huberman (1984) yang secara esensial berisi tentang uraian dari semua sub kategori tema yang sudah tercantum dalam tabel kategorisasi dan coding. Kesimpulan yang diperoleh secara lebih dalam, maka data lain yang baru juga perlu dicari. Data baru berperan melakukan sebagai pengujian terhadap berbagai kesimpulan.[40]

I. Sistematika Pembahasan

Untuk menciptakan pembahasan yang terencana dan sistematis, penulis akan mentyusun proposal ini dengan sistematis dan format sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan, yang mana pada bab ini terdapat beberapa rangkaian pembahasan yang terdiri dari sub-sub bab, yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan judul, kajian kepustakaan, metode penelitian, dan juga sistematika pembahasan.

Bab dua merupakan landasan materi teori dari penelitian ini, yang mana didalamnya menjelaskan secara teoritis tentang pengertian *game online* dan

[39] Cik Hasan & Eva Rufaidah, *Model Penelitian Agama dan Dinamika Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002),227.
[40] Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, 178.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perilaku keagamaan yang meliputi pengertian *game online*, perilaku keagamaan pada remaja dan perilaku keagamaan perspektif C.Y. Glock dan Rodney Stark.

Bab ketiga merupakan pembahasan tentang klasifikasi data. Dalam bab ini menjelaskan tentang profil tempat penelitian dan hasil wawancara dengan narasumber.

Bab keempat merupakan analisa, yang mana didalam bab ini dijelaskan analisa penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan.

Bab kelima merupakan bab yang terakhir dari penelitian ini. Bab ini membahas tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

GAME ONLINE DAN PERILAKU KEAGAMAAN

A. *Game Online*

Secara bahasa,*Game*berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia Game) sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara *online* (jaringan internet), menggunakan PC (*personal computer*) atau menggunakan *handphone* (HP) dan sejenisnya.[41]

Game tidak terbatas pada barang elektronik saja. *Game Online* dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut. *Game Online* tidak sama seperti *game-game* terdahulu, kalau *game* dahulu hanya bisa dimainkan 2 orang saja, tetapi *game* sekarang ini (*game online)* dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan.*Game Online*juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan

[41] Baby Cher Stores, "*Teori Game Online",Official Website of Baby Cher Stores,* https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial, diakses 29 Maret 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, malaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.[42]

Dalam *game online*terdapat *multiplayer* atau biasanya disebut *game online* yang melibatkan banyak pemain dalam sebuah permainan, hal tersebut sekaligus bisa digunakan untuk berinteraksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya. *Game Online* yang banyak di dengar dan disukai yaitu jenis *Massive Multyplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) ini merupakan jenis *game* petualangan yang mana sejumlah pemainnya berinteraksi antara satu dengan lainnya dalam dunia virtual yang tetap.[43]

Teknologi *game online* ini berawal dari adanya penemuan networking computer pada tahun 1970-an yang ditemukan oleh militan Amerika. Jaringan LAN (*local area network*) merupakan jaringan yang pertama kali digunakan oleh *game online*, tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, *game online* sekarang sudah menggunakan jarinagn yang lebih luas lagi yaitu www (world wide web) atau yang lebih dikenal dengan sebutan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel. Sebutan yang tepat buat *game online* yaitu sebuat teknologi bukan disebut sebuah genre atau jenis permainan, karena *game online* merupakan sebuah mekanisme permainan yang menghubungkan antara pemain satu dengan pemain yang lainnya dengan pola tertentu dalam sebuah permainan.[44]

Terdapat beberapa jenis*game online* berdasarkan cara memainkannya yaitu sebagai berikut:

---

[42] John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007), 92.
[43] Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1-2.
[44]*Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

First Person Shooter (FPS), merupakan jenis permainan tembak menembak, pukul-pukulan, tusuk-tusukan dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Permainan jenis ini akan melibatkan banyak pemain. Permainan iniberupa misi untuk mengalahkan alien dan penjahat, bisa juga pemain dibagi menjadi beberapa tim yangbertugas untuk melumpuhkan tim lainnya sebelum dilumpuhkan.[45] Contohnya*counter strike* merupakan permainan yang terdiri dari dua kelompok yaitu antara kelompok teroris dengan kelompok polisi yang terdiri dari 5 orang per-kelompoknya. Jadi dalam permainan ini terlebih dahulu memilih masuk kedalam kelompok teroeis atau kelompok polisi, setelah itu mereka berperang di sebuah gedung tua dan siapa yang bisa lebih cepat membunuh semua anggota tim lainnya maka tim tersebut menang.

Role Playing Game (RPG), merupakan jenis permainan yang tiap pemainnya memerankan suatu karakter dalam dunia fiksi *game*. Jenis *game* ini yang menjadi salah satu *game* yang populer saat ini. Dalam *game* ini setiap pemain memerankan karakter sesuai dengan peran yang mereka inginkan supaya bisa mengembangkan permainannya. Dalam *game* RPG mengharuskan pemainnya mengikuti instruksi sesuai dengan peran masing-masing untuk melanjutkan storyline dalam *game*. Terdapat juga *Game Master* (GM) bertugas untuk bertindak sebagai wasit atau pengadil dalam peraturan-peraturan serta setting yang digunakan.[46] Contohnya *Grand Chase* ini merupakan *game* yang

---

[45] Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), 18.
[46]*Ibid, 19.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

termasuk dalam jenis *game* RPG dimana dalam *game* ini mengutamakan timing dan bisa menggunakan 5 karakter. Karakter tersebut bisa berupa monster atau hero, setiap karakter memiliki skill aktif dan pasif. Dalam *game* ini kamu bisa membentuk pasukan elit dari kerajaan Kanaban dan Serdin. Tujuannya untuk menjelajahi setiap stage dan juga mengalahkan KazeAaze untuk memperoleh Gems dan Gold serta menjadi Grand Chaser terbaik dengan mengalahkan para pesaing.

Massivelly Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), merupakan sebuah permainan yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain dalam waktu yang bersamaan dalam dunia *game*. Dalam *game* ini pemain akan memerankan satu karakter didalam permainan ini. Pemain akan terhubung ke satu server dan akan mendapatkan oeran yang bermacam-macam serta pemain bisa berinteraksi dengan pemain yang lain dalam waktu yang bersamaan, mendapatkan reward, melawan moster dan lain sebagainya.[47] Contoh *Ragnarok*, permainan ini tidak memiliki jalan cerita sehingga permain bebas melakukan apa yang diinginkan. Dalam permainan ini tujuan utamanya untuk pemain yaitu peningkatan level sampai ke level tertinggi.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), merupakan jenis *game* yang permainannya dalam bentuk tim untuk berperang dengan tim yang lainnya didalam satu arena. Setiap tim berlomba-lomba untuk menghancurkan tower lawan, tim yang berhasil menghancurkan tower lawan akan menjadi pemenang,

---

[47] Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG*,https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaam-moba-rpg-mmorpg/, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena dalam jenis permainan ini sangat dibutuhkan kerja sama tim supaya bisa memenangkna permainan tersebut.[48] Contohnya *Mobile Legends* merupakan permainan yang terdiri dari 10 orang pemain yang dibagi dalam 2 tim. Tujuan permainan ini untuk menghancurkan *base* lawan. Lama permainannya sekitar 15 menit untuk satu ronde.

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

Dampak positif dari *game online* yaitu antara lain sebagai berikut ini: Pertama, meningkatkan konsentrasi, menurut Dr. Jo Bryce (kepala unit penelitian di salah satu universitas di negara Inggris) beliau menemukan dampak positif yang dibawa oleh *game online* yaitu bahwa sebagai seorang gamer sejati mereka mempunyai daya konsentrasi tinggi yang akan digunakan untuk menuntaskan semua tugas. Biasanya seorang gamer atau pemain game akan memperhatikan dengan teliti peran-peran mereka dalam sebuah permainan tersebut sehingga para gamer akan memperhatikan semua gerakan-gerakan setiap permainan. Kedua, meningkatkan kemampuan berbahsa Inggris, kebanyakan dari *game online* yang beredar menggunakan bahasa Inggris. Artinya, para pemain *game online* bisa memanfaatkannya untuk sarana belajar berbahasa Inggris, dan *gamers* bisa mengasah kemampuannya dalam berbahsa Inggris sekaligus mempraktekkannya

[48] Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG*,https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaam-moba-rpg-mmorpg/, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam berkomunikasi dengan *gamers* yang lainnya.[49] Ketiga, membantu untuk melatih kesabaran, *geme online* biasanya didesain untuk dimainkan secara berulang-ulang dan karakternya yang akan dimainkan tidak jarang mengulang juga. Ketika *gamers* terkena sial sehingga senjata (*item*) yang sudah mereka *upgrade* ke level yang lebih tinggi hancur dalam sebuah misi. Disinilah *gamers* dilatih untuk bersabar tidak pantang menyerah sampai permainan tersebut berakhir. Keempat, menghilangkan stres, setelah lelah dalam menghadapi masalah yang dihadapi atau penat setelah melakukan aktivitas seharian, dengan bermain *game* akan mengurangi rasa lelah dan penat dalam pikiran mereka. Karena dengan bermain *game* yang menyenangkan akan mengurangi tekanan yang menimbulkan stres. Kelima, menghasilkan uang, untuk beberapa orang, *game* sudah menjadi ladang penghasilan untuk menghasilkan uang. Jika seorang *gamer* menekuninya, tidak menutup kemungkinan suatu saat bisa menjadi kaya.[50]

Selain membawa dampak positif, *game online* juga membawa beberapa dampak negatif yaitu antara lain: Pertama, mendorong untuk melakukan hal-hal negatif, dengan bermain *game online*dampak buruknya *gamers* akan berusaha untuk mencuri ID pemain yang lainnya dengan berbagai macam cara, kemudian akan mengambil uangnya atau mengambil perlengkapannya yang mahal-mahal. Ini tidak terjadi dalam pencurian ID dan password, namun juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun tidak dalam jumlah banyak (misalnya uang SPP) dan

---

[49] David Christiantho, *Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari*, https://www.inigame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamers-sadari/, diakses 14 Mei 2019, 08:35.
[50]*Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pencurian waktu (misalnya membolos sekolah demi bermain *game*).[51] Kedua, penurunan konsentrasi belajar, kebanyakan yang mengakses *game online* adalah kalangan pelajar. Jika mereka menghabiskan waktunya di warnet atau bermain *game* di *smartphone* akan mengakibatkan para pelajar lebih aktif hanya untuk memikirkan strategi menyelesaikan *game* mulai tahap awal sampai tahap-tahap selanjutnya atau strategi untuk mengalahkan lawannya, tanpa memperdulikan tantang tugas wajibnya sebagai seorang pelajar yaitu belajar.Ketiga, kurang tidur, jika seseorang sudah terlalu asik bermain *game*, akan mengabaikan rasa kantuk, jadi akan mengurangi jam tidur mereka. Keempat, mengalami kerugian finansial, dalam bermain *game*pasti dibutuhkan modal entah itu digunakan untuk bermain *game online* atau untuk membeli paketan internet untuk bermain *game*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya sampai jutaan rupiah hanya untuk membeli peralatan *game*.[52] Kelima, radiasi yang membuat mata kurang sehat, terlalu sering seseorang menghadapn pada layar (monitor) akan membuat mata kurang sehat (sakit), radiasi yang dipancarkan seracara terus menerus akan membuat mata sakit dan buram jika melihat. Keenam, malas mandi, kalau para *gamer* sudah nyaman berada di depan PC (laptop) atau *handphone*, mereka akan malas

---

[51] Maria Yohanesti Gola Nuhan, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa KelasIV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 6 Tahun ke-5 2016, hal. 496, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3DlbfbOdMu64EJ, diakses 14 Mei 2019, 09:30.

[52] Ridwan Syahran, Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 1 Juni 2015, hal 86, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3DOY4ALES24cJ, diakses 14 Mei 2019, 09:15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bergerakkemana-mana. Akibatnya mereka tidak akan menghiraukan suruhan oarng tuanya untuk mandi.

B. **Remaja dan Perkembangannya**

Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Masa remaja sudah jelas mempunyai sifat peralihan karena remaja belum memperoleh belum mempunyai status dewasa serta tidak lagi memiliki status anak, dimana pada masa remaja tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik maupun psikologis. Dalam agama Islam masa remaja disebut juga baligh. Fase baligh yaitu fase dimana usia anak bisa dikatakan dewasa. Masa remaja adalah masa peralihan antara masa anak-anak dengan masa dewasa atau perpanjangan masa kanak-kanak sebelum mencapai masa dewasa.[53] Mappiare berpendapat bahwa masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai umur 21 tahun bagi perempuan, dan mulai umur 13 tahun sampai dengan umur 22 tahun bagi laki-laki. Masa remaja bisa dibagi menjadi dua yaitu pertama, remaja awal antara umur 12/13 tahun sampai umur 17/18 tahun. Kedua, remaja akhir yaitu antara umur 17/18 tahun sampai dengan umur 21/22 tahun.[54] 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. Al-Taftazani berpendapat bahwa dalam fase remaja dianggap sebagai fase individu sudah bisa menjalankan hukum,

---

[53] Zakiyah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1993), 69.
[54] Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

baik yang terkait dengan perintah maupun larangan. Karena seluruh perilaku yang individu lakukan harus dipertanggung jawabkan. Oleh sebab itu, semua bentuk perilaku pasti ada konsekuensi pahala atau dosa.[55]

Masa remaja sudah pasti secara fisik berubah menjadi dewasa, seperti bertambahnya tinggi badan, berat badan, beberapa bentuk organ tubuh serat mulai berfungsinya organ-organ seksualnya.[56] 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.[57]

Dalam perkembangan remaja, perkembangan sendiri mempunyai arti sebagai perubahan yang menunjukkan cara seseorang berperilaku dan juga berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan masa remaja akan menjadi sifat-sifat yang khas dan membedakan dengan bayi, anak-anak dan dewasa.[58] Berikut ini adalah sifat-sifat khas remaja sebagai berikut: Kegelisahan, rasa kegelisahan ini muncul akibat dai banyaknya pemikiran-pemikiran, angan-angan, dan keinginan yang akan dicapai dimasa depan. Dalam masa ini remaja belum bisa untuk mewujudkannya.[59]Pertentangan, pada fase ini remaja akan

---

[55] Abdul Mujib, Pengembangan Kepribadian dalam Psikologi Islam, Koordinat: *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta*, Vol,No. 2, Oktober 2005, https://scholar.google.co.id/scholar/hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+pengembangan+kepribadian+dalam+psikologi+islam&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D5Ub69dZIAkgj (6 Juli 2019. 10:00).

