

**Tinjauan Hadis Akhlak dalam Permainan Roblox pada Anak di
Akun @Robloxtopicindonesia**

(Kajian Netnografi)

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag) dalam
Program Studi Ilmu Hadis



Oleh:

Alwan Ramdhani

07020522023

PROGRAM STUDI ILMU HADIS

FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alwan Ramdhani

NIM : 07020522023

Program Studi : Ilmu Hadis

Fakultas : Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan
Ampel Surabaya

Judul : "Tinjauan Hadis Akhlak dalam Permainan Roblox pada
Anak di Akun @Robloxtopicindonesia (Kajian
Netnografi)".

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

Surabaya, 5 Januari 2026

Saya yang membuat pernyataan,



Alwan Ramdhani

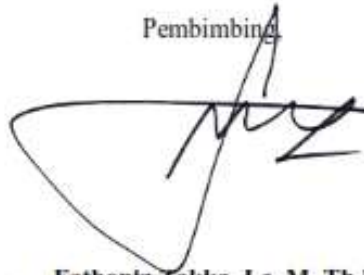
NIM. 07020522023

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Tinjauan Hadis Akhlak dalam Permainan Roblox dan Pengaruhnya pada Anak di Akun @Robloxtopicindonesia” yang ditulis oleh Alwan Ramdhani ini telah disetujui untuk diajukan

Surabaya, 30 Desember 2025

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Fathoniz Zakka', written over a large, faint, stylized letter 'Z' that serves as a background for the signature.

Fathoniz Zakka, Lc, M. Th.I

NIP. 198412192023211010

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Tinjauan Hadis Akhlak dalam Permainan Roblox pada Anak di Akun @Robloxtopicindonesia (Kajian Netnografi)” yang ditulis oleh Alwan Ramdhani ini telah diuji didepan tim penguji pada tanggal

7 Januari 2026

Tim Penguji:

1. Fathoniz Zakka, Lc, M.Th.I
2. Rif'iyatul Fahimah, Lc, M.Th.I
3. Dr. H. Budi Ichwayudi, M.Fil.I
4. Dakhirotul Ilmiyah, M.HI



Surabaya, 7 Januari 2026

Dekan,

Fakultas Ushuluddin dan Filsafat



Prof. Abdul Kadir Rivadi, Ph.D

NIP. 197008132005011003



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

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 : Alwan Ramdhani
NIM : 07020522023
Fakultas/Jurusan : Ushuluudin dan Fikrah / Ilmu Hadis
E-mail address : Dhannwann@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 :

Tinjauan Hadis Akhlak ~~Roda~~ Dalam Permainan Roblox
pada anak di Akun @RobloxtopicIndonesia
(kajian Netnografi)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 12 Januari 2026

Penulis

(Alwan Ramdhani)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola bermain anak dari permainan tradisional menjadi permainan digital, salah satunya permainan Roblox yang populer di kalangan anak dan remaja. Meskipun memiliki sisi positif, permainan Roblox juga memiliki berbagai dampak negatif terhadap pembentukan akhlak anak, seperti bahasa yang kasar, kekerasan, pembullying, unsur seksual terselubung, serta perilaku tidak baik yang banyak diungkap dalam konten akun YouTube @Robloxtopicindonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan studi kepustakaan. Selain itu, pada penelitian ini data primer diperoleh dari hadis riwayat Tirmidzi nomor 1987 dan konten pada akun YouTube @Robloxtopicindonesia, sedangkan data sekunder berasal dari buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas hadis akhlak riwayat Tirmidzi nomor 1987, memaknai hadis tersebut menggunakan pendekatan *Ma'ani al-hadis*, serta mengkaji pengaruh permainan Roblox terhadap akhlak anak menggunakan teori netnografi digital. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi digital, dokumentasi, dan kajian literatur yang kemudian dianalisis dengan mengintegrasikan *Ma'ani al-hadis* dan netnografi digital. Adapun hasil penelitian ini adalah pertama, hadis riwayat Tirmidzi nomor 1987 memiliki kualitas hasan shahih dan dapat dijadikan hujjah dalam menetapkan prinsip akhlak karena mengandung ajaran dasar tentang ketakwaan, pengendalian diri, penghapusan keburukan dengan kebaikan, serta pentingnya berakhlak mulia dalam setiap kondisi. Temuan netnografi menunjukkan bahwa permainan Roblox berpotensi memengaruhi akhlak anak secara negatif apabila dimainkan tanpa pengawasan dan pendampingan orang tua. Oleh karena itu, nilai-nilai akhlak dalam hadis Nabi dapat dijadikan landasan normatif dan etis sebagai upaya dalam membentengi anak dari pengaruh negatif permainan digital. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah kajian hadis kontemporer serta memberikan kontribusi praktis bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam membangun literasi digital berbasis nilai-nilai Islam.

