

**UPAYA ORANG TUA MUSLIM DALAM MENGATASI DAMPAK BURUK GAME ONLINE
PADA ANAK MELALUI PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA DI PEKON BANJARSARI
KECAMATAN TALANG PADANG KABUPATEN TANGGAMUS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

ERLANGGA AJI KURNIAWAN

NPM : 1811010220a

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H/2022 M

**UPAYA ORANG TUA MUSLIM DALAM MENGATASI DAMPAK BURUK GAME ONLINE
PADA ANAK MELALUI PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA DI PEKON BANJARSARI
KECAMATAN TALANG PADANG KABUPATEN TANGGAMUS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

ERLANGGA AJI KURNIAWAN

NPM : 1811010220

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



Pembimbing 1: Dra. Istihana, M.Pd

Pembimbing 2: Dr. Sunarto. M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2022 M**

ABSTRAK

UPAYA ORANG TUA MUSLIM DALAM MENGATASI DAMPAK BURUK GAME ONLINE PADA ANAK MELALUI PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA DI PEKON BANJARSARI KECAMATAN TALANG PADANG KABUPATEN TANGGAMUS

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini sudah banyak digunakan oleh orang. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi saat ini yaitu internet. Berbagai informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi saja, berbagai sarana hiburanpun juga dapat mudah diproses antara lain Game Online.

Game Online adalah jenis permainan komputer atau smartphone yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem untuk komputer atau kuota untuk smartphone. Game online merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda. Berdasarkan uraian di atas masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Upaya orang tua muslim dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama di pekon banjarsari Kecamatan Talang Padang Kabupaten Tanggamus.

Adapun pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana bentuk perilaku anak yang mengalami dampak buruk game online dan upaya orang tua muslim dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama di pekon Banjarsari Kecamatan Talang Padang Kabupaten Tanggamus.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebagai upaya untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang telah di uraikan, karena sifatnya menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Penelitian ini bersifat penelitian deskriptif kualitatif, cara pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sedangkan pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek penelitian meliputi, Orang tua, dan anak yang bermain *game online*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif.

kesimpulan dari peneltian ini adalah Beberapa perilaku negatif antara lain adalah malas melakukan aktifitas lain, kurangnya bersosialisai kepada masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game online tanpa menjalani kegiatan lain, seperti makan, mandi. Mengalami masalah dirumah, disekolah, anak menjadi berbohong kepada orang lain karena dorongan selalu bermain game online, dapat mengganggu kesehatan pemainnya, dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, dan mengalami penurunan dalam berkonsentrasi. Dan upaya orang tua dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama yaitu, membatasi waktu bermain game online dan mendorong anak mengikuti kegiatan keagamaan risma, menasehati dan membiasakan anak membaca Al-Qur'an.

Kata Kunci : Orang tua, Dampak Buruk Game Online.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erlangga Aji Kurniawan
Npm : 1811010220
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “upaya orang tua muslim dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama di pekon Banjarsari Kec. Talangpadang Kab. Tanggamus” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juli 2022

Penulis,



Erlangga Aji Kurniawan
NPM. 1811010220



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : UPAYA ORANG TUA MUSLIM DALAM
MENGATASI DAMPAK BURUK GAME
ONLINE PADA ANAK MELALUI PENANAMAN
NILAI-NILAI AGAMA DI PEKON
BANJARSARI KECAMATAN TALANG
PADANG KABUPATEN TANGGAMUS**

Nama : ERLANGGA AJI KURNIAWAN
NPM : 1811010220
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

DRA. ISTIHANA, M.PD
NIP. 196507041992032002

Pembimbing II

DR. SUNARTO, M. PD. I
NIP. 2014080919851009123

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd
NIP. 197205151997032004



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul: **Upaya Orang Tua Muslim Dalam Mengatasi Dampak Buruk Game Online Pada Anak Melalui Penanaman Nilai-Nilai Agama Di Pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus**. Disusun Oleh: **Erlangga Aji Kurniawan**, Npm: **1811010220**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**. Telah Diujikan Dalam Sidang Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pada Hari/Tanggal: **Kamis, 03 November 2022 Pukul 13:00 – 15:00 WIB**.

Tim Penguji

Ketua Sidang : Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd. 

Sekretaris : Muhammad Mustofa, M.Pd. 

Penguji Utama : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd. 

Penguji Pendamping I : Dra. Istihana, M.Pd 

Penguji Pendamping II : Dr. Sunarto, M.Pd.I 

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

 **Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd**
NIP. 196408281980032002

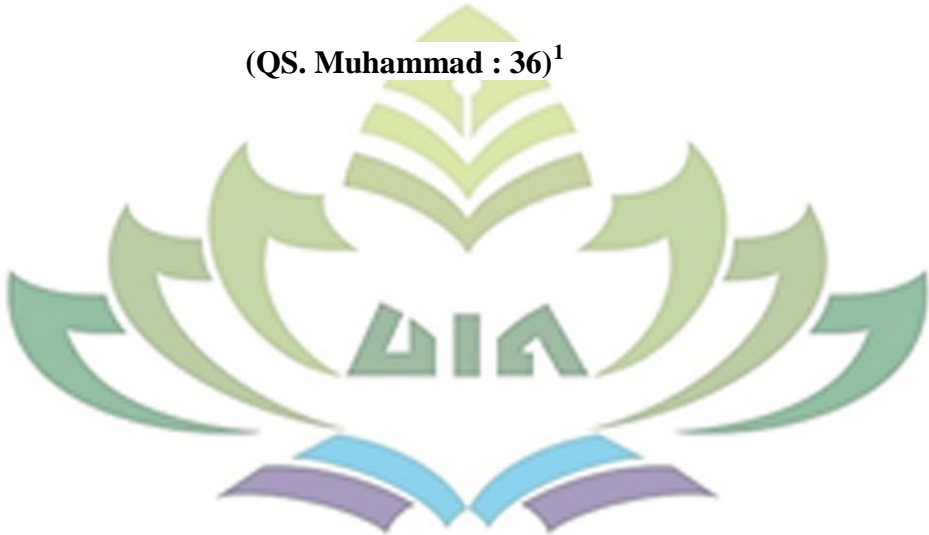


MOTTO

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَأَلْهُوٌّ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ
وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : “Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu”.

(QS. Muhammad : 36)¹



¹ Kementerian Agama, *Al-Qur'an Hafalan*, (Halim Publishing dan Distributing), hal. 507

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin berkat doa dan usaha dari kedua orang tua akhirnya tugas akhir yang berupa skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik dan berjalan lancar. Rasa syukur yang tiada hentinya terucapkan atas kehadiran Allah SWT atas nikmat yang telah diberikan kepada makhluknya. Untuk itu sebagai ucapan terimakasih atas dukungan dan bantuannya penulis mempersembahkan skripsi kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Siti Sawiah adalah sosok ibu yang tidak kenal lelah, yang selalu memberikan dukungan yang sangat amat luar biasa, hasil keringatnya mampu membiayai semua selama perkuliahan di UIN Raden Intan Lampung dan ibu adalah motivasi terkuat setiap langkah yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini. Bapak Alm. Nevi Gustiandi, semoga beliau diterima disisi yang maha kuasa, seorang ayah yang selalu ceria melihat anak-anaknya bahagia, selalu memberi nasehat kepada anak-anaknya, semoga beliau bangga dengan pencapaian anaknya. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT dan keberkahan setiap langkahnya.
2. Wali pengganti Alm ayah, Bapak Azizi, yang senantiasa memberikan motivasi dan nasehat-nasehat yang luar biasa.
3. Almamater tercinta tempat penulis menimba ilmu UIN Raden Intan Lampung, semoga selalu berjaya, maju dan berkualitas.

RIWAYAT HIDUP

Penulis adalah Erlangga Aji Kurmiawan yang lahir di Talangpadang pada tanggal 09 Februari 2001. Anak ketiga dari pasangan Bapak Nevi Gustiandi dan Ibu Siti Sawiah S.Pd. Riwayat pendidikan yang ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar di SDN 1 Banjarsari lulus pada tahun 2012, kemudian dilanjutkan ke jenjang MTs, yaitu MTs SA Ar-Rosyidiyah yang lulus pada tahun 2015, selanjutnya penulis melanjutkan ke SMA, yaitu SMAN 1 Talangpadang. Setelah lulus dari SMA tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dan mengambil program studi Pendidikan Agama Islam. Di program studi Pendidikan Agama Islam penulis melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN DR) di Pekon Talangpadang Kec. Talangpadang Kab. Tanggamus. Penulis juga melaksanakan kegiatan PPL di MTsN 1 Bandar Lampung. Selain melaksanakan kuliah, penulis juga aktif dalam UKM Tapak suci di UIN Raden Intan Lampung, penulis juga pernah mendapat prestasi yaitu juara 2 Pencak silat Lampung Championship.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrohim,

Puji syukur kehadiran Allah SWT dimana atas nikmat dan rahmatNya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga besar dan sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa berkat doa, dukungan maupun bantuan dari berbagai pihak yang bersifat moral, spiritual, langsung dan tidak langsung. Sehingga skripsi ini mampu terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada yang terhormat Bapak/Ibu :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. Umi Hijriyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Dra. Istihana, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikannya karya ilmiah sebagaimana yang diharapkan.
4. Dr. Sunarto, M.Pd.I. selaku pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktu, pikiran serta tenaga untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kawan seperjuangan Nurmala yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Keluarga besar PAI K 2018, semua tema-teman kelas yang sangat membantu dan selalu memberi dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, penulis ucapkan banyak terimakasih semoga ketulusan hati kalian yang telah membantu penulis menjadi catatan ibadah disisi Allah SWT. Amiin Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan oleh keterbatasan ilmu dan teori yang penulis kuasai.Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan kritik yang

membangun. Semoga ini dapat bermanfaat dan mendapatkan keridhoan dari Allah SWT.

