

**AKHLAK REMAJA PADA PERMAINAN *GAME ONLINE*  
DI DESA DOLAGO KECAMATAN PARIGI SELATAN  
KABUPATEN PARIGI MOUTONG**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Universitas Islam Negeri (UIN)  
Datokarama Palu*

**Oleh**

**NUR HIKMA**  
**NIM : 191010167**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
DATOKARAMA PALU  
2024**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 30 Oktober 2023  
Penyusun,



Nur Hikma  
NIM: 191010167

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

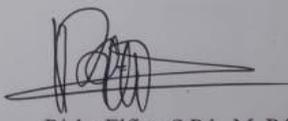
Skripsi yang berjudul “**Akhlaq Remaja pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong**”. Oleh Mahasiswa atas Nama Nur Hikma NIM: 19.1.01.0167, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, 30 Oktober 2023 M  
15 Rabiul Akhir 1445 H

Pembimbing I

  
Dr. Sitti Nadrah, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP : 197512272009012003

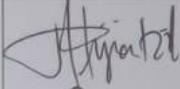
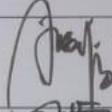
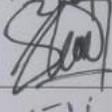
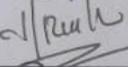
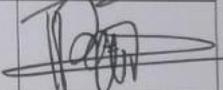
Pembimbing II

  
Riska Elfira, S.Pd., M. Pd.  
NIP : 199005062019032011

## PENGESAHAN SKRIPSI

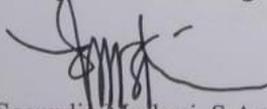
Skripsi Saudari Nur Hikma NIM: 19.1.01.0167 dengan judul “**Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong**”. yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Universitas Islam Negeri (UIN) Palu pada tanggal 13 Februari 2024 M yang bertepatan pada tanggal 3 Syaban 1445 H dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diajukan sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

## DEWAN PENGUJI

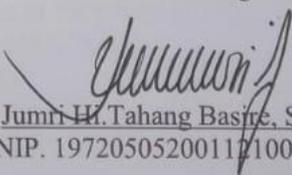
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Hijrah Syam, S.Pd., M.Pd.	
Penguji Utama I	Dr. Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd.	
Penguji Utama II	Zaitun, S.Pd.I., M.Pd.I.	
Pembimbing I	Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I.	
Pembimbing II	Riska Elfira, M.Pd.	

**Mengetahui :**

Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 197312312005011070

Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam

  
Jumri H. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197205052001111009

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا

وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah swt., karena berkat rahmat dan karunianya telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan target dan waktu yang telah direncanakan. Shalawat serta salam penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan motivasi, dukungan, bimbingan atau bantuan moril maupun materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis (bapak Ahmad Safi'i dan ibu Salma) yang telah membesarkan, mendidik, membiayai, mendukung dan memotivasi penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar sampai saat ini.
2. Bapak Prof. Dr.H. Lukman S. Thahir, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu serta segenap unsur pimpinan UIN Datokarama Palu yang telah memberikan banyak kebijakan penulis dalam berbagai hal.

3. Bapak Dr. Saepudin Mashuri, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Yang selalu melayani mahasiswa dengan baik.
4. Bapak Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Ibu Zuhra, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses belajar.
5. Ibu Dr. Sri Dewi Lisnawaty.S.Ag.,M.Si. Penasehat Akademik yang telah banyak mengarahkan penulis mulai dari awal semester 1 hingga saat ini.
6. Ibu Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I selaku pembimbing 1 dan Ibu Riska Elfira, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah sabar dan ikhlas dalam membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.
7. Seluruh Dosen dan Pendidik yang telah mengajarkan ilmunya dan mengarahkan penulis selama perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Datokarama Palu.
8. Untuk Almarhumah Nenek saya yang sangat ingin melihat penulis sampai ketahap ini, terima kasih atas kepercayaan, doa dan dukungannya dahulu, Alhamdulillah penulis bisa sampai ketahap ini.
9. Untuk adik saya Riski yang sudah mengalah nganggur satu tahun demi kakaknya kuliah, terima kasih atas pengorbanannya akhirnya penulis bisa sampai ketahap ini.
10. Untuk keluarga saya, yang suka bertanya kapan selesai, kapan lulus, terima kasih berkat pertanyaannya penulis bisa termotivasi untuk sampai ketahap ini.

11. Untuk Nissya, Husni, Firanti, Riska rahmadani teman-teman satu kos saya yang berjuang dari mendaftar kuliah bersama walaupun banyak cobaan dan kendala, atas dukungan canda tawa yang pernah ada terima kasih untuk kalian akhirnya penulis bisa sampai ketahap ini

12. Untuk teman-teman kuliah saya, yang kalau ditanya mengenai proses penyusunan skripsi selalu membantu penulis, terima kasih karena jasanya penulis bisa sampai ditahap ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan-kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran maupun kritikan yang bersifat membangun. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Penulis

Nur Hikma  
191010167

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	4
D. Penegasan Istilah .....	5
E. Garis-Garis Besar Isi .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	9
B. Pengertian Akhlak .....	12
C. Pembagian Akhlak .....	13
D. Pengertian Remaja .....	16
E. Pengertian Permainan <i>Game Online</i> .....	17
1. Perkembangan <i>Game Online</i> .....	18
2. Sejarah <i>Game Online</i> .....	19
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Desain Penelitian .....	22
B. Lokasi Peneliti.....	23
C. Kehadiran Peneliti .....	23
D. Data dan Sumber Data .....	24

E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Teknik Analisis Data.....	27
G. Pengecekan Keabsahan data .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	32
B. Aktivitas Sehari-hari Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong .....	38
C. Akhlak Remaja Pada Permainan <i>Game Online</i> di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong? .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Implikasi Penelitian.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