Kata Kunci: Hadis, Akhlak, Roblox, Ma'anil hadis, Netnografi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
G. Metodologi Penelitian	14
H. Sistematika Penulisan	17
BAB II.....	20
NETNOGRAFI, YOUTUBE SEBAGAI MEDIA SOSIAL, PERMAINAN DIGITAL DALAM PERSPEKTIF ISLAM, KAIDAH KESAHIHAN HADIS, <i>MA'ĀNĪ AL-HADĪS</i>	20
A. Landasan Teori.....	20
B. Netnografi Digital	20
1. Pengertian Netnografi.....	20
2. Perbedaan Utama Netnografi dengan Etnografi Tradisional.....	22
3. Tahapan Netnografi Menurut Robert V.Kozinets	23
C. Aplikasi Youtube Sebagai Media Sosial.....	26
D. Permainan Digital dalam Perspektif Islam.....	27
E. Kaidah Kesahihan Hadis	29

F. <i>Ma'ānī al-Hadīs</i>	32
BAB III	35
PAPARAN DATA AKUN @ROBLOXTOPICINDONESIA, HADIS, TAHRIJ, I'TIBAR	35
A. Data Akun Youtube @Robloxtopicindonesia.....	35
B. Hadis Riwayat Tirmidzi No. 1987	41
C. Tahrij hadis.....	42
D. Skema Sanad	45
E. Skema Sanad Gabungan.....	53
F. I'tibar.....	54
G. Data Perawi Hadis.....	55
H. Syarah Hadis Riwayat Tirmidzi No 1987	69
BAB IV	72
ANALISIS KUALITAS HADIS, PEMAKNAAN HADIS, DAN ANALISIS NETNOGRAFI PENGARUH PERMAINAN ROBLOX SERTA RELEVANSINYA DENGAN HADIS.....	72
A. Analisis Kualitas Hadis Riwayat Tirmidzi No. 1987.....	72
B. Pemaknaan Hadis Riwayat Tirmidzi Melalui Pendekatan Ma'anil hadis..	74
C. Analisis Netnografi Pengaruh Permainan Roblox dan Relevansinya dengan Hadis.....	77
BAB V.....	83
PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Al-'Ala Muhammad Abdurrahman bin abdurrahim Al-Mubarakfuri. *Tuhfat Al-Ahwadzi Syarh Jami' At-Tirmidzi*. Vol. 6. Dar-Kutub Al-Ilmiyah, 1331.
- Abu Muhammad Abdullah bin Abd ar-Rahman bin al-Fadl bin Bahram bin Abd as-Samad ad-Darimi at-Tamimi as-Samarqandi. *Sunan al-Darimi*. 1 ed. Vol. 3. Dar al-Mughni, 1412.
- Angga, Prayuda, Damanik Nurliana, dan Idris Siregar. "Pandangan Hadis Tentang Dampak Kecanduan Game Online 'Mobile Legend' Pada Psikologis (Studi Kasus Di Kalangan Remaja Desa Sempajaya Kab.Karo)." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2025): 147–61. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i2.980>.
- Annette, Markham, dan Buchanan Elizabeth. *Ethical Decision-Making and Internet Research Recommendations from the Aoir Ethics Working Committee (Version 2.0)*. 2012. http://ethics.aoir.org/index.php?title=Main_Page.
- Blog, Formplus. "Netnography in Research: What It Is, Important, Pros & Cons." Diakses 30 November 2025. <https://www.formpl.us/blog/https://www.formpl.us/blog/netnography-in-research-what-it-is-important-pros-cons>.
- "Dampak Game Online terhadap Moral dan Etika Siswa Sekolah Dasar - Kompasiana.com." Diakses 30 September 2025. <https://www.kompasiana.com/atikahnrrzh/6579d4c912d50f2e0c2d1a82/dampak-game-online-terhadap-moral-dan-etika-siswa-sekolah-dasar>.
- Dezuanni, Michael, Amy Schoonens, Amanda Levido, dan Tama Bruno Leaver. *ROBLOX: A Rapid Analysis*. Queensland University of Technology, 2025. <https://doi.org/10.5204/rep.eprints.254236>.
- Dr. H. Abdul Majid Khon, M.Ag. *Takhrij dan Metode Memahami Hadis*. Amzah, 2014.
- Eriyanto, Dr., S.I.P, M. Si,. *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif Dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial*. Pt Remaja Rosdakarya, 2022.
- Fatonah, Aisyah Maratul. "Memangun Jiwa Kreatif Pada Tahap Permainan Paralel Dengan Melalui Game Roblox." *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* 8 (Desember 2024): 71–75.
- Feri Sulianta. "Netnografi - Dasar Dan Perkembangan Etnografi Digital - Feri Sulianta." ResearchGate. Diakses 9 November 2025. https://www.researchgate.net/publication/355076621_Netnografi_-_Dasar_dan_Perkembangan_Etnografi_Digital_-_Feri_Sulianta.