Bandar Lampung, Januari 2022
Penulis,

Erlangga Aji Kurniawan
NPM. 1811010220



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
H. Metode Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Upaya Orang Tua	19
C. Muslim.....	27
D. Game Online	28
E. Penanaman Nilai-nilai Keagamaan.....	35

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek 47

B. Penyajian Fakta dan Data Penelitian..... 56

BAB IV ANALISIS DATA PENELITIAN

A. Analisis Data Penelitian 63

D. Temuan Penelitian 71

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan 77

B. Rekomendasi..... 78

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pergantian Kepala Pekon.....	85
Tabel 3.2 Luas Wilayah Pekon Banjarsari.....	86
Tabel 3.3 Batas Wilayah Pekon Banjarsari	87
Tabel 3.4 Orbitasi Pekon Banjarsari.....	91
Tabel 3.5 Temuan Hasil Penelitian.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 pedoman wawancara	40
Lampiran 2 dokumentasi	41
Lampiran 3 surat penelitian	45
Lampiran 4 surat bukti sudah melaksanakan penelitian.....	46







BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi adalah “Upaya orang tua dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai keagamaan di pekon Banjarsari Kec. Talangpadang Kab. Tanggamus” untuk menghindari adanya pemahaman yang tidak sama dengan skripsi ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam skripsi sebagai berikut :

1. Upaya : upaya adalah suatu usaha yang dilakukan dengan maksud tertentu agar semua permasalahan yang ada dapat terselesaikan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.²
2. Dampak buruk : Dampak buruk memiliki arti yang sangat kuat yaitu pengaruh yang membawa aura negative, dampak yakni suatu keyakinan untuk mempengaruhi seseorang tidak berbuat sesuai tujuan mereka atau menjauhi hal-hal yang baik.³
3. Game Online : game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game.⁴
4. Pekon Banjarsari : Banjarsari adalah salah satu Pekon yang berada di wilayah kecamatan Talangpadang, kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung, Indonesia.

B. Latar Belakang Masalah

² Hartati. 2011. Faktor – faktor yang berhubungan dengan kejadian ISPA pada anak Balita di wilayah Puskesmas Botumoito Kabupaten Boalemo Tahun 2011. Tesis Program Pascasarjana Unhas. Ibrahim, no. c (2014): 1–43.

³ Anik Suryaningsih, “Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik,” *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 7, no. 1 (2020): 1–10, <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v7i1.45>.

⁴ Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017): 28–38.

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita akses dengan sangat mudah. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan dan kemajuan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game online*. Perkembangan ilmu teknologi yang begitu pesat sejak awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan computer berkembang begitu cepat. Semua ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan segala penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi berbagai jenis game secara massal. Perkembangan dunia computer dan komunikasi menjadi satu hingga membentuk cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet. Game Online adalah jenis permainan komputer atau smartphone yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem untuk komputer atau kuota untuk smartphone.⁵

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WA yang berada diseluruh jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal inilah yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring dengan berkembangnya zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah,

⁵ Jonathan Lukas, *jaringan komputer*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2006) hal. 2

kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari.⁶ Game online merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda.⁷

Pada zaman ini, game online sudah tidak asing lagi dikalangan remaja, anak-anak hingga orang dewasa. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* ini sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game centre* di lingkungan sekitar yang menawarkan harga terjangkau oleh semua kalangan termasuk anak-anak. *Game centre* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game centre* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game centre* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* yang semakin canggih juga banyak menawarkan game baik game offline maupun game online.⁸

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau tujuan untuk refreshing. Game online adalah permainan yang berbasis elektronik visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata terasa lelah dan kering. Game online sangat berkembang pesat akhir akhir ini, semakin lama permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan sebagainya. Game online dapat dimainkan sendiri dan bermain bersama banyak orang. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Game online yang saat ini

⁶ Wiharso Kurniawan, *Computer Starter Guide*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007) hal. 20

⁷ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017)

⁸ Agung, "pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa", (2016) hal. 2

berkembang pesat khususnya di Indonesia seperti, *Mobile Legend Bang-bang*, *PUBG Mobile*, *Hago*, dan *Free Fire*.⁹

Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan di dalam Al-Quran bahwa isi dunia ini adalah permainan dan senda gurau, sebagaimana firman Allah SWT :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ ٱللَّهُ وَإِن تُوْمِنُواْ وَتَتَّقُواْ يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : “Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu”. (Q.S Muhammad Ayat 36)

Dari ayat tersebut jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali bermain Game online yang dinikmati sebagian masyarakat, khususnya anak-anak. Banyak anak-anak yang saat ini banyak waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game online. Internet memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi internet juga bisa menimbulkan bahaya, termasuk penggunaan Game online ini.

Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.¹⁰

Banyak dampak yang sering terjadi akibat dampak buruk game online, dampak buruk game online ini sering muncul dalam kehidupan sehari-hari, dan terbagi menjadi 5 aspek, yaitu : Aspek Kesehatan, Aspek Psikologis, Aspek Akademis,

⁹ “Dampak game online terhadap konsentrasi pendidikan agama Islam di sekolah kecamatan Rimbo Ulu Nita Febriani,” 2021.

¹⁰ Baggio, et.all, *Reframing Video Gaming and Internet Use Addiction: Empirical cross-nation Comparison of Heavy Use Over Time and Addiction Scales Among Young Users*. Jurnal kesehatan, 2016, 111 (3), hal. 513

Aspek Sosial, dan Aspek Keuangan. Contohnya seperti dalam Aspek Kesehatan, para pemain game online rela mengabdikan waktunya bermain game online dengan begadang setiap harinya tanpa memikirkan efeknya. Dalam Aspek Psikologis, Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Kemudian Aspek Akademik, banyak waktu luang yang terbuang Cuma-Cuma yang seharusnya dipakai untuk mempelajari pelajaran disekolah justru malah sering dihabiskan hanya untuk bermain game online. Aspek Sosial, anak yang terbiasa hidup di dunia maya, biasanya kesulitan ketika harus berinteraksi di dunia luar, mereka akan memiliki sikap anti sosial. Dan Aspek Keuangan, game online membutuhkan biaya internet yang dipakai melalui kuota, anak yang tidak memiliki penghasilan sendiri akan berbohong kepada orang tua, serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat tetap bermain game online, atau membeli voucher, diamond, dan item-item didalam game online, bahkan menghabiskan uangnya hanya untuk bermain judi online.¹¹

Penggunaan Smartphone atau Gadget bagi anak seperti dua mata pisau. Satu sisi memberikan dampak positif bagi pertumbuhan anak disisi lain berdampak bahaya bagi perkembangan karakternya. Terkait dengan Hal tersebut peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak¹² saat bermain Game online. Orang tua seharusnya bisa membatasi

¹¹ Eryzal Novrialdy, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Padang, "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and Its Preventions" 27, no. 2 (2019): 148–58, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

¹² fathia nurfadilah, badru zaman, and nur faizah romadona, "upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget," *edukid* 16, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.17509/edukid.v16i2.21532>.

anak saat bermain Game online, khususnya orang tua muslim. Orang tua harus mempunyai upaya-upaya apa saja yang dilakukan agar anak tidak ketergantungan saat bermain Game online.

Hal ini dijelaskan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya : Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Q.S Luqman ayat 13)

Ayat diatas menjelaskan bahwa Orang tua harus bisa mendidik anak agar tidak mempersekutukan Allah SWT, orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan anak, agar anak tidak terjerumus kedalam hal-hal negatif.

Untuk mencapai maksud tertentu orang tua harus menanamkan nilai-nilai agama pada anak khususnya agama islam, nilai-nilai islam yang diberikan orang tua dalam kehidupan sehari-hari harus disertai dengan amalan dan contoh yang baik dalam keluarga.¹³ Nilai-nilai islam harus ditanamkan pada anak sejak usia dini atau sejak lahir, karena akan lebih tertanam dalam jiwanya pada usia dewasa kelak.

Dengan demikian peran dan tanggung jawab orang tua yaitu bagaimana caranya menanamkan nilai-nilai islam pada anak melalui keteladanan orang tua sejak dini. Dalam hal ini, menolong anak, bukan hanya tahu membedakan benar dan salah, akan tetapi mengadakan keputusan yang benar dan bertanggung jawab sesuai hati nurani yang tulus dan ikhlas.

Di pekan Banjarsari, kecamatan Talangpadang, Kabupaten Tanggamus, 5 dari 7 anak mengalami dampak buruk dari game online, seperti Adiksi (kecanduan), terbungkalainya kegiatan di dunia nyata, dan sering berbicara kasar dan kotor saat bermain game online.

¹³ Siti Mukharomah, "Nilai-nilai islam pada anak dalam keluarga di desa kebakalan kecamatan mandiraja," 2016.

Game online dapat memberikan dampak buruk pada anak. Sehingga diperlukan upaya agar anak dapat terhindar dari dampak buruk Game online. Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang Game online. Namun dari banyaknya penelitian itu, masih sedikit penelitian yang fokus untuk mengatasi dampak buruk Game online. Dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “ Upaya Orang Tua Muslim Dalam Mengatasi Dampak Buruk Game Online Pada Anak Melalui Penanaman Nilai-nilai Agama Di Pekon Banjarsari Kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus”.

C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

1. Fokus penelitian

Penelitian ini difokuskan kepada upaya orang tua muslim dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama di pekon banjarsari kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus

2. Sub Fokus penelitian

1. Upaya orang tua mengatasi dampak buruk, adiksi (kecanduan) game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama.
2. Upaya orang tua mengatasi dampak buruk, berbicara kasar dan kotor pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana bentuk perilaku anak yang mengalami dampak buruk Game Online di Pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus?
2. Bagaimana hasil Upaya orang tua dalam mengatasi Dampak Buruk Game Online melalui penanaman nilai-nilai agama di Pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bentuk perilaku anak yang mengalami dampak buruk Game Online di Pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus?
2. Untuk mengetahui hasil Upaya orang tua dalam mengatasi Dampak Buruk Game Online melalui penanaman nilai-nilai agama di Pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan secara teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menambah sumbangan ilmu pengetahuan dan karya ilmiah yang baru bagi penulis.
- b. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan baru bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan pada umumnya dan pada agama islam khususnya.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan penulis dalam menemukan suatu permasalahan yang terdapat di masyarakat juga untuk kemampuan penulis dalam menganalisis upaya orang tua dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama di pekon Banjarsari Kec. TalangPadang Kab. Tanggamus.
- b. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang hal apa saja yang dapat mengatasi dampak buruk game online, sehingga faktor-faktor tersebut dapat dijadikan informasi dan gambaran agar semua masyarakat dapat mengetahui cara orang tua muslim mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman

nilai-nilai agama, agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri ataupun orang lain.