[56] F.J. Monks, A.M.P. Knoers dan Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), 265.

[57] Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (perkembangan peserta didik)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), 64.

[58] Ibid, 44.

[59] Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja...*,17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.[60]

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 sama masyarakat, karena dalam masa ini para remaja masih diliputi rasa kegelisahan, keragu-raguan dan lain sebagainya.

C. Kesadaran dan Perilaku Beragama pada Remaja

Kesadaran beragama adalah rasa keagamaan, pengalaman ketuhanan, keimanan, sikap dan perilakukkeagamaan yang sudah terorganisasi dalam sikap mental dari kepribadian.[61] Para ahli psikologi dalam bidang agama menganggap bahwa kematangan beragama biasanya tidak akan terjadi sebelum umur 24 tahun, jadi jika, dilihat dari sudut pandang agama usia remaja berlangsung diantara umur 13 sampai dengan umur 24 tahun.Pada masa remaja biasanya keadaan jiwanya masih labil dan mengalami kegoyahan. Keadaan emosionalnya semakin bertambah dan tidak bisa dikendalikan dengan dorongan biologis saja. Dengan kondisi jiwa remaja yang seperti itu akan nampak pada kehidupan agama yang

[60]Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja...*,17.
[61] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian...*, 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mudah goyah, konflik batin, serta akan timbul kebimbangan atau kerisauan.[62] Kesadaran beragama pada remaja miliki ciri-ciri sebagai berikut:

Pengalaman Ke-Tuhanannya makin bersifat individual, remaja secara terus menerus akan mengenal dirinya sendiri. Dalam proses mencari jati diri akan menimbulkan rasa kesepian dan merasakan terpisan dari pribadi yang lain. Rasa kesendirian tersebut akan membawa remaja mencari teman sejati untuk bisa mendengarkan keluh kesahnya, membimbing, melindungi dan memberi petunjuk jalan yang akan bisa mengembangkan kepribadiannya. Namun, dalam keadaan labil akan membuat remaja mencari pegangan hidup dan mencari ketentraman. Itulah yang nantinya akan membawa remaja berpaling dari Tuhan sebagai satu-satunya pedoman hidup serta penunjuk jalan saat dalam goncangan psikologi yang dialaminya.Ketika remaja telah menemukan Tuhannya, remaja akan merasakan memilki rasa percaya diri untuk menghadapi persoalan-persoalan hidup yang datang dari luar sana.[63]

Keimanannya semakin menuju ke realitas sebenarnya, remaja mulai mengerti tentang kehidupan ini tidak seperti yang dijumpainya secara konkrit, tetapi mempunyai makna yang lebih dalam. Dia mulai mengerti bahwa yang diperlukan untuk menangkap serta mengolah dunia rohaniah. Dia sudah mulai menghayati serta mengetahui tentang agama dan kehidupan agama. Dia juga sudah mulai mengerti bahwa ada berbagai macam pandangan hidup.[64] Dengan hal tersebut remaja mulai bisa memahami dan menerima ajaran-ajaran agamanya

[62]Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian...*, 43.
[63] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian..., 45.*
[64]*Ibid,.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang bersifat gaib, abstrak, rohaniah, sepertti surga, neraka, kehidupan di alam kubur, malaikat, setan, dan lain-lainnya.

Peribadatan mulai disertai dengan penghayatan yang tulus, goncangan kepribadian yang dialami oleh remaja akan terlihat juga pada hal beribadahnya. Ibadahnya sering berganti-ganti karena tergantung dengan sikap sendiri. Remaja bisa terlihat giat-giatnya dalam beribadah bahkan bisa terlihat berlebihan, begitupun sebaliknya.[65] Pada masa ini remaja berusaha untuk mendisiplinkan diri sesuai dengan norma dan ajaran yang dihayatinya, sebab norma tersebut sudah dirasakan sebagai bagian dari dirinya sendiri.

Secara bahasa perilaku keagamaan terdiri atas dua suku bahasa yaitu perilaku dan keagamaan. Pengertian dari perilaku adalah sikap yang dihasilkan karena adanya sebuah tindakan dari seseorang yang berupa ucapan atau tingkah laku yang terjadi secara nyata.[66] Proses kematangan dan proses interaksi dalam lingkungan sekitar akan mempengaruhi terbentuknya perilaku seseorang.

Didalam buku *psikologi agama* ada pendapat dari Abdul Aziz Ahyadi menurutnya, perilaku merupakan ekspresi kejiawaan yang bisa diukur dan dipelajari yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata, tindakan atau perbuatan yang berkaitan dengan ajaran agama.[67]Menurut Alport, perilaku adalah hasil dari pengalaman atau interaksi yang terus menerus dalam lingkungan masyarakat. Perilaku menurut Bimo Walgito yaitu sebuah aktivitas yang ada pada individu atau kelompok yang tidak bisa timbul dengan sendirinya, melainkan dampak dari

---

[65] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian...*, 47.
[66] Ariyono Suyono, *Kamus Antropologi*, (Jakarta: Akademi Persindo, 1985), 315.
[67] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

stimulus yang diterima oleh kelompok yang bersangkutan baik melalui stimulus internal maupun eksternal.[68]

Manusia merupakan makhluk sosial, artinya dalam kehidupannya manusia tidak bisa terlepas dari manusia yang lainnya, oleh karena itu akan terjadi interaksi antara manusia yang satu dengan manusia lainnya dan hal tersebut akan menimbulkan bermacam-macam perilaku sesuai dengan kondisi yang dihadapinya. Perilaku juga bisa mempengaruhi keagamaan seseorang, karena perilaku merupakan hasil yang didapat dan dilihatnya dalam lingkungan masyarakat dengan melakukan perbuatan yang diwujudkan dalam tingkah laku.[69] Jadi bisa disimpulkan bahwa pengertian dari perilaku adalah sebuah reaksi atau rangsangan yang terdapat dalam diri sendiri dan lingkungan sekitarnya dan yang membentuk perilaku tersebut adalah diri sendiri dan dari luar dirinya.

Berbeda dengan perilaku , keagamaan juga mempunyai makna tersendiri. Keagamaan berasal dari kata agama yang mendapat imbuhan ke- serta akhiran –an sehingga mempunyai arti sesuatu yang berhubungan dengan agama. Agama mempunyai arti sebagai suatu sistem kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.[70] Menurut Jalaluddin, agama yaitu rasa ketergantungan yang mutlak. Artinya adanya rasa ketergantungan yang mutlak manusia merasa dirinya masih lemah, kelemahan ini akan menyebabkan manusia akan tergantung hidupnya pada suatu kekuasaan yang berada diluar dirinya, dengan adanya ketergantungan itulah

---

[68] Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Agama Edisi Revisi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 201.

[69] Siti Naila Fauzia, Perilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2, November 2005, hal. 304, https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3507. (20 Juli 2019, 17:00).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

muncul konsep tentang Tuhan.[71] Rasa keberagamaan yang berada didalam diri manusia akan menciptakan rasa tunduk, patuh, hormat, taat kepada hal-hal yang diyakininya sebagai Tuhan. Hal tersebut akan tercermin dalam tingkah laku atau perilaku manusia dalam beragama dan mengamalkan ajaran-ajaran dalam agamanya. Dari proses ketaatan dan juga proses ketundukan tersebut merupakan pengalaman yang suci.[72] Menurut Glock dan Stark, agama diartikan sebagai sistem simbol, sistem keyakinan, sistem nilai dan sistem peilaku yang sudah terlembagakan yang semuanya berpusat pada persoalan-persoalan maknawi. Jadi semua sistem tersebut berpusat pada satu konsep yaitu ketuhanan. Artinya agama merupakan sistem yang mengatur hubungan antara manusia dengan kekuatan Tuhan yang dipandang sakral (suci atau kudus).[73]

Menurut Harun Nasution, dalam bukunya yang berjudul "*Islam Ditinjau Dari Berbagai Aspeknya*", menjelaskan bahwa:

> "intisari yang terkandung dari berbagai istilah agama adalah ikatan. Agama mengandung arti sebagai ikatan-ikatan yang harus dipegang serta dipatuhi manusia. Ikatan ini mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap kehidupan manusia sehari-hari. Ikatan tersebut berasal dari sesuatu yang lebih tinggi dari manusia. Sesuatu gaib yang tidak bisa ditangkap oleh panca indera manusia."[74]

Bisa disimpulkan bahwa keagamaan yaitu menjelaskan tentang hubungan manusia dengan Tuhan-Nya, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan makhluk yang lainnya dan hubungan manusia dengan alam semesta. Dari penjelasan diatas tentang perilaku dan keagamaan yang telah dibahas diatas sebelumnya, perilaku keagamaan yaitu suatu tingkal laku atau

---

[71] Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya, 2011), 19.*
[72] Syamsuddin Abdullah, *Agama dan Masyarakat, Pendekatan Sosiologi Agama,*(Ciputat: Logos Wacana Ilmu, 1997), 31.
[73] Robert H. Thoules, *Pengantar Psikologi Agama,* (Jakarta: Raja Grafindo, 2003), 10.
[74] Harun Nasution, *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: UI Press, 2005), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tindakan yang dilakukan seseorang sebagai respon terhadap sebuah situasi yang dihadapinya sesuai yang didasarkan atas kepercayaan, keyakinan dan kesadaran tentang adanya Tuhan dan adanya ajaran-ajaran agama.[75]

Menurut dari pandangan psikologi agama, dalam ajaran agamanya yang diyakininya berisi tentang norma-norma yang dijadikan pemeluknya sebagai pedoman dalam hal bersikap dan bertingkah laku. Norma-norma tersebut mengacu pada pencapaian nilai luhur yang mempengaruhi pembentukan kepribadian serta keserasian sosial untuk memenuhi ketaatan pada zat supranatural.[76]

Jadi bisa disimpulkan bahwa perilaku keagamaan yaitu perbuatan atau tindakan yang didasari oleh nilai-nilai keagamaan atau melakukan aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh agamanya, contohnya meninggalkan hal-hal yang dilarang oleh agama seperti meninggalkan minum-minuman keras, berjudi, zina, mencuri dan lainnya, begitupun dengan hal-hal yang sudah diperintahkan oleh Tuhan harus dilaksanakan, seperti sholat, puasa, zakat, menolong dalam hal kebaikan.

Agama dipeluk serta dihayati oleh semua manusia, praktek dan penghayatan agama tersebut biasanya diistilahkan dengan keberagamaan (religiusitas). Dalam keberagamaannya, manusia menemukan dimensi dalam dirinya yang bisa menyentuh emosi serta jiwa. Oleh sebab itu, jika keberagamaannya baik akan

---

[75] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila,* (Jakarta: Sinar Baru, 1988), 28.
[76] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama...*, 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membawa setiap individu mempunyai jiwa yang sehat dan juga membentuk kepribadian yang kokoh dan seimbang.

Keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Oleh karena itu, keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung kepada Wahyu dari Tuhan juga. Dalam beragama semua fungsi dari jiwa raga pada manusia terlihat, hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek-aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa dilihat di dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik ini terlihat dalam tingkah laku keagamaan. Aspek kognitif mencakup tentang pengetahuan atau intelektual dalam beragama. Kesemua aspek tersebut sulit untuk dipisahkan, karena hal tersebut merupakan sistem kesadaran beragama yang utuh dalam kepribadian seseorang.[77]

Menurut Charles Young Glock dan Rodney Stark, dalam bukunya yang berjudul *American Piety: The Nature of Religion Commitmen,* disebutkan terdapat lima dimensi agama dalam diri manusia, yaitu dimensi keyakinan (*ideologis*), dimensi peribadatan (*ritualistic*), dimensi penghayatan (*eksperensial*), dimensi pengalaman (*konsekuensial*), dimensi pengetahuan agama (*intelektual*).[78]

Pertama, dimensi keyakinan (*ideologis*) dalam dimensi keyakinan ini menjelaskan tentang harapan dengan berpegang teguh pada ajaran dari agamanya dan mengakui akan kebenaran dari doktrin-doktrin agama, dan memberikan

---

[77] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama...*, 37.
[78] Glock dan Stark, dalam Roland Robertson *Sosiologi Of Religion,* (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis,* (Jakarta: Rajawali, 1995), 259.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuah pemahaman mengenai penjelasan tentang Tuhan, alam dan manusia serta hubungan antar ketiganya. Keyakinan atau kepercayaan ini merupakan makna dari pengetahuan atau perilaku yang baik yang sudah dikehendaki oleh Tuhan. Seorang yang religius akan berpegang teguh pada ajaran teologis tertentu serta akan mengakui tentang kebenaran dari doktrin-doktrin agamanya, seperti meyakini adanya malaikat, surga-neraka, dan lain sebagainya.[79] Jadi bisa dikatakan bahwa dalam dimensi keyakinan ini menyangkut keyakinan seorang Muslim terhadap ajaran agamanya, serta dimensi keyakinan ini (dalam ajaran Islam) berhubungan erat dengan keimanan seseorang pada rukun iman.

Kedua, dimensi peribadatan (*ritualistic*) ini merujuk pada ritus-ritus keagamaan yang dianjurkan dan dilaksanakan oleh semua penganut agamanya serta dimensi ini sangat berkaitan erat dengan ketaatan seseorang dalam agama yang dianutnya. Inti dari dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya. Dimensi keberagamaan yang menyangkut dengan sejumlah perilaku. Perilaku disini maksudnya mengacu pada perilaku-perilaku yang sudah ditetapkan dalam agamanya, misalnya tata cara (dalam Islam) ibadah sholat, puasa, zakat, haji dan lain sebagainya yang semua ini merupakan bagian dari ritual-ritual yang harus ditaati dan juga dilaksanakan.[80]

---

[79] Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroro, *Psikologi Islam,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), 77.
[80] *Ibid*,.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketiga, dimensi penghayatan (*eksperensial*) merupakan bagian dari keagamaan yang mempunyai sifat efektif, yaitu keterlibatan antara emosional dan sentimental pada pelaksanaan ajaran agama (*religion felling*). Dimensi penghayatan (eksperensial) ini berhubungan dengan pengalaman-pengalaman atau perasaan-perasaan yang dialami oleh seseorang atau kelompok keagamaan pada saat melaksanakan ritual keagamaan.[81]Dalam dimensi eksperensial berhubungan dengan perasaan agama yang dialami oleh penganut agama tersebut. Ada empat tingakatan dalam perasaan agama antara lain: Eskatik (merasakan hubungan yang akrab dan penuh dengan cinta dengan Tuhan), Responsif (merasa bahwa Tuhan menjawab keluhannya), Parsipatif (merasa menjadi kawan, kekasih setia Tuhan), Konfirmatif (marasa akan kehadiran Tuhan atas yang sedang diamatinya).[82]

Dalam dimensi eksperensial ini menjelaskan seberapa jauh tingkat seseorang atau kelompok keagamaan dalam merasakan perasaan-perasaan atau pengalaman-pengalaman religius yang dialaminya. Misalnya dalam agama Islam dimensi ini terwujud dalam perasaan yaitu merasakan adanya kedekatan antara seorang hamba denag Allah SWT, merasakan ketentraman hati pada saat membaca Al-Qur'an, merasa khusyuk dalam melaksanakan sholat dan berdoa, dan lain sebagainya.