Haeriah, Imam Muttaqijn, dan Eka Yulyawan Kurniawan. "Dampak Penggunaan Media Digital Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 7 Tahun." *Seroja: Jurnal Pendidikan* 2, no. 4 (2023): 525.

Hazrina Imania, "Dampak Game Roblox terhadap Kemampuan Regulasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun." t.t. Diakses 4 Oktober 2025. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/83498/1/SKRIPSI%20HAZRINA%20%281120018400051%29%20watermark.pdf>.

Ibn Manzur. *Lisan al- 'Arab*. Dar Sader, 1990.

Idri, Arif Jamaluddin Malik, M. Nawawi, dan Syamsudin. *Studi Hadis*. UIN Sunan Ampel Press, 2021.

Imam Ahmad ibn Hanbal. *Musnad Imam Ahmad ibn Hanbal*. 1 ed. Vol. 35. Mu'assasat al-Risālah, 2001.

Ivan Fahmi Fadillah. "Analisis Konsep Taqwa Dalam Al-Quran: Studi Terhadap Ayat-Ayat Yang Menyebutkan Taqwa." *Jurnal Mahasiswa Humanis* 3, no. 3 (2023).

Kemenag. "Roblox dan Edukasi Digital." <https://kemenag.go.id>. Diakses 28 September 2025. <https://kemenag.go.id/opini/roblox-dan-edukasi-digital-SJ3cI>.

Khoiriyah, Siti. "Digitalisasi Permainan: Dampak Dan Tren Pergeseran Dari Permainan Tradisional Ke Dunia Digital." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2024): 320–33. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>.

Khon, Abdul Majid. *Ulumul Hadis*. 2 ed. Amzah, 2015.

Kozinets, Robert V. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. SAGE, 2010.

Kozinets, Robert V. *Netnography: Redefined*. 2 ed. SAGE, 2015.

Kozinets, Robert V. *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research*. 3 ed. SAGE, 2019.

Kozinets, Robert V. "The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities." *Journal of Marketing Research* 39, no. 1 (2002): 61–72. <https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935>.

Kozinets, Robert V. "The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities." *Journal of Marketing*

Research 39, no. 1 (2002): 61–72.
<https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935>.

M. Syuhudi Ismail. *Metodologi Penelitian Hadis*. Pustaka Pelajar, 2008.

Maharani, Dwi, dan Erna Budiarti. “Pengaruh Media Digital & Mutu Perangkat Terhadap Kemampuan Bahasa Pada AUD Melalui Konten Youtube.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 03 (2022): 433.

“MARAHIN ORANG SUS DI GAME VOICE ROBLOX!! JADI POLISI ROBLOX.... - YouTube.” Diakses 18 Desember 2025.
https://www.youtube.com/watch?v=Zkc-DBFC__E.