G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Dari penelitian Nurfadila, Zaman, dan Ramadona, dalam jurnalnya yang berjudul “*upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandangan orang tua terhadap penggunaan gadget untuk anak terdapat pendapat positif dan pendapat negatif. Adapun upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget meliputi: 1) Bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama; 2) tidak mencontohkan menggunakan gadget di depan anak sehingga harus bersembunyi saat menggunakan gadget; 3) mengajak anak untuk bermain diluar dan berinteraksi dengan tetangga dan mengalihkan perhatiannya dengan kegiatan lain; 4) memasukan anak kesekolah agar mengurangi frekuensi anak menggunakan gadget; 5) memberhentikan akses wifi dirumah. Adapun pihak yang membantu dalam pencegahan yaitu dari pihak keluarga yang membantu mengingatkan. Direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian lanjutan dengan memperdalam ketergantungan gadget pada anak usia dini ini, dengan desain penelitian lain atau menggunakan sampel yang lebih banyak.
2. Dari penelitian Nurul Ismi dan Akmal, dari jurnalnya yang berjudul *Dampak Game Online Terhadap Prilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh

guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa.

3. Dari penelitian Nita Febriani, *Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, tahun 2021. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Perilaku belajar siswa di SMP Negeri 11 Tebo sangatlah tidak efektif dan siswanya sulit untuk berkonsentrasi ketika sedang belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mereka tidak memiliki antusias belajar. (2) Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Tebo adalah: Siswa menjadi Tidak konsentrasi ketika belajar karena hanya terfokus kepada *game online* saja. *Game online* membuat siswa menjadi malas, dan akhirnya kecanduan *game online*. Sehingga mereka tidak bisa mengatur waktu, kapan harus belajar dan kapan harus bermain. Hal ini menyebabkan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbelengkalai dan tidak dikerjakan. Terdapat dampak positif dan negative dalam bermain *game online* tersebut, akan tetapi dalam penelitian ini lebih cenderung atau lebih banyak dampak buruknya. (3) Solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* yaitu memberi nasehat, *punishman* atau hukuman, dan bekerjasama dengan orang tua siswa untuk mengawasi anaknya ketika dirumah agar tidak selalu bermain *game online*
4. Dari penelitian Eryzal Novriadi dari Jurnalnya yang berjudul *Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya*, penelitian ini bertujuan mengkaji berbagai alternatif untuk mencegah kecanduan *game online*, terutama terhadap remaja yang mengalaminya. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online*. Kecanduan *game online* pada

remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu. Tulisan ini diharapkan dapat membantu dalam upaya pencegahan kecanduan *game online*. Lebih lanjut, penelitian di masa yang mendatang perlu untuk mengkaji secara mendalam berbagai alternatif lain dari pencegahan kecanduan *game online*.

5. Dari penelitian Maulidiyah dan Eka Cahya, dalam jurnalnya yang berjudul “*Penanaman nilai-nilai agama dalam pendidikan anak di era digital*”. Dunia mengalami perubahan mendasar yang sangat besar sebagai akibat dari era digital. Tidak hanya dalam bidang teknologi dan komunikasi, perubahan juga terjadi pada perilaku anak sehari-hari. Berbagai tayangan yang tidak baik dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak dan dapat menimbulkan efek perilaku negatif pada anak. Diperlukan pengawasan dari orang tua untuk membimbing anak agar dampak negatif dapat diminimalisir. Permasalahan yang terjadi adalah kebanyakan orang tua bingung tentang apa yang harus dilakukan untuk mempersiapkan anak menghadapi lingkungannya. Penanaman nilai-nilai agama sejak dini diharapkan menjadi salah satu benteng anak menghadapi perubahan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penanaman nilai-nilai agama sejak dini di era digital yang penuh tantangan luar biasa melalui beberapa strategi penanaman nilai-nilai agama seperti memahami tanggung jawab orang tua, komitmen orang tua terhadap anak, dan belajar dari keteladanan yang paling mulia dalam kehidupan. Islam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan bagi dunia pendidikan anak khususnya di lingkungan keluarga dalam mempersiapkan anak di era digital yang juga disebut sebagai era disrupsi.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Desain Penelitian

Berdasarkan dengan judul yang diambil, Kirk dan Miller dalam moleong mendefinisikan bahwa “penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.¹⁴ Metode deskriptif juga dapat didefinisikan sebagai suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebagai upaya untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang telah di uraikan, karena sifatnya menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Dengan kata lain penelitian ini berupaya untuk menggambarkan, menguraikan suatu keadaan yang sedang berlangsung berdasarkan fakta dan informasi yang di dapatkan di lapangan dan kemudian dilakukan analisa berdasarkan variabel yang satu dengan yang lain supaya untuk memperoleh solusi tentang upaya orang tua muslim dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak di pekan Banjarsari kec. Talangpadang Kab. Tanggamus.

Pemilihan metode ini dilakukan atas beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden; ketiga, metode ini lebih peka dan lebih menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.¹⁵

¹⁴ L.J. Moeloeng, “Metodologi Penelitian Kualitatif,” *Bandung : Remaja Rosdakarya*, 2014. Hal. 3

¹⁵ *Ibid.*, hal. 5

2. Jenis penelitian dan sifat penelitian

a. Jenis Penelitian

Dilihat dari tempat pelaksanaannya penelitian ini termasuk kedalam penelitian lapangan (*Field Research*). Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu kelompok sosial, individu, lembaga atau masyarakat.¹⁶ Sedangkan menurut M. Iqbal Hasan penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang dilakukan dilapangan atau responden.¹⁷

b. Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan suatu hal seperti kondisi apa adanya yang ada dilapangan.¹⁸ Jadi penelitian ini menggambarkan sifat-sifat suatu individu, gejala-gejala, keadaan dan situasi kelompok tertentu secara tepat. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto “apabila penelitian bermaksud untuk mengetahui keadaan suatu mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak dan sejauh mana dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan dan menerangkan suatu peristiwa.”¹⁹

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Dengan kata lain penelitian ini berupaya untuk menggambarkan, menguraikan suatu keadaan yang sedang berlangsung berdasarkan fakta dan

¹⁶ Suharsimi Arikunto, “Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek / Suharsimi Arikunto,” *Rineka Cipta* 2006, no. 2006 (2006). Hal.46

¹⁷ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, 2002. Hal. 38

¹⁸ Prasetya Irawan, *Logika Dan Prosedur Penelitian STI A-LAN* (Jakarta: Setiawan Pers, 2004). Hal.60

¹⁹ Arikunto, “Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek / Suharsimi Arikunto.” Hal. 177

informasi yang di dapatkan di lapangan dan kemudian dilakukan analisa berdasarkan variabel yang satu dengan yang lain supaya untuk memperoleh solusi tentang upaya orang tua muslim dalam mengatasi dampak buruk game online pada anak melalui penanaman nilai-nilai agama di pekon Banjarsari Kec. Talangpadang Kab. Tanggamus.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber utama melalui observasi dan wawancara lapangan. Sedangkan data sekunder yaitu data yang di peroleh dari bacaan literatur-literatur serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini, dengan kata lain data sekunder dapat diperoleh dari sumber kedua berupa peristiwa serta dokumentasi yang bersifat lisan atau tulisan. Data sekunder ini digunakan sebagai data pelengkap atau data pendukung dari data primer.

a) Data Primer

Data primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Yakni data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dan observasi terhadap perkembangan permasalahan di pekon Banjarsari Kec. Talangpadang Kab. Tanggamus.

b) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui dokumentasi yang meliputi profil dan struktur organisasi pekon Banjarsari Kec. Talangpadang Kab. Tanggamus.

b. Sumber Data

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.²⁰ Sumber data berupa perkataan maupun tindakan, yang didapat melalui wawancara. Sumber data peristiwa di dapat melalui observasi. Dan sumber data dokumen didapat melalui instansi terkait.

Sumber data disini merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh yaitu :

- a. Sumber data berupa manusia, yakni orang tua, dan para anak-anak di pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus. Sumber data berupa suasana, dan kondisi di pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus.
- b. Sumber data berupa dokumentasi, berupa foto kegiatan, arsip dokumentasi resmi yang berhubungan dengan keberadaan anak, baik jumlah anak, dan bentuk kehidupan para anak di pekon Banjarsari Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang di ambil untuk mendapatkan data/fakta yang terjadi pada subjek penelitian untuk memperoleh data yang valid. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi.

A. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan langsung turun kedalam lingkungan dimana penelitian itu dilakukan disertai dengan mencatat hal-hal yang muncul terkait dengan informasi data yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan metode ini untuk mengamati secara langsung data yang ada

²⁰ Suharsimi arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta : Rineka cipta, 2010), hal. 172

dilapangan, terutama tentang data yang ada di pekon Banjarsari Kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus.

Metode ini digunakan untuk mengungkapkan data yang mana secara langsung dapat mengamati hal yang berhubungan dengan dampak game online pada anak di pekon Banjarsari Kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus.

Langkah-langkah yang dilakukan :

- a) Mengamati upaya Orang tua kepada anak di pekon Banjarsari Kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus.
- b) Mengamati dampak buruk Game online pada anak di pekon Banjarsari Kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus.

B. Metode Wawancara

Metode wawancara peneliti lakukan untuk memperoleh data, dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan responden dan menengarkan langsung serta mencatat dengan teliti apa yang diterangkan oleh responden, metode ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari beberapa sumber data yang bersangkutan yaitu, Orang tua, anak dan masyarakat sekitar. Sebelum penulis melakukan wawancara, penulis sudah mempersiapkan seperangkat pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian.

Adapun datanya meliputi :

- a) Upaya Orang tua pada anak di pekon Banjarsari Kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus
- b) Dampak buruk Game online pada anak di pekon Banjarsari Kecamatan Talang padang Kabupaten Tanggamus

Interview ditinjau dari segi pelaksanaannya, maka peneliti menggunakan interview terstruktur yang digunakan oleh pewawancara dengan

membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti, yang dimaksud dalam interview terstruktur.

C. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu cara mencari data terhadap hal-hal seluk beluk penelitian naik berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, prasasti, majalah, agenda dan lain-lain. Data tersebut antara lain :

- 1) Historis dan geografis
- 2) Struktur Organisasi
- 3) Keadaan Pekon
- 4) Keadaan sarana dan prasarana.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini yang akan dianalisis adalah melalui pendekatan kualitatif dengan menggunakan cara deduktif. Deduktif adalah suatu proses berfikir dengan mengemukakan permasalahan yang bersifat umum kemudian dibahas kepada permasalahan yang bersifat khusus. Analisis data meliputi :

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak penting. Reduksi data dilakukan selama penelitian berlangsung.

2. Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data langkah selanjutnya dalam analisa data adalah penyajian data atau sekumpulan informasi yang memungkinkan peneliti melakukan penarikan kesimpulan.

3. Verifikasi/penarikan kesimpulan

Setelah data terkumpul direduksi selanjutnya disajikan. Maka langkah terakhir dalam penganalisa data adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi dan analisisnya menggunakan model interaktif, artinya analisa ini dilakukan dalam bentuk interaktif dari ketiga komponen utama tersebut.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Upaya Orang Tua

Upaya adalah usaha, Ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar.

Menurut Dessy Anwar, upaya adalah salah satu usaha atau syarat untuk mencipkakan sesuatu maksud tertentu, usaha, akal, ikhtiar boleh juga dikatakan suatu kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran atau badan untuk mencapai sesuatu yang dimaksud tujuan.²¹

Menurut Mukharomah, upaya berarti usaha yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dari suatu masalah.²²

Keluarga (orang tua) menurut para ahli merupakan pendidikan pertama dan pendidikannya adalah orang tua. Orang tua (Bapak dan Ibu) adalah pendidik kodrati. Mereka pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrati, ibu dan bapak diberikan anugerah oleh Tuhan Pencipta berupa naluri orang tua. Karena naluri ini timbul rasa kasih sayang para orang tua kepada anak-anak mereka, hingga secara moral, keduanya merasa punya beban tanggung jawab untuk memelihara, mengawasi, melindungi, dan membimbing keturunan mereka.²³

Mewujudkan anak yang baik dan berkualitas adalah tanggung jawab yang harus dipikul oleh orangtuanya. Anak merupakan amanah yang diberikan oleh Allah kepada orangtuanya yang harus dipertanggung jawabkannya nanti diakhirat, oleh karena itu, orang tua wajib menjaga, membesarkan, merawat, menyantuni, dan mendidik anak-anaknya dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang. Tanggung jawab orang tua terhadap anak-anaknya merupakan tanggung jawab yang berat. Orangtua harus menjaga

²¹ Zulkifli zulkifli, “upaya guru mengembangkan media visual dalam proses pembelajaran fiqih di man kuok bangkinang kabupaten kampar,” *al-hikmah: jurnal agama dan ilmu pengetahuan* 14, no. 1 (2018): 18–37, [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170).

²² siti mukharomah, “nilai-nilai islam pada anak dalam keluarga di desa kebakalan kecamatan mandiraja,” 2016.

²³ Bambang Syamsul Arifin, *psikologi agama*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hal. 55

anak dan seluruh anggota keluarganya agar selamat dari siksa api neraka.

Al-Ghazali memandang bahwa anak amanah Allah bagi orang tuanya. Hatinya bersih suci bagaikan mutiara yang bersinar dan jauh dari goresan dan gambaran-gambaran. Anak akan menerima apa saja dan cenderung kepada apa saja. Dalam mengomentari pendapat Al-Ghazali, Al-Jumbulati menambahkan, bahwa anak terlahir dalam keadaan fitrah yang netral dan orang tuanyalah yang akan membentuk agamanya. Hal ini dapat dibuktikan bahwa anak berwatak buruk karna belajar dari cara-cara bergaul dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dilingkungan tempat tinggalnya. Begitu juga halnya tubuh atau fisik anak yang waktu lahir dalam keadaan kurang sempurna kemudian menjadi sempurna dan kuat melalui pertumbuhan, pendidikan, serta makanan.²⁴

1. Fungsi orang tua

Anak dilahirkan diatas fitrah, maka orang tualah yang dapat menjadikan mereka menjadi anak yang baik ataupun sebaliknya. Dalam mengembangkan fitrah beragama anak dalam lingkungan keluarga ada beberapa hal lagi yang perlu menjadi kepedulian (perhatian) orangtua yaitu sebagai berikut:

- 1) Karena orangtua merupakan pembina pribadi yang pertama bagi anak, dan tokoh yang diidentifikasi atau ditiru anak, maka seyogianya dia memiliki kepribadian yang baik atau berakhlakul karimah (akhlak yang mulia). Kepribadian orangtua baik, baik yang menyangkut sikap, kebiasaan berperilaku atau tatacara hidupnya merupakan unsur-unsur pendidikan yang tidak langsung memberikan pengaruh terhadap perkembangan fitrah beragama anak.
- 2) Orangtua hendaknya memperlakukan anaknya dengan baik. Sikap dan perlakuan orang tua yang baik adalah yang mempunyai karakteristik : (a) memberikan curahan kasih sayang yang ikhlas; (b) bersikap respek / menghargai pribadi anak; (c)menerima anak sebagaimana biasanya, (d) mau mendengar pendapat/keluhan anak; (e)memaafkan kesalahan

²⁴ Marzuki, *pendidikan karakter islam*, (Jakarta: Amzah, 2015), hal.75

anak dan meminta maaf bila ternyata orang tua sendiri salah kepada anak, dan (f) meluruskan kesalahan anak dengan pertimbangan atau alasan-alasan yang tepat.

- 3) Orangtua hendaknya memelihara hubungan yang harmonis antar anggota keluarga (ayah dengan ibu, orangtua dengan anak, dan anak dengan anak). Hubungan yang harmonis, penuh pengertian dan kasih sayang akan membuahkan perkembangan perilaku anak yang baik.
- 4) Orangtua hendaknya membimbing, mengajarkan atau melatih ajaran agama terhadap anak, seperti: syahadat, shalat (bacaan dan gerakan), berwudhu, do'a-do'a, bacaan Al-Qur'an, lafaz zikir dan akhlak terpuji (akhlakul mahmudah) seperti menjalin persaudaraan dengan orang lain, dan menjauhkan diri dari perbuatan yang dilarang Allah.²⁵

Ada beberapa tanggung jawab pokok orang tua terhadap anaknya. Hal ini dilakukan secara terperinci dalam buku Prinsip Dasar Akhlak Mulia. Secara garis besar, tanggung jawab orangtua terhadap anaknya adalah:

- 1) Menerima kehadiran anak sebagai amanah dari Allah
- 2) Mendidik anak dengan cara yang baik
- 3) Memberikan cinta dan kasih sayang kepada anak
- 4) Bersikap dermawan kepada anak
- 5) Tidak membedakan antara anak laki-laki dan anak perempuan dan hal kasih sayang dan pemberian harta
- 6) Mewaspadaai segala sesuatu yang mungkin memengaruhi pembentukan dan pembinaan anak
- 7) Tidak menyumpahi anak
- 8) Menanamkan akhlak mulia kepada anak.

2. Upaya orang tua dalam mengatasi Dampak buruk Game online

- a. Bersikap Tegas Dengan Membatasi Waktu Anak Bermain Game Online.

Bermain game online memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak

²⁵ Syamsu Yusuf, *psikologi perkembangan anak dan remaja* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), hal.138-139

akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain game online . oleh sebab itu orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain game online.

b. Membiasakan Anak Untuk Tidur Secara Teratur

Membuat untuk tidur secara teratur bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan kesabaran dan trik khusus untuk melakukannya. Karena apabila anak dapat tidur secara teratur maka dapat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatan anak.

c. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Memainkan Game Online.

Kebiasaan anak dalam bermain game online semakin hari semakin menimbulkan dampak buruk terhadap anak apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagai orang tua memiliki peran dalam memberikan pengawasan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Pengawasan tersebut salah satunya dengan cara tidak memberikan bantuan pada anak saat mengalami kesulitan dalam bermain game online. Dengan cara tersebut lama kelamaan anak akan merasakan bosan dengan game online.

d. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah.²⁶

3. Faktor Yang Mempengaruhi Peran Orang Tua

Beberapa faktor yang mempengaruhi peran orang tua sebagai berikut :

- a. Keterbatasan Waktu Orang Tua. Kurangnya waktu luang yang dimiliki orangtua menyebabkan terabaikannya masalah anak. Mereka lebih mengandalkan guru maupun orang lain. Kesibukan yang dimiliki orangtua yang berimbas terhadap anaknya. Keberhasilan anak tidak tercapai tanpa peran orang tua. Orang tualah yang memiliki peran utama dalam mendidik anak.
- b. Keadaan Sekitar Lingkungan sekitar merupakan faktor penghambat paling besar terhadap peran orang tua terhadap

²⁶ Angela, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013.

anak. Rasa ingin tau akan hal yang menurut anak baru di lingkungan sekitar terutama akan hal negatif dapat menjadikan anak susah akan menerima peran orang tua terhadap anak. Orang tua dapat membimbing dan mengarahkan anak akan hal baik dan buruk terhadap anak dengan membimbing. Keadaan sekitar ini yang dapat mempengaruhi anak untuk menerima arahan orang tua.