Keempat, dimensi pengetahuan agama (*intelektual*)mengacu pada pengetahuan tentang ajaran-ajaran agama, dari dimensi inilah bisa diketahui seberapa jauh tingkat pemahaman agama serta ketertarikan untuk mempelajari

---

[81] Jalaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam...*, 77.
[82] Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Agama Sebuah Pengantar*, (Bandung: Mizan, 2004), 93.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

agama dari penganut agama. Dimensi ini mengaharapkan kepada orang-orang yang memiliki agama paling tidak mempunyai beberapa pengetahuan tentang dasar-dasar keyakinan, ritual-ritual, kitab suci serta tradisi-tradisi yang ada pada agamanya.[83] Dimensi ini berkaitan dengan pengetahuan seseorang mengenai ajaran-ajaran dalam agamanya. Pengetahuan tersebut didapatkan melalui proses intelektual yang tidak sebentar baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Contohnya saja dalam Islam, orang-orang Islam setidaknya harus memiliki pengetahuan tentang pokok ajaran-ajaran dalam agamanya serta kitab sucinya, hukum-hukum Islam, sejarah Islam, dan lain-lainnya.

Kelima, dimensi penerapan (pengamalan) atau konsekuensial, dimensi ini merujuk pada tingkatan seseorang dalam berperilaku yang mendapatkan motivasi dari aqjaran agamnya atau seberapa jauh seseorang untuk menerapkan ajaran agamanya dalam perilaku hidupnya sehari-hari.

Dimensi-dimensi agama dalam diri manusia yang sudah dijelaskan diatas tersebut bisa digunakan untuk tolak ukur tingkat *religiusitas* seseorang serta merupakan konsep ideal perilaku keagamaan secara berkesinambungan. Jika dari dimensi-dimensi tersebut tidak terpenuhi, maka bisa dikatakan seseorang tersebut tingkat keagamaannya rendah.

Dalam perspektif Islam, perilaku keagamaan dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 208,

---

[83] Djamaluddin Ancok dan Fuad Anshori Suroro, *Psikologi Islam...*, 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا ادْخُلُوْا فِى السِّلْمِ كَاۤفَّةً ۖ وَّلَا تَتَّبِعُوْا خُطُوٰتِ الشَّيْطٰنِ ۗ اِنَّهٗ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِيْنٌ (٢٠٨)

Artinya:

"Wahai orang-orang yang beriman! Masuklah ke dalam Islam secara keseluruhan, dan janganlah kamu ikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya, ia musuh yang nyata bagimu." (Q.S. Al-Baqarah: 208). [84]

Allah SWT menuntut pada orang-orang yang beriman (Islam) untuk beragama semuanya tidak hanya satu aspek atau dimensi tertentu saja, melainkan terjalin secara harmonis. Maka dari itu, seorang Muslim dalam berfikir maupun dalam bertingkah laku harus sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma agama Islam.

Dari penjelasan diatas, yang dimaksud dengan perilaku keagamaan dalam penelitian ini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada keyakinan, pengetahuan, ajaran-ajaran dan norma-norma yang berlaku dan sesuai dengan ajaran agama yang sudah ditrerapkan sehari-hari.

Perilaku keagamaan manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.[85] Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagmaan seseorang yaitu: Faktor Internal yaitu faktor yang sudah ada pada diri manusia sejak lahir yang berasal dari dalam dirinya sendiri yang berupa pembawaan. Faktor-faktor internal tersebut yaitu: Pertama, pengalaman pribadi, maksudnya pengalaman pribadi disini merupakan

[84] Al-Qur'an, 2:286.
[85] Sururin, *Ilmu Jiwa...*, 79.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman beragama, karena pengalaman tersebut diperoleh sejak manusia lahir, oleh karena itu perlu ditanamkan nilai-nilai dan norma-norma beragama sejak manusia masih didalam kandungan ibu. Hal tersebut menjadi penting karena akan mempengaruhi pribadi seseorang untuk menjadi orang yang agamis atau tidak.[86] Kedua, peranan konflik moral, memiliki peranan penting dalam menentukan perilaku keagamaan seseorang yaitu apa yang mereka ketahui berbeda dengan kenyataannya yang terjadi. Dalam hal ini masa remaja menjadi masa yang riskan karena dalam masa remaja ini akan mengalami konflik moral. Biasanya gejolak-gejolak emosi yang sering dialami remaja disebabkan oleh adanya konflik sosial.[87] Karena, dalam masa ini remaja masih mencari jati dirinya serta masih berusaha untuk mencari perannya didalam kehidupan bermasyarakat. Ketiga, kebutuhan-kebutuhan, kebutuhan ini merupakan hal yang petnting dalam mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang, karena manusia tidak akan bisa memenuhi kebutuhannya sendiri secara sempurna sehingga memerlukan kepuasan dalam beragama. Kebutuhan-kebutuhan tersebut seperti, kebutuhan akan keselamatan, kebutuhan akan cinta, kebutuhan akan harga diri dan kebutuhan yang timbul karena adanya kematian. Keempa, penalaran verbal, manusia merupakan makhluk hidup yang dianugrahi akal oleh Tuhan Yang Maha Esa, tentu manusia akan mempunyai pikiran yang membedakannya dengan makhluk ciptaan yang lainnya, ini merupakan faktor yang mempunyai keterkaitan dengan

[86] Zakiyah Daradjat, *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Moral*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1982), 114.
[87] Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakaerta: Raja Grafindo Remaja, 2010), 101.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masa remaja,[88] dikarenakan pada masa remaja ini merupakan masa yang kritis apalagi terkait dengan masalah keagamaan.

Faktor Eksternal adalah faktor yang berada diluar diri manusia yang ikut mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang. Faktor luar ini yaitu lingkungan dimana seseorang hidup dan menjalankan kehidupannya. Faktor-faktornya sebagai berikut:

Lingkungan keluarga, keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi remaja, ini berarti orang tua mempunyai peranan penting dalam menumbuh kembangkan jiwa beragama remaja. Oleh karena itu, seharusnya dalam sebuah keluarga terjalin hubungan yang harmonis antara anggota keluarga. Hubungan yang harmonis, saling pengertian dan saling kasih sayang, itu yang akan menumbuhkan perilaku yang baik.[89]

Lingkungan institusional (Sekolah), sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memiliki program dalam melakukan bimbingan, pengajaran dan latihan kepada remaja supaya berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Seorang guru mempunyai peran penting dalam menumbuhkan jiwa keagamaan pada remaja yaitu dengan cara mengembangkan wawasan pemahaman, pembiasaan dalam mengamalkan ibadah atau melakukan akhlak yang mulia serta sikap yang apresiatif pada ajaran agamanya.[90]

---

[88] Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*..., 101.
[89] Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 139.
[90] Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan*..., 139.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lingkungan masyarakat, dalam lingkungan masyarakat, seseorang akan melakukan interaksi sosial secara langsung dengan anggota masyarakat lainnya atau denagn teman sebayanya. Jika teman pergaulannya berperilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma dalam ajaran agamanya maka anak remaja cenderung akan mengikuti perilaku temannya tersebut. Namun sebaliknya, jika teman pergaulannya berperilaku tidak baik tidak sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama, maka anak remaja akan berperilaku tidak baik pula. Hal tersebut akan terjadi apabila anak tersebut kurang mendapat ajaran agama dengan baik dari keluarganya.

D. Perilaku Keagamaan Menurut Teori C.Y. Glock dan Rodney Stark

Perilaku keagamaan yaitu perbuatan atau tindakan yang didasari oleh nilai-nilai keagamaan atau melakukan aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh agamanya. Agama dipeluk serta dihayati oleh semua manusia, praktek dan penghayatan agama tersebut biasanya diistilahkan dengan keberagamaan (religiusitas).

Keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Oleh karena itu, keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung kepada Wahyu dari Tuhan juga. Dalam beragama semua fungsi dari jiwa raga pada manusia terlihat, hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek-aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa dilihat di dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik ini terlihat dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tingkah laku keagamaan. Aspek kognitif mencakup tentang pengetahuan atau intelektual dalam beragama.[91] Kesemua aspek tersebut sulit untuk dipisahkan, karena hal tersebut merupakan sistem kesadaran beragama yang utuh dalam kepribadian seseorang.[92]

Menurut Charles Young Glock dan Rodney Stark, dalam bukunya yang berjudul *American Piety: The Nature of Religion Commitmen*, disebutkan terdapat lima dimensi agama dalam diri manusia, yaitu dimensi keyakinan (*ideologis*), dimensi peribadatan (*ritualistic*), dimensi penghayatan (*eksperensial*), dimensi pengalaman (*konsekuensial*), dimensi pengetahuan agama (*intelektual*).[93]

Pertama, dimensi keyakinan (*ideologis*) dalam dimensi keyakinan ini menjelaskan tentang harapan dengan berpegang teguh pada ajaran dari agamanya dan mengakui akan kebenaran dari doktrin-doktrin agama, dan memberikan sebuah pemahaman mengenai penjelasan tentang Tuhan, alam dan manusia serta hubungan antar ketiganya. Keyakinan atau kepercayaan ini merupakan makna dari pengetahuan atau perilaku yang baik yang sudah dikehendaki oleh Tuhan. Seorang yang religius akan berpegang teguh pada ajaran teologis tertentu serta akan mengakui tentang kebenaran dari doktrin-doktrin agamanya, seperti meyakini adanya malaikat, surga-neraka, dan lain sebagainya.[94] Jadi bisa dikatakan bahwa dalam dimensi keyakinan ini menyangkut keyakinan seorang

---

[91] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama...*, 37.
[92] *Ibid*,.
[93] Glock dan Stark, dalam Roland Robertson *Sosiologi Of Religion*, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam Analisa...*, 259.
[94] Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroro, *Psikologi Islam...*, 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muslim terhadap ajaran agamanya, serta dimensi keyakinan ini (dalam ajaran Islam) berhubungan erat dengan keimanan seseorang pada rukun iman.

Kedua, dimensi peribadatan (*ritualistic*) ini Dimensi keberagamaan yang menyangkut dengan sejumlah perilaku. Perilaku disini maksudnya mengacu pada perilaku-perilaku yang sudah ditetapkan dalam agamanya, misalnya tata cara (dalam Islam) ibadah sholat, puasa, zakat, haji dan lain sebagainya yang semua ini merupakan bagian dari ritual-ritual yang harus ditaati dan juga dilaksanakan.[95]

Ketiga, dimensi penghayatan (*eksperensial*) merupakan bagian dari keagamaan yang mempunyai sifat efektif, yaitu keterlibatan antara emosional dan sentimental pada pelaksanaan ajaran agama (*religion felling*). Dimensi penghayatan (eksperensial) ini berhubungan dengan pengalaman-pengalaman atau perasaan-perasaan yang dialami oleh seseorang atau kelompok keagamaan pada saat melaksanakan ritual keagamaan.[96] Dalam dimensi eksperensial berhubungan dengan perasaan agama yang dialami oleh penganut agama tersebut. Ada empat tingakatan dalam perasaan agama antara lain: Eskatik (merasakan hubungan yang akrab dan penuh dengan cinta dengan Tuhan), Responsif (merasa bahwa Tuhan menjawab keluhannya), Parsipatif (merasa menjadi kawan, kekasih setia Tuhan), Konfirmatif (marasa akan kehadiran Tuhan atas yang sedang diamatinya).[97]

Dalam dimensi eksperensial ini menjelaskan seberapa jauh tingkat seseorang atau kelompok keagamaan dalam merasakan perasaan-perasaan atau

---

[95] Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam...*, 77.
[96] Ibid,.
[97] Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Agama Sebuah...*, 93.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman-pengalaman religius yang dialaminya. Misalnya dalam agama Islam dimensi ini terwujud dalam perasaan yaitu merasakan adanya kedekatan antara seorang hamba denag Allah SWT, merasakan ketentraman hati pada saat membaca Al-Qur'an, merasa khusyuk dalam melaksanakan sholat dan berdoa, dan lain sebagainya.

Keempat, dimensi pengetahuan agama (*intelektual*) mengacu pada pengetahuan tentang ajaran-ajaran agama, dari dimensi inilah bisa diketahui seberapa jauh tingkat pemahaman agama serta ketertarikan untuk mempelajari agama dari penganut agama. Dimensi ini mengaharapkan kepada orang-orang yang memiliki agama paling tidak mempunyai beberapa pengetahuan tentang dasar-dasar keyakinan, ritual-ritual, kitab suci serta tradisi-tradisi yang ada pada agamanya.[98] Dimensi ini berkaitan dengan pengetahuan seseorang mengenai ajaran-ajaran dalam agamanya. Pengetahuan tersebut didapatkan melalui proses intelektual yang tidak sebentar baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Contohnya saja dalam Islam, orang-orang Islam setidaknya harus memiliki pengetahuan tentang pokok ajaran-ajaran dalam agamanya serta kitab sucinya, hukum-hukum Islam, sejarah Islam, dan lain-lainnya.

Kelima, dimensi penerapan (pengamalan) atau konsekuensial, dimensi ini merujuk pada tingkatan seseorang dalam berperilaku yang mendapatkan motivasi dari ajaran agamnya atau seberapa jauh seseorang untuk menerapkan ajaran agamanya dalam perilaku hidupnya sehari-hari.