Maria, Ina. “Strategi Dakwah Di Era Milennial (Kajian Hadist Manra’a Minkum Munkaran).” UIN Raden Fatah Palembang, 2020.

Maulana, Albarra. “Game Online Roblox Berdampak Buruk Pada Psikologis Anak.” Rri.Co.Id - Portal Berita Terpercaya. Diakses 30 September 2025.
<https://rri.co.id/iptek/1760918/game-online-roblox-berdampak-buruk-pada-psikologis-anak>.

“Media and Children.” Diakses 30 September 2025.
<https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/>.

Muhammad bin Isa At-Tirmidzi. *Sunan Al-Tirmidzi*. 1 ed. Vol. 3. Daar Al-Gharb Al-Islami, 1996.

Muhammad bin Ismail Al-Bukhari. *Shahih Bukhari*. Vol. 8. Dar Tawq Al-Najat, 1422.

Mustafa, Ibrahim, Ahmad Hasan Al-Zayyat, Hamid Abd Al-Qadir, dan Muhammad Ali An-Najjar. *Al-Mu’jam al-Wasīṭ*. 4 ed. Maktabah al-Shurūq al-Duwalīyyah, 2004.

Naysābūrī, Abū ‘Abd Allāh Muḥammad ibn ‘Abd Allāh al-Ḥākīm al-. *Ma’rifat ‘ulūm al-ḥadīth*. 1 ed. Dār al-Kutub al-‘Ilmiyyah, 2003.

Prof Dr Sugiyono; *METODE PENELITIAN ; KUANTITATIF, KUALITATIF, Dan R&D*. Alfabeta, 2015. Bandung. //e-library.poltekbangsby.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D3144.

Rizal, Muhammad, Najmuddin Najmuddin, Muhammad Iqbal, dan Zahriyanti Zahriyanti. “Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Melalui Platform Digital Terhadap Siswa SD/MI Di Kabupaten Bireuen.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 01 (2023): 324.

“ROBLOX TOPIC INDONESIA - YouTube.” Diakses 18 Desember 2025.
<https://www.youtube.com/>.

Saiful Basori dan Zainuddin Fanani. “Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 5 (September 2025): 101–15. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i4.7547>.

Sari, Anifa Yunita. *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Metro*. t.t.

Seale, Clive, Giampietro Gobo, Jaber F. Gubrium, David Silverman, dan Sara Delamont. *Sage Research Methods - Qualitative Research Practice - Ethnography and Participant Observation*. t.t. Diakses 30 November 2025.
<https://methods.sagepub.com/book/edvol/qualitative-research-practice/chpt/ethnography-participant-observation>.

Suhartono, S., dan Nur Rahma Yulieta. “PENDIDIKAN AKHLAK ANAK DI ERA DIGITAL.” *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2019): 36–53.

Sulaiman bin Ahmad bin Ayyub bin Mutayr al-Lakhmi ash-Shami, Abu al-Qasim ath-Tabarani. *al-Mu'jam al-Kabir*. 2 ed. Vol. 20. Maktabat Ibn Taimiyyah, 1415.

“Surat Al-Hadid Ayat 20: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online.” Diakses 8 Januari 2026. <https://quran.nu.or.id/al-hadid/20>.

Syas, Mulharnetti, dan Umair Shiddiq Yahsy. “Komodifikasi Users Pada Platform Game Online Roblox.” *Jurnal InterAct* 11, no. 2 (2022): 98–109.
<https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>.

Wahyunanda Kusuma Pertiwi. “Sejarah YouTube, Berawal dari Situs Kencan Online hingga Dibeli Google.” KOMPAS.com, 10 Desember 2024.
<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/15310057/sejarah-youtube-berawal-dari-situs-kencan-online-hingga-dibeli-google>.

Yusuf bin Abd Al-Rahman ibn Yusuf, Abu Al-Hajjaj, dan Jamal Al-Din Ibn Al-Zaki. *Tahdzib Al Kama Fi Asma' Al-Rijal*. Mu'assasat al-Risālah, 1980.

Zulfahmi Alwi dan Arifuddin Ahmad. *Metodologi Pemahaman Hadis: Kajian Ma'anil Al-Hadits*. Alauddin University Press, 2012.