- c. Kondisi Orang Tua Dan Anak Setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi anak. Kondisi anak yang keras apabila dengan didikan orang tua yang keras pula akan membuat anak menjadi semakin keras lagi. Hal tersebut dapat menghambat peran orang tua. Anak yang keras seharusnya diberikan bimbingan dan arahan secara lunak agar anak tersebut dapat bisa memberikan respon yang baik akan bimbingan dan arahan orang tuanya.²⁷

Secara konseptual, Islam menganjurkan agar orang tua (ayah dan ibu) dalam kehidupan keluarga bersama anak-anaknya, dapat menjadi teladan atau kesalehan yang akan diikuti anak-anaknya. Kesalehan orang tua berdampak pada perkembangan kepribadian anak-anaknya, yang nantinya akan berdampak baik pula terhadap kehidupan anak ditengah masyarakat kerana keluhuran orangtuanya. Orangtua, karenanya sedapat mungkin dapat meningkatkan ketakwaannya kepada Allah SAW sebagai modal dan inspirasi bagi anak-anak dalam mengikuti prilaku dan kesalehan orang tuanya.²⁸

Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua sebagai pendidikan pertama bagi anak-anaknya, maka orang tua mempunyai beban tanggung jawab untuk memelihara, mengawasi, melindungi dan membimbing keturunan mereka, terutama dalam beragama. Orang tua yang berkepribadian baik

²⁷ Hening Hangesty Anurraga, "Peran Orangtua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Usia 6-12 Tahun (Studi pada Program Home Visit di Homeschooling Sekolah Dolan Malang)," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2019): 7

²⁸ Abdullah Idi dan Safarina Hd, *Etika Pendidikan* (keluarga, sekolah dan masyarakat), (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2015), hal.143

kepada anak akan menjadi model berkarakter secara benar, mendorong, melatih dan mengajarkan anak yang dapat meningkatkan ketakwaannya kepada Allah SWT. Dan upaya orang tua adalah suatu usaha yang dilakukan oleh orang tua dengan mengerahkan tenaga atau pikiran, yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

B. Anak

Anak merupakan seseorang yang dilahirkan dari perkawinan antara perempuan dan laki-laki, anak juga merupakan cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan cikal bakal generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa, generasi sekarang sebagai penentu kehidupan bangsa yang akan datang. Apabila kepribadian anak sekarang baik maka kehidupan bangsa yang akan datang baik pula. Dan sebaliknya apabila kepribadian anak tersebut buruk maka buruk pula kehidupan bangsa yang akan datang. Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa anak-anak merupakan masa yang panjang dalam kehidupan anak.²⁹

Dalam membahas mengenai anak pada masa usia sekolah dapat dimulai dengan fase TK yang menjadi jembatan antara rumah dan sekolah. Dimasa ini anak dibimbing untuk melepaskan diri dari kebiasaan di rumah. Setelah anak mencapai usia 6-7 tahun, perkembangan jasmani dan rohani mulai sempurna dan mulai keluar dari lingkungan keluarga menuju lingkungan sekolah. Yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani.³⁰

1. Aspek perkembangan masa anak (Sekolah)
 - a. Perkembangan bahasa

Setiap anak memiliki kemampuan yang lebih dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Pada masa ini lah perubahan anak dalam berbahasa sangat nampak baik kata maupun tata bahasa. Anak belajar tidak hanya

²⁹ <http://kompasnia.com>, fenomena, Game Online Di Indomnesia, di Akses pada tanggal 2 desember 2022.

³⁰ Ajhuri Kayyis Fithri, Psikologi perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, (Yogyakarta : Penebar Media Pustaka, 2019), hal. 114

untuk menggunakan banyak kata lagi, melainkan juga memilih kaya yang tepat untuk penggunaan tertentu.

b. Perkembangan fantasi

Merupakan fantasi yang senantiasa hidup akan mencari lapangan penyaluran lain. Seperti bukubuku mendengarkan cerita dan sebagainya. 1) Masa fantasi, mencakup masa dongeng (4-8 tahun), masa Robinson Crusoe (8-12), masa Pahlawan (12- 15). 2) Nilai fantasi, diantaranya: fantasi digunakan untuk hiburan, fantasi dapat mempermudah anak dalam menerima pelajaran, fantasi berbentuk budi pekerti anak. 3) Keburukan fantasi, diantaranya: anak sering tenggelam ke dunia fantasi dan takut menghadapi kenyataan serta menjadikan anak yang pemalu.

c. Perkembangan berfikir

Didalam psikologi perkembangan berfikir disebut dengan intelek dan intelegensi. Intelek merupakan kemampuan berfikir, sedangkan intelegensi ialah kemampuan kecerdasan. Memiliki perbedaan hanya pada waktunya saja. Didalam kata berfikir terkandung perbuatan menimbang-nimbang, menguraikan, menghubungkan-hubungkan sampai akhirnya mengambil keputusan, sedangkan dalam kata kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalahnya dengan cepat. Didalam fase ini anak tidak lagi bersifat egosentris, artinya anak tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat lingkungan. Dimana anak mulai memperhatikan keadaan disekelilingnya dengan obyektif. Dikarenakan timbul keinginan untuk mengetahui kenyataan, keinginan itu akan mendorong untuk menyelidiki segala sesuatu yang ada dilingkungannya.

d. Perkembangan perasaan

1) Perasaan Intelek Merupakan perasaan yang menyertai perbuatan berfikir. Perasaan intelektual sangat erat hubungannya dengan bisa atau tidaknya penyelesaian soal-soal mata pelajaran.

Pada saat mereka mulai mengerjakan soal-soal itu, mereka merasa tegang, merasa tidak enak. Akan tetapi setelah soal-soal itu terselesaikan mereka merasa puas dan lega.

- 2) Perasaan Seksual Sebelum anak mencapai usia 12 tahun perasaan seksualnya belum berkembang. Demikian juga dengan perkembangan jasmani dan rohaniah belum jelas kelihatan antara laki-laki dan perempuan sampai mereka mencapai usia 12 tahun.
 - 3) Perasaan Keindahan Merupakan perasaan yang timbul ketika individu menghayati sesuatu yang ada hubungannya dengan indah dan buruk. Untuk dapat menentukan mana yang indah dan mana yang buruk diperlukan alat ukur yang disebut “cita rasa”. Dalam hal ini factor pembawaan dan factor lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan keindahan pada anak
 - 4) Perasaan Keagamaan Merupakan yang menyertai individu ketika menghayati hubungan dengan Tuhan. Perasaan keagamaan termasuk bentuk perasaan yang luhur dalam jiwa manusia. Perasaan keagamaan menggerakkan hati manusia agar ia lebih banyak melakukan perbuatan yang baik.
- e. Perkembangan Rasa sosial
Perkembangan social ini merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi social. Dapat juga diartikan sebagai proses belakar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan norma agama. Perkembangan social anak dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya, dan guru.
- f. Perkembangan emosi
Merupakan kemampuan mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniryan dan latihan atau pembiasaan. Emosi secara umum dialami pada tahap perkembangan anak adalah marah, takut, cemburu, irihati, kasih sayang, rasa ingin tahu, dan kegembiraan.

g. Perkembangan Moral

Anak mulai mengenal moral (benar, salah, baik, dan buruk) pertama kali dari lingkungan keluarga. Usaha menanamkan konsep moral sedini merupakan hal yang seharusnya, karena informasi yang diterima anak mengenai benar, salah, baik dan buruk akan menjadi pedoman pada tingkah laku dikemudian hari.

h. Perkembangan Motorik atau Fisik

Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktifitas motoric yang lincah, oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal anak untuk belajar keterampilan, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, dan lain-lain.

i. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir berkembang dan berfungsi. Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan melakukan penalaran atau pemecahan masalah. Kemampuan berfikir anak berkembang dari tingkat yang sederhana dan kongkrit ke tingkat yang lebih rumit dan abstrak.³¹

C. Muslim

Kata muslim berasal dari bahasa arab yang bermakna orang yang menyerahkan diri kepada Allah. Muslim merupakan sebutan untuk orang yang memeluk agama Islam dengan Nabi Muhammad SAW dan kitab suci al Qur'an. Agama di dunia ini di golongankan menjadi 2 yaitu agama samawi dan agama duniawi. Agama samawi adalah agama yang berasal dari langit, berasal dari Tuhan. Agama ini memiliki utusan Tuhan yang menjelaskan wahyu dari Tuhan. Sedangkan agama duniawi adalah agama yang berasal dari pemikiran manusia.

³¹ Ajhuri Kayyis Fithri, Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Yogyakarta : Penebar Media Pustaka, 2019), hal. 16

Muslim merupakan sebutan untuk orang yang beragama islam. Disamping kata muslim kata muttaqin dan kata mukmin digunakan juga bagi orang yang beragama islam. Sehingga bagi orang yang beragama islam memiliki beberapa sebutan diantaranya muslim, mukmin dan muttaqin. Kata muslim artinya orang islam, kata mukmin artinya orang beriman, dan kata muttaqin adalah orang bertaqwa. Dari ketiga kata ini muslim merupakan makna yang paling dekat dengan islam sebagai agama.

Kata muslim di sebutkan dalam Al-qur'an pada surat Al-Baqarah ayat 128 :

رَبَّنَا وَاجْعَلْنَا مُسْلِمِينَ لَكَ وَمِنْ ذُرِّيَّتِنَا أُمَّةً مُسْلِمَةً لَكَ وَأَرِنَا مَنَاسِكَنَا
وَتُبَّ عَلَيْنَا إِنْكَ أَنْتَ التَّوَّابُ الرَّحِيمُ

Artinya : Ya Tuhan kami, jadikanlah kami berdua orang yang tunduk patuh kepada Engkau dan (jadikanlah) diantara anak cucu kami umat yang tunduk patuh kepada Engkau dan tunjukkanlah kepada kami cara-cara dan tempat-tempat ibadat haji kami, dan terimalah taubat kami. Sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang.

Ayat ini berkisah tentang nabi ibrahim bersama anaknya nabi ismail yang membangun ka'bah. Setelah selesai mereka kemudian berdoa agar mereka termasuk dalam kelompok muslim, anak keturunan mereka juga menjadi umat yang muslim.

D. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan internet menggunakan komputer pribadi, smartphone, atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi sekarang tetapi game selalu digunakan apapun teknologinya saat ini : modem sebelum internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game, menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak

permainan Online terkait kounitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial diuar permainan pemain tunggal.

Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu gameplay. “game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player game online yang cukup umum juga.”³²

Menurut Anggela, game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris. Game artinya adalah permainan dan Online adalah daring (dalam jaringan). Jika dua kata ini digabungkan maka akan ada makna yaitu sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain sebuah game terhubung dengan koneksi atau jaringan internet. Jika tidak, maka besar kemungkinan game online tersebut tidak dapat dimainkan. Game online biasanya memungkinkan seorang pemain (player) untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga mungkin dia dengan pemain yang lain bisa saling berkontak, baik dalam bentuk (seperti ; pukul memukul, tembak menembak) ataupun saling berkirim pesan. Hal seperti ini mirip dengan jaringan sosial media.³³

Menurut agus hermawan, istilah game online berasal dari istilah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing online Game), yaitu ekstensi jenis game jenis Role-Playing Game yang memiliki fasilitas Multiplayer, seorang pemain dapat tmenghubungkan komputer atau smartphone ke sebuah server, melalui server tersebut, ia dapat bermain bersama ribuan pemain di dunia. Permainan ini sama dengan jenis Role-Playing game, yaitu pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan

³² Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” Jurnal Curere | Vol. 01 | No. 01 | April 2017 | p-ISSN : 2597-9507 | e-ISSN: 2597-9515 | 28-38

³³ “Dampak game online terhadap konsentrasi pendidikan agama islam di sekolah kecamatan rimbo ulu nita febriani,” 2021.

kesempatan untuk meningkatkan kemampuan karakter yang dimainkannya.³⁴

2. Indikator Game Online

Menurut King dkk, Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif bagi remaja yang mengalaminya. Meliputi 5 aspek, antara lain : aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, aspek keuangan.