[98] Djamaluddin Ancok dan Fuad Anshori Suroro, *Psikologi Islam...*,77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dimensi-dimensi agama dalam diri manusia yang sudah dijelaskan diatas tersebut bisa digunakan untuk tolak ukur tingkat *religiusitas* seseorang serta merupakan konsep ideal perilaku keagamaan secara berkesinambungan. Jika dari dimensi-dimensi tersebut tidak terpenuhi, maka bisa dikatakan seseorang tersebut tingkat keagamaannya rendah. Dalam perspektif Islam, perilaku keagamaan dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 208,

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا ادْخُلُوْا فِى السِّلْمِ كَاۤفَّةً ۖ وَّلَا تَتَّبِعُوْا خُطُوٰتِ الشَّيْطٰنِ ۗ اِنَّهٗ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِيْنٌ (٢٠٨)

Artinya:

"Wahai orang-orang yang beriman! Masuklah ke dalam Islam secara keseluruhan, dan janganlah kamu ikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya, ia musuh yang nyata bagimu." (Q.S. Al-Baqarah: 208). [99]

Allah SWT menuntut pada orang-orang yang beriman (Islam) untuk beragama semuanya. Maka dari itu, seorang Muslim dalam berfikir maupun dalam bertingkah laku harus sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma agama Islam.

Dari penjelasan diatas, yang dimaksud dengan perilaku keagamaan dalam penelitian ini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan, dimensi peribadatan (ritualistic), dimensi konsekuensial (penerapan) sesuai dengan ajaran agama yang sudah ditrerapkan sehari-hari.

[99] Al-Qur'an, 2:286.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

GAME ONLINE Di DESA MODOPURO

A. Profil Desa

Desa Modopuro merupakan sebuah Desa dataran yang berada di wilayah Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Modopuro terletak di sebelah ujung Kecamatan Mojosari yang berbatasan langsung dengan Kecamatan Bangsal. Desa Modopuro awalnya bernama asli *Madyapura*, kemudian berubah menjadi Modopuro yang masih mempunyai hubungan dengan Kerajaan Mojopahit.[100]

Dahulunya desa Modopuro merupakan sebuah hutan belantara. Sekitar akhir abad XII datang seseorang yang bernama mbah Mojo yang kemudian membuka (mbabat) hutan belantara tersebut menjadi tempat pemukiman.[101] Menurut sejarahnya Mbah Sinari merupakan pengikut dari Pangearn Diponegoro Resi Mayangkoro atau lenbih dikenal dengan Mbah Moyogati yang merupakan penasihat ke-7 dari Kerajaan Majapahit serta pengasuh dari Gajah Mada pada waktu kecil, ada yang meyakini bahwa Patih Gajah Mada semasa remaja pernah tinggal di desa Modopuro. Mbah Wali dan Mbah Moyogati sangat berperan dalam perkembangan desa Modopuro ini. Di makam Mbah Wali tersebut terdapat 2 juru kunci yaitu Mbah Slamet dan Mbah Sugiyono. Menurut Mbah Sugiyono di Desa Modopuro dulunya ada seseorang yang membuka desa tersebut atau dalam bahasa Jawa disebut “Mbabat Deso” yang makamnya disebut dengan Mbah Wali, di

---

[100] Dokumen Arsip Desa Modopuro
[101] *Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam makam tersebut juga terdapat makam dari kerabat Mbah Wali, diantaranya adalah: (a) Mbah Wali Sinari, (b)Mbah Moyo Gati (Mayangkoro), (c) Pangeran Sukardi, (d) Mbah Sunarti, (e) Mbah Truno, (f) Mbah Tembok, (g) Mbah Ayu Yudan, (h) Mbah Pi'in.[102]

Desa Modopuro dikenal dengan sebutan kampung bebek, karena sebagian besar masyarakatnya bermata pencaharian sebagai seorang peternak bebek. Asal usul Desa Modopuro dikenal dengan sebutan kampung bebek yaitu pada masa kepemimpinan Ibu Soeparti (1966-1990) yang merupakan kepala desa ke-3 di Desa Modopuro. Sejak saat itu sampai sekarang Desa Modopuro lebih dikenal dengan sebutan Kampung Bebek dan juga pengasil Telur Asin. Perekonomian di Desa Modopuro di topang dari ternak bebek tersebut.

Luas wilayah Desa Modopuro yaitu sekitar 294,5 Ha, yang terdiri atas sekitar 93,5 Ha merupakan wilayah pemukiman penduduk dan sekitar 201,0 Ha merupakan lahan pertanian. Sedangkan batas wilayahnya yaitu sebelah Utara berbatasan dengan Desa Kedung Gempol, sebelah Timur berbatasan dengan Desa Kebon Dalem, sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Pekukuhan dan sebelah Timur berbatasan dengan Desa Mejoyo Kecamatan Bangsal.[103] Itulah yang merupakan batas-batas wilayah di Desa Modopuro, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto.

Desa Modopuro terbagi atas empat Dusun yang mempunyai sebanyak 58 RT dan 13 RW yang tersebar di beberapa Dusun yaitu Dusun Gedang, Dusun ini mempunyai luas wilayah sekitar 98 Ha, 5 Rukun Warga (RW) dan 20 Rukun

[102]Sugiyono, *Wawancara*, Modopuro, 13 Juni 2019,.
[103]Dokumen Arsip Desa Modopuro.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tetangga (RT), sebanyak 673 Kartu Keluarga (KK) serta jumlah penduduknya 2.178 orang yang terdiri atas sebanyak 1.087 orang laki-laki dan 1.091 orang perempuan. Dusun Modopuro, Dusun ini memiliki wilayah sekitar 89 Ha, 4 Rukun Warga (RW) dan 19 Rukun Tetangga (RT), 612 Kartu Keluarga (KK), serta jumlah penduduknya sebanyak 2.046 orang yang terdiri atas 1.030 orang laki-laki dan 1.016 orang perempuan. Dusun Bangsri, Dusun ini mempunyai luas wilayah sekitar 83 Ha, dengan sebanyak 3 Rukun Warga (RW) dan sebanyak 16 Rukun Tetangga (RT), 498 Kartu Keluarga (KK) dengan jumlah penduduk sebanyak 1.492 orang yang terdiri atas sebanyak 740 orang laki-laki dan sebanyak 752 orang perempuan. Dusun Sememi, Dusun ini mempunyai luas wilayah sekitar 24,5 Ha, yang terdapat 1 Rukun Warga (RW) dan 3 Rukun Tetangga (RT), sebanyak 83 Kartu Keluarga (KK) serta sebanyak 266 orang penduduk yang terdiri atas 124 orang laki-laki dan 142 orang perempuan.[104] Jadi warga masyarakat di Desa Modopuro, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto berjumlah 5.982 orang yang terdiri atas 2.981 orang laki-laki dan 3.001 orang perempuan serta 1.866 Kartu Keluarga (KK).

Jumlah penduduk di Desa Modopuro berjumlah 5.982 orang dengan rincian sebanyak 2,981 orang berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 3.001 orang berjenis kelamin perempuan. Jumlah remaja yang ada di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari berjumlah 210 orang remaja dan remaja yang aktif dalam memainkan permainan *game online* berjumlah sebanyak 125 orang remaja. Berikut ini merupakan data penduduk berdasarkan tingkat pendidikan yaitu

[104] Dokumen Arsip Desa Modopuro

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat yang belum sekolah 582 jiwa. Drop Out berjumlah 404 jiwa. Lulusan SD/MI sederajat sekitar 726 jiwa. Lulusan SMP/MTS/sederajat berjumlah 1.203 jiwa. Lulusan SMA/MA/sederajat berjumlah 1.928 jiwa. Lulusan Perguruan Tinggi mulai Diploma 1 berjumlah 170 jiwa, Diploma 2 berjumlah sekitar 202 jiwa, Diploma 3 sekitar 131 jiwa dan SI berjumlah sekitar 369 jiwa, S2 berjumlah sekitar 80 jiwa. Masyarakat yang buta aksara berjumlah 148 jiwa. Jumlah lembaga Formal dan Non Formal yag ada di desa Modopuro yaitu Pendidikan Pra Sekolah (PAUD/TK) sebanyak 6 lembaga pendidikan. SD/MI yaitu sebanyak 4 lembaga pendidikan. SMP/MTs yaitu sebanyak 4 lembaga. SMA/SMK/MA yaitu sebanyak 2 lembaga pendidikan. Perguruan Tinggi sebanyak 1 lembaga. Pondok Pesantren sebanyak 2 lembaga. Taman Pendidkan Al-Qur'an sebanyak 10 lembaga. Diniyah yaitu sebanyak 4 lembaga.

Struktur organisasi dari Desa Modopuro, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto yaitu sebagai berikut:

Kepala Desa Modopuro bernama Mistolo Wahyudi. Sekretaris Desa Modopuro bernama Lila Sakti Dwi Oktavia. Sekretaris Desa terbagi atas 2 golongan yaitu yang pertama, Kepala Urusan (3 orang) yaitu Kepala Urusan Pemerintah bernama Nurul Anifah, Kepala Urusan Kesjah dan Kemasyarakatan bernama Walani, Kepala Urusan Keuangan dan Pembangunan bernama Yusdedi Priyanto. Yang kedua, Kepala Dusun (4 orang) yaitu Kepala Dusun Gedang bernama Misgianto, Kepala Dusun Modopuro bernama Imam Asmaadi, Kepala Dusun Bangsri bernama Agus Siswoyo, Kepala Dusun Sememi bernama Huda.[105]

[105]Sumber diperoleh dari Dokumen Data Kependudukan Desa Modopuro.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di desa Modopuro ini memiliki produk unggulan yaitu berupa makanan seperti keripik usus dan telur asin. Sedangkan bidang kewirausahaan yang paling dominan di Desa Modopuro yaitu dalam bidang peternakan, salah satunya peternak bebek. Karena mayoritas masyarakat Desa Modopuro merupakan peternak bebek, baik bebek kecil maupun bebek besar.

B. Kegiatan Keagamaan Remaja di Desa Modopuro

Kegiatan keagamaan untuk para remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto sudah cukup banyak, seperti kegiatan khotmil Qur'an keliling yang secara bergantian di rumah-rumah, juga ada pengajian rutin yang biasanya dilaksanakan setiap satu bulan sekali yaitu pada hari Rabu Pon yang bertempat secara giliran di semua musholla atau masjid yang ada di Desa Modopuro Kecam]''atan Mojosari. Dalam kegiatan ini ada tausiyah dari kyai atau ustadz agar menambah pengetahuan tentang agama bagi masyarakat khususnya untuk para remaja.[106]

Kegiatan keagamaan ini tidak hanya dilakukan dari kalangan remaja saja tetapi di kalangan ibu-ibu dan bapak-bapak. Jika ibu-ibu kegiatan keagamaannya seperti tahlilan setiap hari Selasa yang dilakukan secara bergilir ke rumah-rumah warga, Diba'an setiap hari Rabu ini remaja-remaja putri banyak juga yang ikut hadir, serta Ngaji Khotmil Qur'an setiap hari Jumat yang dilakukan secara bergilir di rumah-rumah yang mengikuti kegiatan khotmil qur'an ini, sedangkan bapak-bapak kegiatan keagamaannya yaitu tahlil setiap hari kamis dalam kegiatan tahlil

[106]Mohammad Qoiyum, *Wawancara*, Desa Modopuro, 30 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini biasanya ada beberapa waktu untuk tausiyah, biasanya tausiyahnya disampaikan oleh tokoh agama ataupun ustadz.[107]

Kegiatan keagamaan yang hanya untuk remaja-remaja, biasanya di koordinir langsung oleh ketua Remas (Remaja Masjid), selain mengikuti pengajian rutin setiap hari Rabu Pon, Remas juga mempunyai kegiatan keagamaan seperti dalam hari-hari besar Islam misalnya dalam peringatan Hari Raya Idul Fitri dan juga Hari Raya Idul Adha, mereka mengadakan kegiatan takbir keliling yang diikuti oleh masyarakat sekitar serta santriwan santriwati yang berasal dari semua TPQ/TPA yang ada di Desa Modopuro serta menyiapkan beberapa hadiah untuk menarik minat warga masyarakat supaya mengikuti acara takbir keliling. Selain itu, mereka juga mengadakan kegiatan keagamaan pada waktu bulan Ramadhan yaitu berupa tadarus membaca Al-Qur'an yang dilaksanakan setelah sholat tarawih di Masjid Nurul Huda.[108]

Dengan demikian kegiatan-kegiatan keagamaan di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari bermacam-macam, seperti khotmil Qur'an, tahlil ibu-ibu, tahlil bapak-bapak, diba'an, dan lain sebagainya. Meskipun banyak kegiatan yang berhubungan dengan keagamaan tidak semua warga di Desa Modopuro mengikuti kegaiatan keagamaan tersebut. Ada juga yang hanya ikut nama dan membayar iuran tiap pertemuan saja tetapi tidak mengikuti kegiatan tersebut.

C. Penggunaan *Game Online* di Desa Modopuro

Game online atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan permainan sudah mulai berkembang pesat dikalangan masyarakat Indonesia, karena *game*

[107]Mohammad Qoiyum, *Wawancara*, Desa Modopuro, 30 April 2019.
[108]Muhammad Arfangga, *Wawancara*, Desa Modopuro, 9 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

online ini bukan hanya untuk kepentingan hiburan saja melainkan saat ini menjadi sebuah kebutuhan manusia. Selain itu *game online* ini juga bisa dipergunakan untuk mendorong perekonomian oarang yang mengakses *game online* dengan cara menjual akun yang sudah mencapai level tertinggi atau bisa juga mengikuti turnamen-turnamen yang ada dalam *game online*[109]. Perkembangan*game online* sangat pesat, bisa dibuktikan dari berbedaan antara permainan jaman dulu (jadul) dengan permainan jaman sekarang yaitu dulu mungkin kita hanya mengenal permainan yang di mainkan dalam dunia nyata seperti permainan tradisional tetapi saat ini sejak perkembangan teknologi semakin maju, sehingga kita bisa melakukan permainan sendiri dirumah dengan menggunakan kecanggihan dari handphone (HP) kita sudah bisa bermain *game online* dengan sepuasnya tanpa harus jauh-jauh pergi ke warung internet (warnet) hanya untuk bermain *game* online saja.

Penelitian ini dilakukan di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto, karena lokasinya cukup strategis dan mudah dijangkau. Di Desa Modopuro tidak dipungkiri bahwa permainan *game online* sudah menyebar di kalangan masyarakat Desa Modopuro mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Perkembangan *game online* di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto mulai muncul sejak kemunculan *game online* seperti COC. Berdasarkan dari hasil penelitian *game online* yang sering dimainkan oleh remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto yaitu *mobile legends, pubg mobile* dan *free fire.* Remaja yang

[109] Andang Ismail, *Education Games...*, 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memainkan *game online* disebut *gamers.* Kebanyakan dari kalangan remaja yang menyukai dan mengakses *game online* setiap hari.