- Aspek kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Seperti memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurangnya waktu tidur, dan sering terlambat makan.
- Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti : perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam game online tersebut.
- Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah karna kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya digunakan untuk mempelajari pelajaran justru lebih sering digunakan untuk bermain game online.
- Aspek sosial. Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online, melalui keterikatan emosional dalam pamebetunkan avatar, yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakanya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial.
- Aspek keuangan. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher supaya lebih baik ketimbang pemain lainnya, remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan

³⁴ ibid.,

kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar bisa membeli voucher tersebut.³⁵

3. Jenis-jenis Game Online

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan yang sederhana sampai yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan :

1. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS): Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh : permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
2. Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS) : Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).
3. Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG) : Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The

³⁵ Novrialdy, Pendidikan, and Padang, "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and Its Preventions."

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

4. Cross-platform online play : Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.
5. Massively Multiplayer Online Browser Game : Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.
6. Simulation games : Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter

yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

7. Massively Multiplayer Online Games (MMOG) Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.³⁶

Dan masih banyak jenis Game online, contohnya PUBG mobile, Free Fire, Mobile Legend, dan lain-lain yang saat ini sedang banyak di mainkan di kalangan remaja maupun anak-anak, game online ini dikhususkan untuk Smartphone yang menggunakan jaringan internet seluler atau kuota.

4. Dampak Negatif Game Online

a. Menimbulkan Adiksi

(Kecanduan). Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold / tool / karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

b. Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal- mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa

³⁶ Jurnal Lex Suprema et al., “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan,” *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020): 153–167.

menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

c. Berbicara kasar dan kotor.

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui diberbagai Tempat. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

e. Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

f. Pemborosan.

Uang untuk membayar sewa computer atau membeli kuota dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi computer dan smartphone dirumah.

g. Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus didepan komputer atau smartphone selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.³⁷

h. Bahaya iklan game

Promosi dari masing-masing situs dan agen-agen judi online sangat gencar mulai dari iklan banner, pop up,

³⁷ Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.”

iklan video, buzz marketing, web, blog, situs, hingga media sosial facebook. Dengan pesan promosi yang menarik, kalimat yang persuasif, hingga gambar yang atraktif, dan gambar gambar yang mengandung porno, situs-situs dan para agen mencoba untuk mempengaruhi pengguna internet agar bermain judi secara online.³⁸

E. Penanaman Nilai-nilai Keagamaan

Penanaman adalah proses, perbuatan dan cara menanamkan. Menurut zakiya daradjat nilai adalah suatu perangkat keyakinan atau sebuah perasaan yang diyakini sebagai identitas yang memberikan ciri khusus pada pemikiran, perasaan, kriteria, maupun perilaku.³⁹

Sedangkan agama adalah merupakan sesuatu yang berhubungan dengan agama, beragama, beriman. Yang dimaksudkan disini adalah agama (agama islam) yang dimiliki oleh setiap individu (anak) yang melalui proses perpaduan antara potensi bawaan sejak lahir dengan pengaruh dari dunia luar.⁴⁰

Agama memiliki makna ikatan yang harus dipegang dan di patuhi manusia. Ikatan dimaksud berasal dari suatu kekuatan yang lebih dari manusia sebagai kekuatan yang ghaib yang tak dapat ditangkap dengan panca indra, namun berpengaruh besar dalam kehidupan manusia. Untuk menanamkan nilai-nilai agama pada manusia, dimulai sejak usia dini.

Sejak menghirup udara di bumi, anak sudah membawa potensi spiritual, yang kelak menjadi perilaku keagamaannya ketika dewasa. Sikap orang tua terhadap anak dapat mempengaruhi perkembangan nilai agama anak, yaitu melalui proses peniruan (imitasi). Sikap keras orang tua (otoriter) cenderung melahirkan sikap disiplin semua anak, adapaun sikap masa bodoh, cenderung mengembangkan sikap kurang bertanggung jawab dan memperdulikan norma pada diri anak. Sikap sebaliknya yang

³⁸ Ratih Hasanah, "Word of Mouth Judi Online Dikalangan Remaja," *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)* 1, no. 2 (2015): 165, <https://doi.org/10.25124/liski.v1i2.820>.

³⁹ Zakiya Daradjat, "Ilmu Jiwa Agama," (Jakarta: Bulan bintang, 1996), hal.59.

⁴⁰ B A B Ii, "13 Bab Ii Perspektif Teoritis," 2009, 13–24.

dimiliki oleh orang tua yaitu sikap kasih religi, keterbukaan, musyawarah, konsisten serta memberikan tauladan yang baik.⁴¹

1. Penanaman Nilai-nilai Agama Anak Usia Dini

Pendidikan anak dalam Islam menjadi suatu kewajiban yang tidak bias diabaikan oleh kedua orangtua. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pendidikan agar menjadi generasi Islami.⁴² Berdasarkan petunjuk Al-Qur'an dan Hadis Nabi, Pembinaan anak sejak dini bisa dilakukan dengan cara-cara berikut :

- 1) Mendorong anak untuk membaca Al-Qur'an.
- 2) Mendorong anak untuk menghafal hadits-hadits Nabi.
- 3) Mendorong anak untuk mengahayati ciptaan-ciptaan Allah SWT yang tampak disekelilingnya.
- 4) Mendorong anak sejak berumur tujuh tahun untuk melaksanakan shalat pada waktunya. Dalam rangka ini orang tua (Ayah atau ibu) menjadi panutan bagi anak untuk membiasakan shalat, baik dirumah maupun dimesjid.
- 5) Melatih anak untuk bersikap sabar dan ridha terhadap apa yang ada dengan menunjukkan hikmah-hikmah yang bisa diperoleh bagi orang yang sabar, baik dalam menghadapi ujian dan cobaan maupun dalam melaksanakan tugas dan kewajiban sehari-hari.
- 6) Mengajarkan kepada anak tentang arti penting mencintai Allah SWT dan Rasulullah SAW diatas cinta kepada yang lain. Sejak dini orang tua juga harus mengajarkan dan membiasakan kepada anak karakter-karakter utama, seperti sabar, qanaah, syukur, ikhlas, ridha, ikhtiar, dan tawakal kepada Allah.
- 7) Mengajarkan kepada anak pentingnya penyucian hati dengan menghindari sifat-sifat tercela, seperti syirik, dusta, berani kepada orang tua, iri, dengki, membenci dan berburuk sangka kepada orang lain, serta membicarakan aib orang lain.
- 8) Melatih anak untuk senang bersedekah kepada fakir miskin, terutama dengan hartanya sendiri, meskipun sekedarnya saja.

⁴¹ Rahman Habibu, *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*, ed. Astuti Ria (EDU PUBLISHER, 2020). Hal.13-17

⁴² Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: Amzah, 2015), hal.68

- Ini penting dilakukan untuk mewujudkan sifat dermawan sejak dini pada diri anak.
- 9) Membacakan kisah-kisah para Nabi Allah dan kisah-kisah lain dalam Al-Qur'an kepada anak agar anak dapat mengambil *'ibrah* (pelajaran) dari kisah-kisah tersebut.
 - 10) Orangtua harus konsisten dalam menampakkan sikap dan perilaku positif kepada anak sehingga ia mendapatkan model-model berkarakter secara benar.
 - 11) Orang tua Menciptakan suasana keluarga yang penuh dengan kasih sayang dan saling menghormati antaranggota keluarga, baik yang muda terhadap yang dewasa maupun yang dewasaterhadap yang muda, sehingga anak merasa bangga dan tentram terhadap apa yang dilakukan oleh orang-orang dewasa.
 - 12) Menciptakan kondisi yang dapat melatih anak agar kecakapannya tumbuh dan berkembang- baik kecakapan berpikir, emosi, maupun spiritual.
 - 13) Mengajak anak untuk terlibat secara langsung dalam berdiskusi dan berdialog dalam suasana demokratis dalam urusan-urusan penting dikeluarga yang memang menjadi bagian dari dunia anak.
 - 14) Menanamkan keimanan yang kuat kepada anak dengan memotivasinya menghafal ayat-ayat Al-Qur'an (surah-surah pendek) dan hadits-hadits Nabi yang populer. Selain itu, mengajaknya ke mesjid dan berziarah ketempat-tempat yang bisa menumbuhkan iman, seperti alam terbuka, monument-monumen Islam, makam, dan lembaga-lembaga pendidikan yang bagus.
 - 15) Membantu anak dalam menerapkan nilai-nilai karakter Islam, terutama dalam interaksi anak sehari-hari bersama teman-temannya, baik di rumah, di sekolah, maupun ditengah-tengah masyarakat.⁴³

Anak-anak memerlukan teman bermain. Itu adalah kebutuhan psikologis dan biologis. Dalam bermain dengan teman anak-anak mengembangkan rasa kemasyarakatannya (sosialisasi), berlatih

⁴³ *Ibid.*, hal. 72-73

menjadi pemimpin. Dalam bermain anak dapat menemukan jati dirinya. Dengan berteman terbentuk solidaritas, pengetahuan tentang lingkungan bertambah, dan lain-lain. Jadi, berteman berarti melakukan hal yang positif. Jadi, berteman itu perlu. Inilah bagian positif dari kegiatan berteman. Berteman juga memiliki sifat yang negatif. Pengaruh buruk diperoleh juga dari berteman.⁴⁴

Faktor yang sering mengganggu perkembangan anak adalah tidak dimanfaatkannya waktu luang secara tepat. Sejak permulaan perkembangannya, anak-anak gemar bermain. Begitu senangnya anak-anak bersantai sampai-sampai pada saat belajarpun mereka sering bermain dengan temannya.⁴⁵

Tontonan yang sadis dan pornografi (seks) itu merusak mental (selanjutnya fisik), bagi anak-anak pengaruhnya akan besar sekali karena tontonan itu akan meninggalkan kesan yang teguh dan dalam jiwa anak-anak itu.⁴⁶

Cekcok ayah ibu tidak sekedar membuat gelisah anak-anak, cekcok itu juga menimbulkan dampak psikologis yang buruk pada anak-anak. Mereka merasa kurang aman karna pelindungnya ternyata tidak akurat.⁴⁷ Terkadang cekcok berakhir dengan perceraian, perceraian ternyata memberikan dampak yang kurang baik terhadap perkembangan keperibadian anak.⁴⁸

Mengirim anak ke sekolah hal yang tidak dapat dihindari, banyak orang tua yang merasa tugas anaknya sudah selesai bila ia sudah menyekolahkan anaknya. Ini suatu keliruan yang serius. Pertama, karna sekolah sebenarnya hanya membina anak pada aspek jasmani (psikomotor, keterampilan) dan akal (kecerdasan, pengetahuan). Aspek kejiwaan, tegasnya aspek afektif anak, tidak begitu diperhatikan disekolah.