Di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto terdapat 4 warung kopi (warkop) yaitu warkop sinyo, warkop 96, warkop mantoel, dan warkop R-Langga yang menjadi tempat bagi para pemain *game online* untuk bermain *game* karena warkop-warkop tersebut sudah dilengkapi dengan jaringan *wifi.* Setiap harinya di warkop-warkop tersebut terdapat 10-15 orang pengunjung, tapi tidak untuk hari Minggu lebih dari 15 orang pengunjung.

Subyek penelitian 1, seorang remaja laki-laki yang bernama AF, dia merupakan seorang remaja yang masih duduk dibangku Sekolah Menengah Kejuruan kelas 2, dia bertempat tinggal di Dusun Gedang Desa Modopuro, dia merupakan seorang yatim yang ayahnya sudah meninggal saat dia masih kelas 5 Sekolah Dasar (SD) dan merupakan anak ke 3 dari 3 bersaudara, setiap hari dia bermain *game online* selama 7-8 jam.[110] Dia mempunyai alasan tersendiri bermain *game online* selama itu. Menurut AF alasan bermain *game online* yaitu bahwa:

> *Dulinan game Online iku seru mbak isok ngilangno roso bosenku ambek aku yo isok sinau bahasa Inggris, soal e nang njerone game online iki gawe bahasa Inggris, aku paling seneng duninan game online Mobile Legends soal e dulinan iki seru, aku isok dulinan game online bendinane 7-8 jam, aku nek dulinan Mobile Legends nang omah ae, tapi kadang yo koncoku ngajak ngumpul gawe dulinan bareng seng biasa e disebut mabar.*[111]

---

[110] AF, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

[111]Bermain *game online* itu menyenangkan mbak bisa menghilangkan rasa bosan aku dan juga aku bisa belajar berbahasa Inggris, karena dalam *game online* ini menggunakan bahasa Inggris, aku paling suka bermain *game online mobile legends* karena *game* ini sangat seru,*game online* ini bisa aku mainkan selama kurang lebih 7-8 jam setiap hari, aku jika bermain *game mobile legends* dirumah saja, kadang juga temen-temenku ngajak kumpul untuk main bareng atau yang sering disebut mabar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa waktu yang digunakan untuk bermain *game online* melampaui dari rata-rata waktu individu dalam menggunakan handphone. Jadi informan akan merasakan waktu-waktu pada saat disekolah terasa sangat lama dan yang hal yang paling di tunggu-tunggu informan yaitu bel tanda pulang sekolah.

Subyek penelitian 2, seorang remaja berumur 17 tahun yang bernama EA dan masih duduk dibangku Sekolah Menengah Atas (SMA), dia merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, dia tidak tinggal sama orang tuanya melainkan tinggal bersama Paman dan Bibinya di Dusun Gedang Desa Modopuro, orang tuanya tinggal di luar kota karena tuntutan kerja, dia menggemari permainan *game online* mulai kelas 1 SMP dan sekarang sudah menjadi hobi barunya, dia bermain *game online* setiap hari, EA mulai bermain *game online* mulai pulang sekolah sampai waktu yang tidak ditentukan, EA juga pernah mendapatkan hadiah dari turnamen-turnamaen yang diadakan oleh *game* yang dimainkannya.[112] EA memiliki alasan sendiri mengenai hobi barunya yaitu bermain *game online*, menurut EA :

> *Bermain game online iku emang seru banget mbak soale dulinan game online iku hobi anyarku mbak, aku seneng dulinan game online seng mobile legends dan akhir-akhir iki aku sering dulinan game iki soale aku katene melok turnamen game mobile legends seng wes bolak balik diadakan ambek para gamers. Nek engkok aku menang nang turnamen iki, aku isok oleh hadiah duwek.*[113]

Berdasarkan pendapat tersebut, ada beberapa jenis permainan *game online* yang mengadakan turnamen-turnamen atau sebuah perlombaan yang dikhususkan

---

[112] EA, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

[113] Bermain *game online* itu memang sangat menyenangkan selain itu memainkan *game online* ini merupakan hobinya, ia suka memainkan *game mobile legends* dan akhir-akhir ini dia sering bermain *game* ini karena dia ingin mengikuti turnamen *game mobile legends* yang sering diadakan oleh para gamers. Jika nanti saya menang dalam turnamen ini, saya bisa mendapatkan hadiah berupa uang tunai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk para *gamers* yang memainkan permainan tersebut, tetapi tidak semua jenis permainan *game online* ini yang ada turnamennya, jenis *game online* yang sering mengadakan turnamen yaitu janis *game online Mobile Legends*. Dengan adanya hal tersebut akan menjadi daya tarik sendiri untuk para *gamers*, karena seperti yang sudah diungkapkan oleh salah satu informan yang bernama Efendi Andraresta diatas jika bisa memenangkan turnamen yang diadakan olehsalah satu jenis *game* tersebut akan memperoleh hadiah berupa uang tunai.

Subyek penelitian 3, seorang remaja juga yang bernama FS yang masih duduk dibangku kelas 3 Sekolah Menengah Pertama (SMP), FS merupakan anak bungsu dari 2 bersaudara, kakaknya sudah menikah dan memiliki 2 orang anak, dia adalah anak dari seorang pedagang dan bertempat tinggal di Dusun Gedang Desa Modopuro. aktivitas FS sehari-hari selain bersekolah dia juga membantu kakak iparnya berjualan telur di Pasar Mojosari setiap jam 1-6 pagi, dia bermain *game online* di salah satu warkop yang sudah menyediakan wifi yang berada di Desa Modopuro. Selain itu ada juga manfaat dari bermain *game online* yang dirasakan oleh salah satu remaja yang masih sekolah di bangku kelas 9 SMP yang bernama FS, dia mengatakan bahwa:

> *Game online merupakan sebuah permainan yang bisa menghilangkan stres, kejenuhan, saya juga bisa mendapatkan teman baru walaupun didunia maya ataupun didunia nyata. Saya juga bisa belajar berbahasa asing (Inggris) karena kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, game online bisa melatih kesabaran saya dan mengajarkan saya untuk pantang menyerah dalam hal apapun.*[114]

[114]FS, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil penelitian tidak sedikit remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto yang memainkan *game online,* yang disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Subyek penelitian 4, dia merupakan seorang remaja yang masih duduk di bangku kelas 1 Sekolah Menengah Atas (SMA) di salah satu SMAN yang ada di daerah Mojosari, dia berinisial NH. NH merupakan remaja yang masih berumur 16 tahun yang tinggal bersama orang tuanya di Dusun Modopuro Desa Modopuro. Orang tua NH mempunyai usaha dalam bidang peternakan yaitu peternak bebek. NH merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara, kakanya yang pertama sudah kuliah di STIT Uluwiyah Mojosari Mojokerto dan adiknya masih duduk di bangku TK (Taman Kanak-Kanak). NH mulai menyukai dan mengakses *game online* ini sejak dia masih SMP, berbeda dengan remaja lainnya yang memainkan *game online* di warkop-warkop dia memainkan *game online* dari *handphone* yang dimainkan dirumah saja tidak perlu ke warkop-warkop.[115] Seperti yang dikatakan oleh Nuril Huda, menurutnya:

> *Kan teknologi saiki wes maju dan tambah canggih mbak, iku seng gawe kita penggemar game online luweh gampang dulinan game online sebab wes onok HP, kita isok luweh gampang ambek puas dulinan nggak onok batesan waktune, dadi kita nggak usah adoh-adoh nang warnet utowo warkop seng wes onok wifine mek gawe dulinan game online tok.*[116]

Seiring dengan berjalannya waktu dan dengan didukung oleh teknologi yang semakin canggih, *game online* ini bisa diakses oleh siapapun, kapanpun dan

---

[115] NH, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.
[116] Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini, membikin kita (para *gamers*) lebih mudah memainkan *game online* karena dengan adanya handphone saja kita bisa dengan mudah dan sepuasnya bermain tanpa adanya batasan waktu, jadi kita tidak perlu jauh-jauh pergi ke warnet (warung internet) hanya untuk bermain *game online*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimanapun dengan menggunakan *handphone* (HP) apalagi saat ini berbagai macam jenis HP android bermunculan dengan harga yang bisa dijangkau oleh masyarakat. Dengan adanya Hp ini mereka yang menyukai jenis permainan *game online* bisa bermain secara individu dirumahnya sendiri lewat HP saja tanpa harus repot dan pergi jauh-jauh ke warung internet (warnet) untuk bermain *game online* yang mereka sukai, serta dengan adanya *handphone* ini para *gamers* bisa memainkan *game* tersebut sesuai keinginannya dan sepuasnya.

Selain untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan, *game online* juga bisa mempersatukan para pemainnya yaitu dengan cara para *gamers* tersebut membuat komunitas *game online* yang mereka sukai, misalnya *game Mobile Legends* para pemainnya membentuk komunitas yang didalamnya merupakan para *gamers* yang memainkan permainan *Mobile Legends*, dengan adanya komunitas ini bisa dibuat untuk ajang bersilaturrahmi mempererat tali persaudaraan antara pemain yang satu dengan pemain yang lainnya, komunitas tersebut disetiap daerah ada.

Seperti pendapat dari subyek penelitian 5 yaang berinisial AR. AR merupakan seorang remaja yang berumur 20 tahun dan sudah lulus Sekolah Menengah Atas tahun kemarin. AR merupakan anak tunggal dan tinggal dengan orang tuanya di Dusun Gedang Desa Modopuro. Dia menyukai dan mulai mengakses *game online* ini sejak 5 tahun yang lalu, awalnya dia hanya mencoba tapi lama kelamaan menjadi suka, AR juga mendapatkan teman-teman baru selama bermain *game online.* AR memainkan *game online* selama 4-5 jam sehari. seperti yang dikatakan AR bahwa:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> *Game online* ini membuat saya menemukan saudara-saudara baru, karena selain hanya untuk hiburan dan penghilang stres, saya juga bergabung dalam salah satu komunitas *game online Mobile Legends*, disini saya bisa bersilaturrahmi dengan pemain-pemain yang lainnya juga saya bisa bertukar pikiran mengenai *game Mobile Legends* serta jika ada pertemuan di komunitas ini bisa main bareng atau biasanya kita menyebutnya mabar dengan pemain lainnya. Tetapi pertemuan komunitas kami tidak menjadwalnya melainnya nanti 3 hari sebelum mengadakan kumpul-kumpul bersama pasti ada pemberitahuan terlebih dahulu dari ketua komunitas.[117]

Diantara maanfaat dari bermain *game online* yang bersifat positif tentu juga ada dampak negatif dari permainan tersebut. Seperti yang dirasakan oleh objek penelitian 2 yang berinisial EA,[118] ia merasakan bahwa:

> *Pas aku dulinan game online, aku isok lalu waktu soale wes kadung fokus nang gameku. Opo maneh pas krungu adzan, roso males sholat teko, soale aku wes kadung fokus ngegame. Koyok akhir-akhir iki aku nggak tau sholat soale nang pikiranku wes kadung fokus ngegame, terus aku yo katene melok turnamen seng diadakno ambek game Mobile Legends.*[119]

Dampak dari *game online* juga dirasakan oleh subyek penelitian 1 yaitu yang berinisial AF ia mengatakan bahwa:

> Semenjak mengenal *game online* dan sering memainkannya saya merasakan ada perubahan yaitu saya menjadi lebih boros, karena dalam bermain *game online* membutuhkan paket data atau pulsa. Biasanya dalam sehari memerlukan paket data sebanyak 2 Gb samapi 3 Gb hanya untuk bermain *game Mobile Legends*. Saya juga pernah membohongi ibu dengan meminta uang untuk membayar SPP sekolah tetapi uangnya saya buat untuk membeli paket data, serta sering mengulur-ulur waktu untuk melakukan ibadah sholat dan akhirnya tidak sholat.[120]

---

[117]AR, *Wawancara*, Desa Modopuro, 30 April 2019.
[118] EA, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.
[119] Pada saat saya sedang main *game online* bisa lupa waktu karena sudah fokus ke *game* tersebut. Apalagi jika adzan sudah berkumandang, rasa malas untuk menunaikan sholat pun datang, dikarenakan saya terlalu asik dalam bermain *game online.* Seperti akhir-akhir ini saya hampir setiap hari saya tidak melakukan ibadah sholat karena pikiran saya sudah fokus ke permainan *game online* ini dan saya juga mau mengikuti turnamen yang di adakan oleh *game Mobile Legends*
[120]AF, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Subyek penelitian 4 Remaja yang berinisial NH juga merasakan dampak-dampak yang dihasilkan dari permainan *game online* yang selama ini ia mainkan[121], menurutnya:

> *Nek aku wes kadung serius dulinan game Mobile Legends yo mbak, wes pasti aku lali waktu, kadang-kadang yo isok dulinan game sampek jam 02:00 isuk. Opo maneh pas preian sekolah isok nggak turu aku, sampek ibuk ku ngelengno wayah e turu. Aku yo gelek nggak sholat, luweh sering nggak sholat isya' ambek subuh, nek sholat isya' biasa e aku seneng menunda-nunda gawe dulinan game online sek soal e jeda e waktu sholat isya' ambek sholat subuh lumayan dowo kan mbak, nek sholat subuh hampir nggk pernah ngelakoni sholat subuh semenjak aku kenal karo game online iki soal e aku keturon gara-gara dulinan sampek paraesok. Aku yo seneng mbak soal e isok dulinan Mobile Legends lewat Handphone (HP) seng nggak ngerepotno aku gawe nang warnet, tapi aku sek ngetokno duwek maneh gawe tuku paket data, soal e duwek jajanku teko wong tuo gawe 2 minggu wes entek sakdurunge jatuh tempo.*[122]

Dari penjelasan diatas, permainan *game online* membawa dampak negatif, terlebih dalam urusan beribadah sholat. Banyak remaja yang meremehkan ibadah sholat. Misalnya jika waktu sholat sudah tiba banyak remaja yang tidak langsung mengerjakan ibadah sholat melainkan mereka menunda-nunda waktu sholat karena lebih memilih untuk bermain *game*. Mereka juga menyadari bahwa *game online* membuat mereka jadi boros karena mereka harus membeli paket data untuk

---

[121] NH, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

[122]Kalau saya sudah serius bermain *game Mobile Legends* ya mbak, pasti tidak ingat sama waktu, kadang juga bisa main *game* ini sampai jam 02:00 pagi. Apalagi kalau libur sekolah bisa tidak tidur, sampai ibu saya sering mengingatkan waktu untuk tidur. Saya juga sering tidak mengerjakan sholat, lebih sering tidak sholat isya' sama subuh karena kalau sholat isya' biasanya saya menundanya untuk bermain *game online* dulu soalnya jarak waktu antara sholat isya' sama sholat subuh cukup panjang mbak, kalau sholat subuh hampir tidak pernah untuk mengerjaknnya semenjak mengenal *game* ini karena ketiduran akibat bermain *game* sampai dini hari. Saya juga senang mbak karena bisa bermain *Mobile Legends* lewat *Handphone* (HP) yang tidak merepotkan saya untuk ke warnet, tetapi saya harus mengeluarkan uang lagi untuk membeli paket data, karena uang jajan yang sudah diberikan orangtua saya selama 2 minggu sudah habis duluan sebelum waktunya.[122]

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa memainkan *game online*, dalam sehari mereka bisa menghabiskan sebanyak 2 Gb sampai 3 Gb paket data. Hal tersebut juga dibenarkan oleh orang tua mereka.

Objek penelitian 6 yaitu Ibu UH, beliau wanita paruh baya yang umurnya 52 tahun, beliau merupakan ibu rumah tangga yang hanya lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan beliau juga sudah ditinggal suaminya meninggal sekitar tahun 2013 lalu, Ibu UH bertempat tinggal di Dusun Gedang Desa Modopuro, Ibu UH merupakan orang tua dari subyek penelitian 1 yang berinisial AF[123] yang mengatakan bahwa:

> *Enggeh mbak, nek anak kulo wes kadung asik dulinan game online, iwuh poll nek dikongkon untuk sholat. Jawab e mesti "Enggeh buk diluk engkas, eman soal e seru gamenya". Arek e yo mulai wani mbijuk an nang aku, ngakune njalok duwek gawe bayar SPP sekolah tapi duwek e nggak di bayarno malah digawe tuku paket data ndek konter kunu iku mbak, sampek aku oleh surat panggilan teko sekolahan e soal e wes beberapa bulan nggak bayar SPP.*[124]

Subyek penelitian 7, seorang wanita juga paruh baya yang umurnya sekitar 50 tahun, beliau bernama Ibu S. yang merupakan bibi dari objek penelitian 2 yang berinisial EA, beliau bekerja sebagai seorang guru di salah satu SMP di daerah Mojosari, beliau mempunyai 2 orang anak yang sekarang ini sudah kuliah dua-duanya. Ibu S. merupakan kakak dari ibu EA, memang sengaja beliau mengajak EA untuk tetap tinggal bersamanya karena mulai kecil dan dibesarkan di Dusun Gedang Desa Modopuro, Ibu S. kasihan jika EA harus tinggal ikut orang tuanya karena sudah pasti harus pindah sekolah dan mengulang dari kelas bawah, maka

---

[123] Ibu UH, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei 2019.

[124] Iya mbak, jika anak saya sudah asik main *game online*, susah banget kalau di suruh untuk sholat. Jawabnya pasti "iya bu bentar lagi, lagi nanggung ini seru *gamenya*". Dia juga sudah mulai berani berbohong sama saya, ngakunya minta uang buat bayar SPP sekolah tapi uangnya tidak dibayarkan melainkan di gunakan untuk membeli paket data di konter situ, sampai saya mendapat surat panggilan dari sekolah karena beberapa bulan tidak membayar SPP.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari itu Ibu S. ini izin kepada orang tua EA supaya EA tetap tinggal bersamanya dan sekolah di tempat yang sekarang EA bersekolah.[125] Ibu S. yang merupakan bibi dari EA memberi pendapat tentang ponakannya yang suka bermain *game online*, beliau mengatakan bahwa:

> Kalau Fendi lagi asik main *game* di ponsel Hpnya pasti lupa semuanya terlebih waktu sholat dan saya pasti ngomel terus karena sudah waktunya sholat dia malah mengulur-ulur waktu. Karena saya ini paling tidak suka kalau ada yang meremehkan atau menunda-nunda waktu sholat. Sampai pernah saya siram air dia karena sudah berkali-kali bangunin untuk sholat subuh tapi tidak mau bangun. Karena dia sering begadang hanya untuk main *game* di ponsel Hpnya. Bukannya saya kasar mbak tapi gimana lagi mbak kalau sudah menyangkut urusan sholat pasti tiap hari ngomel terus. Sekarang juga dia sudah jarang pergi mengaji.[126]

Meskipun para remaja sudah mengetahui dampak yang ditimbulkan dari permainan *game online* yang akan menjadikan mereka malas dan menjadi boros, apalagi dalam hal ibadah sholat, awalnya mereka menunda-nunda sholat karena sudah asik bermain *game online*, tetapi pada akhirnya mereka tidak mengerjakan sholat. Kebanyakan remaja yang sudah asik bermain *game online* pasti meninggalkan kewajiban untuk sholat. Meskipun dampak yang ditimbulkan seperti yang dijelaskan sebelumnya mereka tetap saja mengakses permainan online ini, karena *game online* sudah menjadi candu untuk mereka.

Kata tidak mengenal lelah pantas untuk diberikan kepada para *gamers*, karena seorang pemain *game online* tidak akan mengenal waktu, entah pagi, siang, sore, malam mereka akan mengakses *game online.* Seperi yang dirasakan oleh objek penelitian 3 yang berinisial FS, ia mengatakan bahwa:

> Saya bisa kapanpun bermain *game online*, sampai saya tidak merasakan lelah atau capek pada saat bermain *game.*Saya lebih sering bermain *game online*

[125] Ibu S, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei 2019.
[126] S, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> malam hari sampai jam 03:00 pagi, dan terlambat masuk sekolah kadang juga ketiduran pada waktu jam pelajaran. Saya juga suka nongkrong di warung kopi (warkop) sambil main *game Mobile Legends* atau *PUBG*, lebih enak main *game* diwarkop daripada dirumah, karena kalau dirumah sudah pasti ibu ngomel terus.[127]

Game online akan membuat para *gamers* lupa akan waktu, mereka akan bermain kapanpun sesuka hatinya. Tidak mengenal kata lelah atau merasakan capek serta lebih suka bermain *game online* di warkop, karena di warung kopi (warkop) sudah disediakan wifi untuk menjadi daya tarik di warkop tersebut. Dengan membeli minuman dan makanan mereka bisa dengan mudah mengakses *game online* tanpa harus membeli paket data dan para *gamers* bisa bermain sepuasnya. Tetapi resiko nongkrong di warung kopi yaitu mulai merokok, mulai berkata dalam bahasa jawanya *mesoh*, seperti "cok, goblok, dll".

Subyek penelitian 8, seorang wanita paruh baya yang umurnya kira-kira 52 tahun yang bernama Ibu SM dan beliau merupakan ibu rumah tangga yang mempunyai 2 orang anak, salah satu anaknya merupakan objek penelitian 2 yaitu yang berinisial FS. Ibu SM ini merupakan seorang pedagang aneka macam pepes dan *bothok* yang setiap hari dagangannya sudah ada yang mengambilnya. Beliau bertempat tinggal di Dusun Gedang Desa Modopuro.[128] Beliau mengkhawatirkan anaknya sama seperti anak yang tidak didik seperti berkata kotor dalam bahasa jawa *mesoh* karena anaknya sering nongkrong di warkop. Kekhawatiran dari Ibu SM yang merupakan ibu dari FS terjadi juga, Ibu SM mengungkapkan bahwa:

> *Anakku saiki senengane cangkruk an nang warung kopi ndek pinggir omah, seng dadi khawatirku selama iki kedaden temen, soal e sering e anakku dulinan game online nang warkop, saiki arek e wes mulai isok ngerokok, kadang-kadang pas dulinan game iku terus kalah langsung moreng-moreng*

[127]FS, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.
[128] SM, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> *ambek ngomong cok, goblok, taek, dll. Sak marine kenal ambek game online iku anakku dadi koyok ngene. Roso semangat gawe ibadah sholat yo wes ilang, arek e saiki dadi jarang sholat, semangat sinau yo ilang, saiki nek di kongkon sinau wes nggak tau gelem, opo maneh nek di kongkon ngaji tambah nggak gelem. Aku yo wes oleh laporan nek anakku sering turu nang kelas pas wayah e pelajaran. Yo..... iku sak marine kenal ambek dulinan iku maeng.*[129]

Semua orang tua tidak menginginkan anaknya terjerumus dalam hal-hal yang tidak baik. Orang tua dari para *gamers* pasti merasakan perubahan yang terjadi pada anaknya entah itu berupa ucapan ataupun tindakan, seperti yang diungkapkan beberapa orangtua dia atas. Kebanyakan orang tua menyayangkan adanya *game online*, karena dengan adanya *game* seperti saat ini membuat anak-anak mereka jadi malas untuk melaksanakan sholat 5 waktu yang sudah menjadi kewajiban mereka sebagai orang Muslim, hilangnya semangat untuk mengaji, belajar, mulai merokok, berbicara tidak sopan, dan lain sebagainya.

Dari dampak negatif yang disebabkan oleh *game online* ternyata masih ada remaja yang hanya menganggap *game online* ini sebagai sarana hiburan saja serta menghilangkan kepenatan setelah beraktivitas seharian. Seperti penuturan dari objek 5 yaitu AR bahwa:

> Iya mbak memang benar saya sangat menyukai *game online* apalagi *Mobile Legends*, tetapi saya tidak sepeti para pemain diluar sana. Disini saya menganggap *game* ini hanya sebatas permainan untuk menghilangkan kejenuhan dan kepenatan di sekolah. Saya kalau waktunya sholat ya sholat, waktunya belajar ya belajar, waktunya mengaji ya mengaji, dan lain

[129] Anak saya sekarang sering nongkrong di warung kopi (warkop) di sebelah, yang menjadi kekhawatiran saya selama ini terjadi juga. Karena seringnya anak saya main *game online* di warkop, dia sudah mulai bisa merokok, kadang juga saat dia main *game* terus kalah langsung marah-marah sambil bilang *cok, goblok, taek, dll*. Semenjak mengenal *game online* tersebut anak saya jadi seperti itu. Rasa semangat untuk beribadah sholat sudah hilang, dia sekarang jadi jarang sholat, semangat untuk belajar juga hilang, kalau disuruh belajar tidak mau, disuruh mengaji juga tidak mau. Saya mendapat laporan dari salah satu gurunya kalau dia sering tidur dikelas pada saat pelajaran berlangsung. Yahhh.... itu semenjak dia mengenal *game* tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> sebagainya. Alhamdulillah sekali mbak saya bisa mengatur waktu saya antara kewajiban seorang pelajar dan seorang Muslim dengan bermain *game*.[130]

Hal tersebut dibenarkan oleh ibunya yang bernama Ibu L, Ibu L ini merupakan subyek penelitian 9, beliau seorang ibu rumah tangga dan TU di salah satu SMP swasta di Mojosari yang usianya sekitar 45 tahun, beliau merupakan seorang ibu dari 1 orang anak yang berinisial AR, Ibu L bertempat tinggal di Dusun Gedang Desa Modopuro. Beliau mengetahui bahwa anaknya gemar bermain *game online*, tetapi beliau sangat bersyukur sekali bahwa anaknya tidak seperti remaja saat ini, terlebih remaja yang menggemari *game* seperti anaknya. Seperti yang diungkapkan Ibu L bahwa:

> Alhamdulillah, saya bersyukur sekali mbak karena anak saya tidak terpengaruh dengan anak-anak yang menggemari *game online* yang sekarang ini lagi *booming-booming*nya di kalangan masyarakat terutama remaja seperti merokok, berkata-kata kotor, dll. Iya memang tidak dipungkiri anak saya juga suka bermain *game online* tersebut, tetapi sewajarnya saja tidak yang berlarut-larut mainnya. Dia juga bisa mengatur waktunya antara sholat, ngaji, sekolah, belajar dan main.[131]

Kebanyakan para remaja merasakan dampak dari *game online*. Tetapi tidak semua remaja merasakan dampak tersebut, remaja yang tidak merasakan dampak dari *game online*, mereka hanya menganggap *game* sebuah hiburan semata. Pendapat Bapak Slamet yang sudah bertahun-tahun tinggal di Dusun Gedang Desa Modopuro mengenai perilaku keagamaan terutama dalam hal sholat,[132] beliau mengatakan bahwa:

> *Wes ketok jelas mbak, nek jamaah nang Musholla Al-Ikhlas seng teko arek-arek enom mek titik seng melok sholat jamaah nang Musholla iki*.[133]

---

[130]AR, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 30 April 2019.
[131]L, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei 2019.
[132] Slamet, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 4 Mei 2019.
[133] Sudah terlihat jelas mbak, bahwa jamaah di Musholla Al-Ikhlas ini yang datang dari kalangan remaja sangat sedikit yang ikut sholat berjamaah di Musholla ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muhammad Arfangga sebagai ketua dari Remaja Masjid (Remas) di Desa Modopuro, mengatakan bahwa:

> Kalau Remas (Remaja Masjid) ini hanyalah sebuah nama saja, karena remaja yang ikut gabung dalam Remas ini sangat sedikit, kebanyakan para remaja di Desa Modopuro tidak tertarik dengan kegiatan keagamaan.[134]

Berdasarkan hasil dari observasi mengenai dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro, memang benar bahwa *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam kesehariannya. Tidak hanya dalam perilaku remaja saja yang dipengaruhi oleh *game online* tetapi juga dalam hal beribadah sholat yang sering tidak dilaksanakan. Terutama para remaja yang masih berstatus sebagai pelajar yang waktu luangnya digunakan untuk bermain *game* dan melupakan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan melupakan kewajiban sebagai orang Muslim yaitu melaksanakan sholat.

Kenyataannya tidak hanya para remaja saja yang suka memainkan *game online* melainkan anak-anak serta orang dewasa juga menyukai permainan *game online* ini. Apalagi pada saat libur sekolah warung kopi (warkop) yang menyediakan wifi pasti sudah ramai dengan anak-anak, remaja, serta orang dewasa, mereka semua kumpul menjadi satu tidak ada batasan usia. Masih pagi sekitar jam 06:30 di salah satu warkop yang ada wifinya sudah ada anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar yang duduk bersila sambil memiringkan *handphone*nya yang sudah jelas bermain *game online*, tidak hanya anak-anak saja orang dewasa juga ada yang masih pagi udah duduk bersila sambil

[134]Muhammad Arfangga, *Wawancara*, Desa Modopuro, 9 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiringkan *handphone*nya serta ditemani minuman dan makanan ringan dan juga rokok. Begitupun pada malam harinya masih ada anak-anak yang masih bermain *game online* di warkop tersebut mungkin jumlahnya tidak terlalu banyak jika dibandingkan pada pagi sampai siang hari. Pada malam hari kebanyakan yang memenuhi warkop adalah remaja juga orang dewasa, itupun kadang sampai tengah malam menjelang pagi sekitar jam 02:00 pagi.