⁴⁴ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islami*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 265

⁴⁵ *Ibid.*, hal. 267

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 268

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 269

⁴⁸ Syamsu Yusuf, *psikologi perkembangan anak dan remaja* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 44

2. Penanaman Nilai-nilai Agama pada Remaja

Masa remaja adalah stadium dalam siklus perkembangan anak. Rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria. Masa remaja dikenal dengan masa pencaharian jati diri. Kekaburan identitas diri menyebabkan remaja berada pada persimpangan jalan, tak tahu mau kemana, dan jalan mana yang akan ditempuh. Masa remaja atau pemuda adalah masa yang menentukan. Menentukan hari depannya, kehidupannya, kehidupan keluarganya, bahkan menentukan nasib bangsa dan negaranya. Selanjutnya soejanto menyebut masa remaja sebagai masa puber, masa ini menurutnya berlangsung paling lama diantara kedua fase sebelumnya.

Dapat dipahami bahwa pemuda adalah masa ujian, masa penuh tantangan, masa sukar dimengerti yang harus dipahami, masa bergelora yang harus diselami baik oleh pemuda itu sendiri maupun oleh siapa saja yang berkepentingan dengannya.⁴⁹

Keluarga merupakan lingkungan primer bagi setiap individu, sejak lahir sampai ia meninggalkan rumah untuk membentuk keluarga sendiri. Sebagai lingkungan primer, hubungan antar manusia yang paling intensif dan paling awal terjadi dalam keluarga. Sebelum seorang anak mengenal lingkungan yang lebih luas, ia terlebih dahulu mengenal lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, sebelum mengenal norma-norma dan nilai-nilai dari masyarakat umum, pertama kali ia menyerap norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam keluarganya. Norma atau nilai itu dijadikan bagian dari kepribadiannya.

Demikian pula agama dan pendidikan bisa mempengaruhi kelakuan seseorang. Semua itu pada hakikatnya ditimbulkan oleh norma dan nilai yang berlaku dalam keluarga, yang diturunkan melalui pendidikan dan pesan orang tua terhadap anak-anak mereka secara turun-temurun. Tidak mengherankan jika nilai-nilai yang dianut oleh orang tua akhirnya juga dianut oleh remaja, dan kalau ada pendapat bahwa segala sifat negatif yang ada pada anak

⁴⁹ Miki Epan Saputra, "penanaman Nilai-nilai Keagamaan pada Remaja", (IAIN Bengkulu, FKIP, 2021) hal. 27

sebenarnya ada pula pada orang tuanya. Hal itu bukan semata-mata karena faktor bawaan atau keturunan, melainkan juga bisa karena proses pendidikan dan proses sosialisasi.⁵⁰

Penanaman nilai-nilai agama melalui pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting karena agama mengatur segala kehidupan manusia, seperti mengatur bagaimana supaya hidup dalam ketentraman batin/jiwa atau dengan kata lain bahagia di dunia dan akhirat. Maka pemahaman agama di sekolah, keluarga dan masyarakat sangat penting untuk pembinaan dan penyempurnaan pertumbuhan kepribadian anak khususnya kaum remaja, karena pendidikan agama mempunyai dua aspek penting.

Aspek pertama dari pendidikan agama ditujukan kepada jiwa atau pembentukan kepribadian. Siswa diberi kesadaran akan adanya Tuhan, lalu dibiasakan melakukan perintah-perintah Tuhan dan meninggalkan larangan-larangan-Nya. Dalam hal ini siswa dibimbing agar terbiasa kepada peraturan yang baik, yang sesuai dengan ajaran agama, seperti yang diberikan oleh keluarga yang berjiwa agama. Aspek kedua dari pendidikan agama, adalah ditujukan kepada pikiran atau pengajaran agama itu sendiri, Pendidikan agama yang diberikan sejak kecil akan memberikan kekuatan yang akan menjadi benteng moral yang mengawasi tingkah laku dan jalan hidupnya dan menjadi obat anti penyakit/gangguan jiwa.

Dengan demikian, perubahan keagamaan dan perilaku moral remaja yang diperoleh melalui pembelajaran agama di sekolah, keluarga dan masyarakat ternyata mampu memberikan nilai-nilai agama yang optimal sehingga dapat membentuk menjadi remaja pribadi yang baik dan bermoral.

Selain itu, dalam rangka optimalisasi nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam merespon perubahan sosial kaum remaja sebuah refleksi terhadap fenomena sosial dan kehidupan remaja masa kini, maka dituntut adanya kerjasama antar komponen sekolah, keluarga dan masyarakat bahkan pemerintah dengan memberikan taushiyah dan bimbingan yang berupa: a.

⁵⁰ Moh. Wardi, "Penerapan Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Perubahan Sosial Remaja", Tadris : vol. 7. No.1, 2012, hal. 37

Menumbuhkan afiliasi serta keterikatan emosi para remaja dengan agama dan umatnya lewat pendidikan sejarah Islam dan biografi tokoh-tokoh dan pahlawan muslim seperti Ashabul Kahfi, Lukmanul Hakim yang notabeni masih tergolong remaja. b. Menumbuhkan semangat dan militansi juang kaum pemuda dengan membekali mereka dengan pemahaman terhadap kondisi dan tantangan yang dihadapi umat dan bangsa yang ada di tangan kaum pemuda/ remaja. c. Meluruskan pemahaman para remaja tentang konsep ibadah yang mencakup seluruh aktivitas kehidupan sepanjang sejalan dengan nilai-nilai ajaran Islam. d. Membiasakan para remaja dengan akhlak dan adab-adab Islami, baik itu dengan pengajaran langsung maupun lewat teladan dari orang tua, guru, masyarakat dan pemerintah. e. Menanamkan nilai-nilai luhur, kecendekiawanan dan etos kerja yang Islami sejak dini kepada peserta didik.⁵¹

3. Macam-macam Penanaman Nilai-nilai Agama

a. Penanaman Ubudiyah

1) Pengertian Ubudiyah

Ubudiyah dalam segi bahasa di ambil dari kata ibadah, yaitu menunaikan perintah Allah dalam kehidupan sehari-hari dengan melaksanakan tanggung jawab sebagai hamba Allah. Makna ibadah adalah sebuah kepatuhan yang total dan maksimal yang hanya dipersembahkan kepada Allah karena rasa cinta dan mengagungkannya. Kepatuhan ini dibuktikan dengan melaksanakan segala perintah Allah dan menjauhi semua larangannya. Ibadah meliputi segala sesuatu yang disenangi dan diridhoi Allah berupa perkataan dan perbuatan, baik yang tampak maupun tersembunyi.⁵²

Demikianlah, baik yang beribadah langsung kehadiran Allah SWT seperti sembahyang dan puasa, maupun ibadah sosial melalui amal kebaikan untuk kesejahteraan masyarakat tempat kita hidup seperti zakat, sedekah,

⁵¹ *Ibid.*, hal. 41-42

⁵² Fathullah Gulen, Kunci Rahasia Sufi, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2001), hal. 95.

penyantunan fakir miskin dan lain-lain, semua itu untuk keselamatan dan kebahagiaan kita sendiri.

2) Pengertian membaca Al-Qur'an

Membaca adalah kegiatan fisik atau mental, yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan simbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai proses transmisi pemikiran untuk mengembangkan intelektualitasnya.⁵³

Al-Qur'an adalah bentuk masdhar dari kata kerja Qara'an, berarti "bacaan" kitab suci yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw.⁵⁴ Al-Qur'an yang mulia adalah firman Allah Swt. Yang diturunkan kepada Rasulullah, Muhammad Saw, melalui wahyu yang dibawa oleh jibril, baik lafadh maupun maknanya, membacanya merupakan ibadah, sekaligus merupakan mukjizat yang sampai kepada kita secara mutawatir. Adalah Kalam Allah Ta'ala yang diturunkan kepada Rasul dan penutup para Nabi-Nya, Muhammad shallallaahu,,alaihi wasallam, diawali dengan surat al-Fatihah dan diakhiri dengan surat an-Naas.

Keutamaan membaca Al-Qur'an Banyak sekali keutamaan-keutamaan orang yang membaca Al-Qur'an berikut dibawah ini ada beberapa keutamaan membaca Al-Qur'an di antaranya :

- Di tempatkan dalam barisan orang-orang besar yang utama dan tinggi
- Memperoleh beberapa kebajikan dari tiap-tiap huruf yang dibacanya dan bertambah derajatnya di sisi Allah SWT.

⁵³ Wahbah az-Zuhaili. Penerjemah Abdul Hayyie al-Kattani, Fikih Islam 2, Jakarta, Gema Insani. 2010, hal. 286.

⁵⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Semarang.Widya Karya.2005)

- Dinaungi dengan payung rahmat, dikelilingi para malaikat dan diturunkan Allah kepadanya ketenangan dan kewaspadaan.
- Diterangkan hatinya oleh Allah SWT dan dipelihara dari kegelapan.
- Diharumkan baunya, disenangi dan dicintai oleh orang-orang sholeh.
- Tiada gunda hatinya di hari kiamat karena senantiasa dalam pemeliharaan dan penjagaan Allah SWT.
- Memperoleh kemulyaan dan diberi rahmat kepada bapak ibunya.
- Terlepas dari kesusahan akhirat.⁵⁵

Al-Qur'an ialah petunjuk yang didesain sedemikian rupa sehingga jelas bagi umat manusia dengan petunjuk itu manusia bisa membedakan mana yang hak dan bathil. Inilah sesungguhnya fungsi AlQur'an, yaitu sebagai pedoman hidup umat manusia. Karena itu bila AlQur'an dipelajari dengan benar dan sungguh-sungguh maka isi kandungannya akan membantu kita menemukan nilai-nilai yang dapat dijadikan pedoman untuk menyelesaikan berbagai problem kehidupan.