Tidak hanya waktu libur sekolah saja warkop-warkop di Desa Modopuro ramai pengunjung melainkan dihari-hari biasa juga ramai, pengunjungnya juga sama mulai anak-anak sampai oarang dewasa, tetapi bedanya waktu liburan sekolah dengan hari-hari biasa itu pada pengunjungnya, jika hari-hari biasa pengunjungnya pada pagi-sore tidak begitu ramai tapi malam harinya ramai dengan pengunjung yang kebanyakan remaja serta orang dewasa. Jika, liburan sekolah sudah pasti ramai dengan pengunjung dari pagi sampai malam mulai dari anak-anak, remaja serta orang dewasa. Dengan maraknya permainan *game online* ini menjadikan masjid atau musholla-musholla di Desa Modopuro sepi jamaahnya terutama para remaja, sangat sedikit sekali remaja yang ikut berjamaah di masjid atau musholla-musholla. Banyak juga remaja-remaja awal yang baru masuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang sudah merokok. Jadi selama penelitian ini peneliti menemukan fakta bahwa yang mengakses dan memainkan permainan *game online* bukan dari kalangan remaja saja melainkan dari kalangan anak-anak dan orang dewasa juga ikut memainkan dan mengakses permainan ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Faktor Yang Mendorong Para Remaja Mengakses *Game Online*

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah untuk mendapatkannya. Terutama dalam bidang alat komunikasi *handphone* yang saat ini sangat digandrungi oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, mulai dari anak kecil sampai oarang dewasa, mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas, orang desa hingga orang kota semuanya mengenal alat komunikasi ini. Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di *handphone*, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama *game online*.[135] *Game online* ini banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak orang yang berpikir bahwa permainan *game online* ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua *game* berhubungan dengan komputer saja melainkan *game* juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP). *Game online* juga bisa dijadikan sarana untuk *refreshing* atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja.

Banyak faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses *game online*, salah satunya yakni *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan

[135] Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan sampai tuntas. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika semakin mahir dalam sebuah permainan. Faktor yang lainnya yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari dan sebagai sarana untuk belajar dalam berbahasa asing (Bahasa Inggris), seperti yang dirasakan oleh subyek 1 yaitu berinisial AF dan subyek 3 yaitu berinisial FS. Menurut AF :

> *Dulinan game online iku seru mbak, isok ngilangno roso jenuh, roso bosenku, soal e mari pelajaran ndek sekolahan, kan pikiranku pegel mbak mulai jam 7 pagi sampek jam 2 siang nguwasi buku pelajaran tok.*[136]

Sedangkan menurut FS tidak jauh berbeda seperti yang diungkapkan oleh AF:

> *Enak mbak dulinan game online iku, enak e roso jenuh selama sekolah isok ilang soale aku dulinan gam online. Isok sinau bahasa Inggris, kan saiki Bahasa Inggris dadi bahasa Internasional mbak, mangkane aku wes mulai isok berbahasa Inggris meskipun titik tapi dorong pinter ngelafalnoe, soale ndek game online iku akeh-akeh e bahasane nggawe bahasa Inggris*.[137]

Jadi, subyek 1 dan 3 menganggap bahwa dengan mereka mengakses permainan *game online* ini bisa mengilangkan rasa jenuh atau bosan karena selama 7-8 jam mereka berativitas secara monoton, yang sudah pasti pikiran mereka capek dan butuh hiburan, hiburan mereka tidak aneh-aneh hanya dengan bermain *game online.* Selain menghilangkan kejenuhan atau kebosanan *game*

---

[136] "Bermain *game online* itu seru mbak, bisa menghilangkan rasa jenuh, rasa bosan saya, sebab sudah pelajaran di sekolah, pikiran saya capek mbak mulai jam 7 pagi sampai jam 2 siang melihat buku pelajaran terus". AF, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

[137]" Enak mbak bermain *game online* itu, enaknya rasa jenuh selama sekolah bisa hilang karena saya bermain *game online.* Bisa belajar bahasaInggris, sekarang ini Bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional mbak, oleh sebab itu, saya mulai bisa berbahasa Inggris meskipun sedikit tetapi belum pintar dalam melafalkannya, karena *game online* ini kebanyakan bahasanya memakai bahasa Inggris". FS, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

online juga dijadikan sebagai sarana untuk belajar berbahasa Inggris serta untuk melatih mereka dalam melafalkan kosa kata dalam bahasa Inggris. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih juga merupakan faktor yang mendorong masyarakat khususnya remaja untuk lebih mudah dalam mengakses *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini semua remaja sudah pasti mempunyai *handphone.*[138]

Selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi seseorang mengakses *game online*. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan seseorang untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.

> *Awale aku mek ndelok arek-arek dulinan game online, terus aku penasaran kok koyok ane seru banget nek ndelok konco-koncoku main iku, lah aku mulai nyoba melok dulinan game online, dan opo seng tak delok teko koncoku pas main game yo tak rasakno pisan. Jadi, saiki aku seneng dulinan game online, seng awale cuma ndelok tok saiki wes melok ngakses game tersebut.*[139]

Selain itu, faktor kurangnya dalam bersosial dalam lingkungan masyarakat juga mempengaruhi seseorang dalam mengakses *game online.* seperti pengakuan dari subyek 4 yang berinisial NH. Dia hanya keluar rumah untuk bersekolah serta berkumpul sama teman-temannya saja, jadi dia jarang sekali keluar rumah, dan waktu luangnya lebih banyak dihabiskan di rumah dengan bermain *game online.*[140] Dalam Al-Qur'an QS. Al-Hujurat ayat 13 dijelaskan yang artinya:

> "Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan

[138] HR, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 30 April 2019.
[139] MI, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 30 April 2019.
[140] NH, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah yang paling bertaqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui Lagi Maha Mengenal".[141]

Dalam ayat tersebut di jelaskan bahwa Allas SWT. menciptakan manusia sebagai makhluk sosial, jadi manusia saling membutuhkan dan mengenal antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lainnya. Semakin kuat pengenalan satu pihak kepada selainnya, akan terbuka peluang untuk saling memberi manfaat. Oleh karena itu ayat tersebut menekankan bahwa sangat penting untuk saling mengenal. Dalam sebuah perkenalan dibutuhkan untuk saling menarik pelajaran dan pengalaman pihak lain, guna untuk meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT. yang dampaknya akan tercermin pada kedamaian serta kesejahteraan hidup duniawi dan kebehagiaan *ukhrawi.*

Dari hasil penelitian banyak remaja yang mempunyai persepsi bahwa dengan bermain *game online* rasa jenuh atau rasa bosan mereka setelah beraktivitas seperti sekolah, dan lain sebagainya bisa berangsur-angsur hilang dan menjadikan pikiran mereka *fresh* lagi.

Seperti pengakuan dari objek 4 yang berinisial NH, dia mengakui bahwa NH tidak sepenuhnya mengenal tetangganya di lingkungan tempat tinggalnya,

[141] Al-Qur'an, 49:13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena NH sering berada di dalam rumah dan waktu luangnya digunakan untuk bermain *game online*.[142]

Dalam penelitian ini banyak remaja yang secara langsung bisa belajar berbahasa Inggris selain itu mereka merasa bosan, jenuh, kurangnya perhatian dari orang tua, kurang dalam bersosialisasi dengan tetangga disekitarnya. Hal tersebut bisa mempengaruhi perilaku para remaja yang menggemari *game online* salah satunya yaitu para remaja di Desa Modopuro sangat kurang dalam bersosialisasi atau hanya sekedar bertegur sapa dengan tetangga di sekitar lingkungan tempat tinggalnya.

Dari penjelasan diatas terdapat beberapa faktor yang mendorong para remaja di Dusun Gedang Desa Modopuro untuk mengakses permainan *game online.* Dari hasil penelitian rasa bosan dan jenuh menjadi faktor utama yang mempengaruhi para remaja untuk mengakses *game online,* karena mereka capek setelah beraktivitas seharian. Dalam hal bersosialisasi juga sangat kurang rata-rata dari mereka para penyuka *game online* tidak mengenal semuanya tetangga disekitar tempat tinggalnya.

[142] NH, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan-aturan dalam bermain sehingga ada yang menang ada juga yang kalah. *Game online* termasuk dalam jejaring sosial yang diminati oleh semua manusia, baik dari kalngan anak-anak, kalangan remaja, serta kalangan orang dewasa. *Game online* merupakan sebuah permainan yang cara memainkannya menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan dengan PC (*Personal Computer*) maupun *handphone* (HP).[143] *Game online* bisa dimainkan lebih dari satu pemain dan dalam waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan tehnologi yang semakin canggih berimbas pada semakin majunya *game online.* Tidak dipungkiri bahwa perkembangan *game online* tidak hanya di masyarakat perkotaan saja melainkan di desa-desa sudah mengenal *game online,* karena *game online* bisa diakses melalui *handphone* (HP).[144]

Remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto dalam bermain *game online* rata-rata dengan waktu 7-9 jam setiap hari.*Game online* sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari remaja di Desa Modopuro. Ketergantungan para remaja dalam bermain *game online* mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. para pemainnya mampu berlama-lama duduk hanya untuk memainkan *game* tersebut serta akan bertahan

---

[143] Alif Hasan, *Jago Bermain Game,* (Jakarta: Trans Media, 2011), 1.
[144] *Ibid, 2.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut.[145]

Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa kebanyakan remaja mengalami kemunduran dalam hal beribadah sholat. Seperti yang terjadi pada objek 1 yaitu berinisial AF dan objek 2 yang berinisial EA. Setelah sekian lama AF menggemari *game online* bisa dikatakan AF kecanduan dengan permainan *game online*. AF mulai merasakan bahwa dirinya boros dalam hal keuangan, selain itu juga dalam hal ibadah sholat AF merasakan bahwa dirinya jarang melaksanakan sholat.[146] Sedangkan EA merasakan bahwa:

> *Nek aku lagi dulinan game online, aku isok lali ambek waktu soal e aku wes fokus nang gameku. Opo maneh akhir-akhir iki aku jarang sholat 5 waktu soal e aku terlanjur fokus nang game gawe nyiapno melok turnamen-turnamen*.[147]

Selain dalam melalaikan waktu beribadah sholat, *game online* juga memiliki dampak untuk melakukan kebohongan baik berbohong dengan orang tua maupun dengan masyarakat disekitarnya. Berbohong dalam hal ini menyangkut dengan uang seperti dikasih orang tuanya uang untuk membayar SPP tetapi kenyataannya uang tersebut malah dibuat untuk membeli paketan data. Dari hasil penelitian memang benar banyak remaja yang berbohong kepada orang tuanya dalam hal tersebut. Seperti pengakuan dari HR, mengatakan bahwa, HR pernah melakukan kebohongan kepada orang tuanya. HR berbohong kepada orang tuanya

---

[145] Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html, diakses 30 Maret 2019, 19.00 WIB.
[146] AF, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.
[147] "Jika saya sedang bermain *game online*, saya bisa lupa akan waktukarena sudah terlanjur fokus pada *game* saya. Apalagi akhir-akhir ini saya jarang sholat 5 waktu sebab saya sudah fokus ke *game* untuk menyiapkan mengikuti turnamen-turnamen". EA, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan mengaku meminta uang untuk membayar SPP sekolah tetapi kenyataannya uang tersebut dibuat untuk membeli paket data supaya HR bisa bermain *game online.*[148] Selain mengajarkan untuk berbohong, *game online* juga menyebabkan seseorang tidak tidur. Banyak sekali remaja yang pecandu *game online* rela tidak tidur hanya untuk bermain *game online*. Para *gamers* juga bisa duduk berlama-lama hanya untuk bermain *game* tersebut. Semangat belajar remaja juga menurun, beberapa remaja ketiduran dalam waktu belajar mengajar di kelas.

Dalam teori Perilaku Keagamaan menurut Charles Young Glock dan Rodney Stark mengartikan bahwa keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Dalam beragama semua fungsi dari jiwa raga pada manusia terlihat, hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek-aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa dilihat di dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik ini terlihat dalam tingkah laku keagamaan. Aspek kognitif mencakup tentang pengetahuan atau intelektual dalam beragama.[149] Charles Young Glock dan Rodney Stark menyebutkan terdapat lima dimensi agama dalam diri manusia, yaitu dimensi keyakinan

[148] MI, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 29 April 2019.
[149] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(*ideologis*), dimensi peribadatan (*ritualistic*), dimensi penghayatan (*eksperensial*), dimensi pengalaman (*konsekuensial*), dimensi pengetahuan agama (*intelektual*).[150]

Dari hasil penelitian mengenai dampak dari permainan *game online* di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari yaitu para remaja dalam hal beribadah sholat 5 waktu menurun (tidak mengerjakan sholat), suka berbohong, suka boros, tidak tidur, menurunnya semangat dalam hal belajar, merokok, suka berbicara kotor. Kebanyakan remaja di Desa Modopuro mengalami penurunan dalam hal beribadah sholat itulah yang berimbas kepada berkurangnya jamaah sholat dari kalangan remaja.

Perilaku keagamaan dalam penelitian ini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini berhubungan erat sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.[151]

Dalam penelitian ini terdapat beberapa dampak negatif dari permainan *game online* yang mempengaruhi perilaku keagamaan para remaja di Desa

---

[150] Glock dan Stark, dalam Roland Robertson *Sosiologi Of Religion,* (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis,* (Jakarta: Rajawali, 1995), 259.
[151] Glock dan Stark, dalam Ronald Robertson *Sosiologi Of Religion,* (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam ...,* 259.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Modopuro Kecamatan Mojosari Mojokerto antara lain: dalam hal beribadah shalat mengalami penurunan drastis sampai bisa dikatakan tidak melaksanakan shalat, suka berbohong kepada orang tua, menjadi pemboros, suka berkata yang tidak baik atau sopan seperti *cok, goblok, taek, dll*. Hal tersebut tidak bisa sesuai dengan ajaran agama khususnya agama Islam serta para remaja di Desa Modopuro belum yakin terhadap agamanya.