3) Mendorong anak mengikuti kegiatan keagamaan

Menurut W.J.S Poerwadarminta pola pengertian keagamaan yakni: "Keagamaan adalah sifat yang terdapat dalam agama, segala sesuatu mengenai agama". Untuk itu keagamaan merupakan sikap yang tumbuh atau dimiliki seseorang dan dengan sendirinya akan mewarnai sikap dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk sikap dan tindakan yang dimaksud yakni yang sesuai dengan ajaran agama Islam.⁵⁶

⁵⁵ Teungku Hasby Ash-Shidieqy. Pedoman Dzikir dan Do'a, Jakarta, Bulan Bintang. 1990, hal. 137.

⁵⁶ Muhammad Fathurrohman, "Budaya Religius dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Tinjauan Teoritik dan Praktik Kontekstualisasi Pendidikan Agama di Sekolah", (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 49

Agama diartikan sebagai sistem orientasi dan obyek pengabdian. Dalam hal ini semua orang adalah makhluk religius, karena tak seorangpun yang bisa hidup tanpa suatu sistem yang mengaturnya. Kebudayaan yang berkembang di tengah manusia adalah produk dari tingkah laku keberagamaan manusia.

Sedangkan agama sendiri menurut Madjid mempunyai pengertian seluruh tingkah laku manusia yang terpuji, yang dilakukan demi memperoleh ridha Allah. Dengan kata lain, agama merupakan keseluruhan tingkah laku manusia dalam hidup ini, yang mana tingkah laku tersebut membentuk keutuhan manusia yang berbudi luhur atas dasar kepercayaan atau iman kepada Allah dan akan ada pertanggung jawaban pribadi di kemudian hari. Jadi, agama mencakup totalitas tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-hari yang berlandaskan iman kepada Allah, sehingga akan membentuk akhlakul karimah yang terbias dalam pribadi dan perilakunya sehari-hari.⁵⁷

Dari pengertian di atas dapat menarik kesimpulan bahwa maksud dari kegiatan keagamaan adalah segala tingkah laku atau usaha terencana dan terkendali yang meliputi perbuatan, perkataan, lahir batin individu yang didasarkan pada norma-norma yang berpangkal pada ajaranajaran agama, yang telah menjadi kebiasaan hidup sehari-hari untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pelaksanaan suatu kegiatan, yang mana dalam hal ini adalah penanaman nilai-nilai religius.

Kegiatan keagamaan juga termasuk ke dalam pendidikan yang sangat penting bagi anak, Karena orangtua mempunyai keterlibatan yang sangat penting dalam pendidikan anak, maka tingkat pendidikan orangtua sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan anak. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan masa yang akan datang. Dengan kondisi

⁵⁷ Rara Fransiska Novearti, An-Nizom: "Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Keagamaan Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 21 Kota Bengkulu", no. 2 (2017), hal. 410

sekarang ini, banyak anak-anak yang lalai dengan game berbasis online, sibuk dengan gadget, komputer dan sebagainya, yang membuat anak-anak semakin jauh dan acuh tak acuh terhadap kegiatan-kegiatan keagamaan, sehingga peran orang tua menjadi sangat penting.⁵⁸ Banyak kegiatan keagamaan yang berlangsung di masyarakat salah satunya adalah Remaja Islam Masjid (RISMA).

Menurut Ahmad Yani “remaja masjid merupakan wadah utama dalam pengkaderan bidang kemasjidan terhadap generasi muda.

Risma atau remaja masjid adalah suatu organisasi yang memiliki kebijakan atas kehendak sendiri dan relative independen dalam menggerakkan urusan rumah tangga organisasi dan membina anggotanya dengan berlandaskan pada anggaran dasar/anggaran ruman tangga yang telah ditetapkan”.⁵⁹ Remaja dapat menentukan sendiri mengenai teknis pengorganisasian sehingga para pengurus dan anggota dapat berkreasi dalam program kegiatan masjid dengan mewujudkan tujuan yang dicapai bersama.

Organisasi remaja masjid menjadi salah satu langkah dakwah Islam bagi lingkungan masyarakat secara umum dan bagi remaja secara khusus dalam proses pendidikan Islam yang diperoleh dari kegiatan pembinaan. Selain itu dengan adanya remaja masjid dapat mendukung secara penuh terhadap program-program kegiatan masjid seperti penyelenggaraan kegiatan hari besar Islam, pengajian, kegiatan ramadhan, idul fitri dan idul adha.

Dalam hal ini remaja masjid sangat dibutuhkan, secara umum, remaja masjid dapat memberi dukungan dan turut berpartisipasi mensukseskan dalam berbagai program kegiatan masjid yang menjadi tanggung jawab pengurus

⁵⁸ Rivaldi, Sifullah, *peran orang tua terhadap keikutsertaan anak pada kegiatan keagamaan*, jurnal riset dan pengabdian masyarakat, Vol.2, No. 1, (2022). Hal. 93

⁵⁹ Ahmad Yani, *Panduan Memakmurkan Masjid kajian Praktis Bagi Aktivis Masjid*, (Jakarta: LPPD Kahiru Ummah, 2016), hal. 112-113.

masjid. Dapat disimpulkan bahwa remaja masjid merupakan organisasi yang berada dalam naungan masjid yang cakupan wilayah kerjanya kepada para remaja yang mendukung program kerja yang berkaitan dengan masjid.

Dengan memanfaatkan masjid sebagai sarana pembinaan remaja, maka sudah jelas bahwa hal ini sebagai langkah dakwah bagi generasi muda Islam sebagai mana yang telah dilaksanakan oleh Rasulullah SAW. Melalui remaja masjid para remaja memperoleh pembelajaran Islami, berinteraksi dalam lingkungan bernuansa Islami, dan dapat berkreaitivitas sebisa mungkin.

Dengan demikian remaja masjid merupakan salah satu sara alternatif pembinaan bagi remaja muslim.⁶⁰ Remaja masjid sebagai organisasi yang mewedahi kerja sama bagi para remaja, dapat menjadi sarana dalam mengupayakan kinerja yang dilaksanakan oleh seluruh elemen remaja masjid dalam mencapai tujuan yang diharapkan ialah dengan dilakukan secara sistematis dan terstruktur serta terarah dalam pembagian tugas pokok dan fungsi dari masing-masing personal dalam memaksimalkan organisasi masjid. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya program-program kegiatan organisasi remaja masjid.

⁶⁰ Asadulah Al-Faruq, Mengelola dan Memakmurkan Masjid, (Solo: Pustaka Arafah, 2010), hal. 211

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Syahid, komaruddin, *peran orang tua dalam pendidikan islam pada anak*, Al-Liqo : jurnal pendidikan islam vol. V, no.1, 2020
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islami*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Ajhuri Kayyis Fithri, Psikologi perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Yogyakarta : Penebar Media Pustaka, 2019
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek / Suharsimi Arikunto." *Rineka Cipta* 2006, no. 2006.
- Angela, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 2013
- Bambang Syamsul Arifin, *psikologi agama*, Bandung, Pustaka Setia, 2015
- "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH KECAMATAN RIMBO ULU NITA FEBRIANI," 2021.
- Fathurrohman Muhammad, "Budaya Religius dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Tinjauan Teoritik dan Praktik Kontekstualisasi Pendidikan Agama di Sekolah", Yogyakarta: Kalimedia, 2015
- Fransiska Rara Novearti, An-Nizom: "Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Keagamaan Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 21 Kota Bengkulu", no. 2, 2017
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, 2002.
- Hasanah, Ratih. "Word of Mouth Judi Online Dikalangan Remaja." *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)* 1, no. 2 (2015): 165. <https://doi.org/10.25124/liski.v1i2.820>.

Hasby Teungku Ash-Shidieqy. Pedoman Dzikir dan Do'a, Jakarta, Bulan Bintang. 1990

Hening Hangesty Anurraga, "Peran Orangtua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Usia 6-12 Tahun (Studi pada Program Home Visit di Homeschooling Sekolah Dolan Malang)," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 2019

<http://kompasnia.com>, fenomena Game Online Di Indomnesia

Ibrahim, Hartati. 2011. Faktor – faktor yang berhubungan dengan kejadian ISPA pada anak Balita di wilayah Puskesmas Botumoto Kabupaten Boalemo Tahun 2011. Tesis Program Pascasarjana Unhas. no. c (2014): 1–43.

Ii, B A B. "13 Bab Ii Perspektif Teoritis," 2009, 13–24.

Irawan, Prasetya. *Logika Dan Prosedur Penelitian STI A-LAN*. Jakarta: Setiawan Pers, 2004.

Moeloeng, L.J. "Metodologi Penelitian Kualitatif." *Bandung : Remaja Rosdakarya*, 2014.

Mukharomah, Siti. "NILAI-NILAI ISLAM PADA ANAK DALAM KELUARGA DI DESA KEBAKALAN KECAMATAN MANDIRAJA," 2016.

Novrialdy, Eryzal, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Padang. "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and Its Preventions" 27, no. 2 (2019): 148–58.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Nurfadilah, Fathia, Badru Zaman, and Nur Faizah Romadona. "UPAYA ORANG TUA UNTUK MENCEGAH KETERGANTUNGAN ANAK TERHADAP PENGGUNAAN GADGET." *Edukid* 16, no. 2 (2020).
<https://doi.org/10.17509/edukid.v16i2.21532>.

Rahman Habibu. *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Edited by Astuti Ria. EDU PUBLISHER, 2020.

Rivaldi, Sifullah, *peran orang tua terhadap keikutsertaan anak pada kegiatan keagamaan*, jurnal riset dan pengabdian masyarakat, Vol.2, No. 1, 2022

Suprema, Jurnal Lex, Ni Made, Diah Purnamasari, and Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan." *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020): 153–67.

Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017): 28–38.

Suryaningsih, Anik. "Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik." *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 7, no. 1 (2020): 1–10.
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v7i1.45>.

Tumanggor, Rusmin. "Ilmu Jiwa Agama." *Kencana Prenadamedia Group*, 2014.

Zulkifli, Zulkifli. "Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih Di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 1 (2018): 18–37.
[https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170).