Seperti halnya dampak dari permainan *game online* yaitu meninggalkan shalat 5 waktu. Tidak dipungkiri bahwa remaja yang gemar bermain *game online* akan melupakan waktunya untuk melaksanakan shalat wajib, mereka menganggapnya biasa saja, karena mereka belum memahami hakikat agama yang sebenarnya dan belum memahami pentingnya untuk melaksanakan shalat. Seperti yang dijelaskan dalam QS. An-Nisa' ayat 103:

إِنَّ الصَّلَوةَ كَانَتْ عَلَىالْمُؤْمِنِينَ كِتَبًامَّوْقُوْتًا (١٠٣)

Artinya : "Sesungguhnya shalat adalah kewajiban yang sudah ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman."[152]

Ayat tersebut menjelaskan bahwa mengerjakan shalat adalah kewajiban bagi seorang muslim, perintah untuk mengerjakan shalat sudah ditentukan oleh Allah swt. untuk orang-orang yang beriman.

Dalam hal ini remaja di Desa Modopuro belum mempunyai keyakinan yang kuat terhadap ajaran-ajaran dalam agamanya, mereka juga belum memahami hal-hal yang harus dikerjakan dan hal-hal yang harus ditinggalkan., Kemudian dalam hal melakukan ritualistik (ibadah) sangat kurang, hal tersebut

[152] Al-Qur'an, 4:103.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa terlihat dalam hal melakukan kewajiban sebagai seorang Muslim yaitu mengerjakan sholat 5 waktu, tetapi remaja di Desa Modopuro ini tidak melakukannya. Hal-hal tersebut akan berimbas pada perilaku keagamaan mereka seperti berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, menganggap remeh perintah sholat, mengaji, dan lain sebagainya.

Dengan demikian hasil dari penelitian terdapat banyak dampak dari permainan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari meliputi merokok, boros, meninggalkan shalat 5 waktu, kurangnya minat untuk belajar, sering ketiduran di dalam kelas yang disebabkan karena suka tidur larut malam hanya untuk bermain *game online* saja,, berani berbohong kepada orang tua.

C. Tanggapan Orang Tua Terhadap *Game Online*

Semua orang pasti sudah mengetahui dampak-dampak yang dihasilkan dari *game online*. Terlebih lagi pada para orang tua yang anak-anaknya sudah mulai mengakses *game online* baik itu anak-anaknya yang baru mengenal maupun yang sudah kecanduan dengan *game online*. Kebanyakan masyarakat menganggap bahwa *game online* membawa dampak negatif bagi para pemainnya tapi realita tidak berdampak negatif saja. Dari hasil penelitian banyak orang tua tidak menyetujui adanya *game online* karena *game online* membawa pengaruh buruk kepada anaknya, seperti berbohong, lupa waktu, jarang atau tidak melaksanakan sholat, berkata yang tidak sopan dan lain sebagainya. Dalam Al-Qur'an QS. Al-'Ankabuut ayat 45 dijelaskan:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

إِنَّ الصَّلاَةَ تَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ

Artinya: “Sesungguhnya shalat itu mencegah dari perbuatan keji dan mungkar.”[153]

Dalam ayat diatas dijelaskan bahwa keistimewaan dari mengerjakan sholat yaitu untuk mencegah seseorang dalam perbuatan keji dan munkar itu tergantung kepada kualitas ibadah shalat yang dilakukannya. Ketika sedang melaksanakan shalat seseorang akan tercegah dari perbuatan keji dan munkar, karena ketika seseorang sedang melaksanakan shalat maka orang tersebut sedang melakukan ketaatan kepada Allah Swt.

Banyak tanggapan orang tua di Dusun Gedang Desa Modopuro mengenai anaknya yang mulai jarang melaksanakan ibadah shalat. Seperti tanggapan dari objek 6,7 dan 8. Para orang tua remaja tersebut merasa sedih karena semenjak maraknya permainan *game online* di zaman modern ini menjadikan anaknya lupa dalam melaksanakan kewajiban mereka sebagai orang Islam yaitu shalat. Jika disuruh untuk shalat jawaban dari anaknya selalu nanti, nanti, dan nanti.[154] Ada juga orang tua yang sangat keras dalam hal beribadah shalat, beliau tidak mengajarkan keapada anaknya untuk mengulur-ulur waktu tapi sebaliknya orang tua tersebut mengajarkan kepada anak-anaknya dalam disiplin menghargai waktu. Beliau mengatakan bahwa:

> *Anakku yo penggemar dulinan game online, tapi aku batesi mbak dulinan game e, sedino tak kek i waktu 3-4 jam dulinan game online, terus nek wayah e shalat yah langsung tak obrak i biar isok membiasakan shalat tepat waktu.* [155]

---

[153] Al-Qur’an, 29:45.
[154] UH, S dan SM, *Wawancara*, Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei2019.
[155] “Anak saya ya penggemar bermain *game online*, tetapi saya kasih batasan waktu, dalam satu hari saya kasih waktu buat bermain *game online* sebanyak 3-4 jam, lalu jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada juga yang menyesal telah membelikan anaknya *handphone* (HP), seperti pada objek 8 yaitu Ibu SM, orangtua tersebut menyesal karena semenjak adanya HP serta mengenal *game online* anaknya menjadi lupa akan waktu, berani berbohong, berani bicara kotor seperti *goblok, cok, taek,* dan lain sebagainya.[156]

Banyak orang tua yang merasa sedih dan menyesal akibat dampak yang dihasilkan oleh *game online*, tetapi masih ada orang tua yang sangat bersyukur, seperti yang dirasakan oleh objek 9 yang berinisial Ibu L yang mengungkapkan bahwa :

> Alhamdulillah, saya bersyukur sekali mbak karena anak saya tidak terpengaruh dengan anak-anak yang menggemari *game online* yang sekarang ini lagi *booming-booming*nya di kalangan masyarakat terutama remaja seperti merokok, berkata-kata kotor, dll. Iya memang tidak dipungkiri anak saya juga suka bermain *game online* tersebut, tetapi sewajarnya saja tidak yang berlarut-larut mainnya. Dia juga bisa mengatur waktunya antara sholat, ngaji, sekolah, belajar dan main.[157]

Perilaku keagamaan dalam penelitian ini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini berhubungan erat sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan

---

sudah waktunya shalat langsung saya suruh untuk shalat dengan tepat waktu, karena itu nanti bisa menjadi kebiasaan untuk shalat tepat waktu." AB, *Wawancara, Dusun Gedang Desa Modopuro,* 30 April 2019.

[156] SM, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei 2019.

[157] L, *Wawancara,* Dusun Gedang Desa Modopuro, 2 Mei 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.[158]

Dalam hal ini, orang tua tidak mendukung adanya *game online* dikarenakan bahwa *game online* tersebut mempengaruhi anak-anaknya dalam hal beribadah sholat 5 waktu, dalam hal berbicara juga tidak sopan. Dengan begitu akan berpengaruh pada pemahaman mereka tentang ajaran-ajaran dalam agama islam. Para orang tua seharusnya mengetahui apa dampak positif dan dampak negatif yang dihasilkan dari permainan *game online.* Karena jika remaja sudah asik dalam bermain *game online* mereka akan lupa sama waktu, baik waktu makan, mandi, ataupun beribadah shalat. *Game online* tidak hanya mempunyai dampak negatif saja melainkan juga mempunyai dampak positifnya. dalam riset di Indonesia yaitu *game online* dapat meningkatkan berbahasa Inggris, memulihkan kondisi tubuh serta psikologi.[159] Dampak positif tersebut akan timbul jika para remaja bisa memainkan *game online* sesuai waktunya yakni bermain *game online* secara berkala, tidak dilakukan setiap hari bahkan tidak dilakukan berjam-jam, tetapi bisa melakukannya dalam waktu yang benar-benar luang serta di sesuaikan dengan fasilitas yang dimilikinya.

Dengan demikian jika orang tua sudah mengetahui dampak positif serta dampak negatif yang dihasilkan oleh permainan *game online,* sekiranya para orang tua memberikan izin kepada anak-anaknya untuk bermain *game online*

---

[158] Glock dan Stark, dalam Ronald Robertson *Sosiologi Of Religion,* (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam ...,* 259.
[159] Yuhan W. Widhiyanto, *Game Online Meresahkan Orang Tua,* https://gurumenulisindonesia.wordpress.com/2016/03/02.game-online-meresahkan-orang-tua/, (16 Juli 2019, 08:15).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam waktu-waktu tertentu, tidak sepenuhnya melarang. Orang tua harus tetap mengawasi anak-anak mereka supaya tetap menjaga kesehatannya dengan menyuruhnya untuk makan dan istirahat yang cukup, karena kebanyakan para *gamers* lupa akan menjaga kesehatannya dan mengorbankannya hanya untuk bermain *game online.* Oleh karena itu, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan , para orang tua harus selalu mengawasi serta membimbing anaknya khususnya yang berkaitan dengan waktu mereka dalam belajar maupun bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang peneliti temukan di lapangan dapat disimpulkan, penulis menyimpulkan bahwa:

1. Faktor-faktor yang mendorong para remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari mengakses permainan *game online* antara lain: merasa jenuh dan bosan akibat berativitas seharian yang monoton, bisa belajar serta melafalkan kosa kata dalam bahasa Inggris, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan seseorang untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.
2. Dampak dari *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari antara lain: munurunnya semangat dalam melaksanakan shalat 5 waktu, tidak mau mengaji, suka berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan disekitar tempat tinggalnya, dan lain sebagainya.
3. Banyak orang tua yang tidak menyetujui atau tidak menerima kehadiran permainan *game online* ini dikarenakan *game* tersebut membawa dampak terhadap perilaku anak-anak mereka khusunya dalam perilaku keagamaan seperti melupakan kewajibannya sebagai orang Islam yaitu shalat 5 waktu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

1. Diharapkan untuk para remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari lebih selektif dalam menerima dan memainkan permainan *game online*, jangan sampai diperbudak sama *game online* dan akan merubah perilaku remaja khususnya perilaku dalam bidang keagamaan serta meninggalkan kewajiban-kewajiban yang harus mereka kerjakan. Remaja harus bisa membagi waktu antara bermain *game* dengan hal-hal yang bermanfaat.
2. Untuk para orang tua diharapkan tetap dan selalu mengawasi serta membimbing anak-anaknya khususnya yang berkaitan dengan waktu mereka dalam belajar dan bermain supaya menghindari hal-hal yang tidak dinginkan orang tua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Syamsuddin. *Agama dan Masyarakat, Pendekatan Sosiologi Agama.* (Ciputat: Logos Wacana Ilmu, 1997).

Achmadi, Abu dan Narbuko, Cholid. *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

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

Ancok, Djamaluddin dan Nashori Suroso, Fuad. *Psikologi Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta:Rineka Cipta, 1996).

Ariyono Suyono. *Kamus Antropologi*. (Jakarta: Akademi Persindo, 1985).

Aziz Ahyadi, Abdul. *Psikologi Agama*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002).

Aziz Ahyadi, Abdul. *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila,* (Jakarta: Sinar Baru, 1988).

Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998).

Beck, John C. *Gamer Juga Bisa Sukses*. (Jakarta: Grasindo, 2007).

Cohen, Bruce J. *Peran Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

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

Fatimah, Enung. *Psikologi Perkembangan (perkembangan peserta didik)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006).

Ghony, Djunaidi & Almansharu, Fauzan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Yogyakarja: Ar-Ruzz Media, 2014).

Glock dan Stark. dalam Roland Robertson *Sosiologi Of Religion.* (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis.* (Jakarta: Rajawali, 1995).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

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

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

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

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

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

Monks, F.J. dan Rahayu Haditono, Siti. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006).

Muhadjir, Noeng. *MetodologiPenelitian Kualitatif*. (Yogyakarta: Bayu Indra Grafika, 1989).

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

Nasution, Harun. *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: UI Press, 2005).

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2008).

Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Agama Sebuah Pengantar*. (Bandung: Mizan, 2004).

Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Agama Edisi Revisi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001).

Retnoningsih, Ana. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya, 2011).*

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

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

Sururin. *Ilmu Jiwa* Agama. (Jakarta: Grafindo Persada, 2004).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2017).

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

Thoules, Robert H. *Pengantar Psikologi Agama.* (Jakarta: Raja Grafindo, 2003).

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

Wirawan Sarwono, Sarlito. *Psikologi Remaja.* (Jakarta: Raja Grafindo Remaja, 2010).

Yusuf LN, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008).

Skripsi

Hilmuniati, Fina. Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. *Skripsi*. (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah, 2011).

Islamiah, Asmaul. Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik. *Skripsi*. (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018).

Putri, Mutiara. Perilaku Keagamaan Mantan HTI Pasca Terbit Perppu Ormas No. 2 Tahun 2017 (Studi Kasus di Desa Cinunuk Kabupaten Bandung). *Skripsi*. (Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018).

Uswatun Hasanah, Yosi. Perilaku Keberagamaan Anak Jalanan di Ledhok Timoho, Kelurahan Muja Muju, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi*. (Jurusan Perbandingan Agama UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta: 2007).

Jurnal

Abdul Mujib. Pengembangan Kepribadian dalam Psikologi Islam.Koordinat: *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta*. Vol. No.2.Oktober2005.https://scholar.google.co.id/scholar/hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+pengembangan+kepribadian+dalam+psikologi+islam&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D5Ub69dZIAkgj (6 Juli 2019. 10:00).

SitiNaila Fauzia. Perilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 9 Edisi 2. November 2005. hal. 304. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3507. (20 Juli 2019, 17:00).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Falyana R.Salanty. Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara. *Journal "Acta Diurna"* Volume IV. No.1. Tahun 2015. https://scholar.google.co.id/scholar?hl-id&as_sdt-0%2C5&q=jurnal+pengaruh+permainan+interner+terhadap+perilaku+remaja+di+kelurahan+karombasan+utara&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DFfI3ISr57_AJ (7 Juli 2019, 14:36).

RidwanSyahran. Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 1 Juni 2015, hal 86, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3DOY4ALES24cJ. diakses 14 Mei 2019, 09:15.

Maria Yohanesti Gola Nuhan. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa KelasIV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 6 Tahun ke-5 2016, hal. 496, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3DlbfbOdMu64EJ, diakses 14 Mei 2019, 09:30.

Internet

Baby Cher Stores, *"Teori Game Online",Official Website of Baby Cher Stores,* https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial, diakses 29 Maret 2019.

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

Nad2. *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*. http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html, diakses 30 Maret 2019, 19.00 WIB.

Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG*, https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaam-moba-rpg-mmorpg/, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

Widhiyanto, Yuhan W. *Game Online Meresahkan Orang Tua*, https://gurumenulisindonesia.wordpress.com/2016/03/02.game-online-meresahkan-orang-tua/, (16 Juli 2019, 08:15).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id