1. Tabel Penelitian Terdahulu
2. Tabel Daftar Sumber Daya Alam
3. Tabel Daftar Sumber Daya Pembangunan
4. Tabel Daftar Nama nama Pejabat pemerintahan Desa Dolago
5. Tabel Daftar Informan

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Pedoman Observasi
- Lampiran 2 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 3 : Daftar Informan
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 6 : Pengajuan Judul Proposal Skripsi
- Lampiran 7 : SK Judul Proposal Skripsi
- Lampiran 8 : Undangan Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 9 : Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 10 : Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 11 : SK Penguji Proposal Skripsi
- Lampiran 12 : Kartu Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 13 : Buku Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 14 : Hasil Dokumentasi
- Lampiran 15 : Daftar Riwayat Hidup

## ABSTRAK

Nama Penulis : Nur Hikma

NIM : 191010167

Judul Skripsi : AKHLAK REMAJA PADA PERMAINAN *GAME ONLINE* DI  
DESA DOLAGO KECAMATAN PARIGI SELATAN  
KABUPATEN PARIGI MOUTONG

---

Skripsi ini membahas tentang akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong. yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas sehari-hari remaja yang bermain *game online* dan untuk mengetahui akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.

Berkenaan dengan hal tersebut, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, 1).Bagaimana aktivitas sehari-hari remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong?, 2).Bagaimana akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, dengan memilih lokasi penelitian di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong. Sumber data diperoleh dari remaja dan orang tua yang berada di Desa Dolago. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penulis menggunakan tiga teknik triangulasi yaitu, triangulasi sumber, teknik dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas sehari-hari remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong. Setelah mengenal *game online* terdapat perbedaan pada aktivitas remaja tersebut. Ketika sedang bermain *game online* mereka sering mengabaikan aktivitas lainnya. Seperti belajar, membantu orang tua, dan melaksanakan shalat. Remaja rela mengabaikan aktivitas tersebut demi bermain *game online*, bahkan mereka bisa menghabiskan waktu sampai berjam-jam hanya demi bermain *game online*. Pada hasil penelitian selanjutnya, terkait akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong. Terdapat perubahan akhlak kepada remaja setelah mengenal *game online*, seperti sering mengucapkan bahasa kasar, gampang emosi, merasa ketergantungan, berbohong, dan tidak menghiraukan nasehat orang tua akibat bermain *game online*.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa permainan *game online* dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari dan akhlak remaja. perlunya pengawasan dan pengendalian yang tepat teradap remaja ketika bermain *game online*. Jika permainan tersebut memiliki potensi untuk memengaruhi akhlak remaja, maka para orang tua perlu mengambil tindakan untuk memastikan bahwa penggunaan permainan tersebut tidak mengganggu aktivitas dan merugikan perkembangan moral remaja.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### ***A. Latar Belakang***

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan teknologi yang semakin modern. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berpusat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia virtual atau maya yaitu Internet. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa pengguna jasa internet di Indonesia tahun 2018 mencapai 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari total populasi negara ini. Pada tahun 2019 angka tersebut akan diprediksi naik.<sup>1</sup>

Dari seluruh pengguna internet di Indonesia, diketahui mayoritas yang mengakses dunia maya (Internet) adalah masyarakat dengan rentan usia 13-19 tahun. Pengguna internet tidak hanya berasal dari kalangan dewasa saja tetapi kalangan remaja dan anak-anak menggunakan internet sebagai hiburan dan bermain *game online*. Dengan semakin canggihnya telepon seluler mempermudah pelajar untuk bermain *game online* kapanpun yang mereka inginkan.

Fenomena maraknya *game online* dapat dilihat dengan banyaknya komunitas yang menaungi para *gamers* untuk bermain dan berlatih bersama. Hanya dengan bermodalkan *handphone* dengan kualitas yang memadai dapat bermain bersama. Seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam

---

<sup>1</sup>Henry Kasyfi, "Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018," Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Edisi 22, 16 Mei 2019, 5, diakses 23 Mei 2023, [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id).

hanya untuk bermain *game online*. Maraknya *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stres (baik itu datang dari sendiri, dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut. Penggemar *game online* di Indonesia dari survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet di tahun 2014, setiap tahun pengguna *game online* akan terus meningkat mengikuti perkembangan teknologi, pengguna *game online* yang terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online*.<sup>1</sup>

Namun terlalu sering bermain *game* berdampak pada perubahan akhlak remaja. Terutama remaja yang berusia (13-18 tahun), seperti ketergantungan, sering marah dan mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan. Hal ini juga dapat mempengaruhi cara pandang dan perilaku remaja di kehidupan nyata. Pola pikir dan perbuatan yang negatif dalam permainan *game online* dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjadi kurang sabar dan agresif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong. Penulis melihat beberapa remaja di Desa Dolago sudah memainkan *game online*, karena di Desa Dolago memiliki warnet atau warung internet yang biasanya digunakan remaja untuk berkumpul bermain *game online* bersama. Sebelum para remaja di Desa Dolago

---

<sup>1</sup> Tatang Anggoro Putro, "Perilaku Adiksi Pada Pemain Game online di DINUSTECH Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan," *Jurnal Kesehatan* 8, no. 2 (2013): 15.

mengenali dan bermain *game online*, para remaja tersebut begitu rajin belajar dan melaksanakan ibadah dan selalu patuh kepada orang tua, tetapi setelah mereka mengenal dan mulai bermain *game online*, perubahan akhlak remaja tersebut menjadi sebaliknya, yaitu sering lupa waktu, malas belajar, malas melaksanakan shalat, menggunakan bahasa yang kasar, gampang emosi dan tidak menghiraukan nasehat dari orang tua. Selain itu aktivitas remaja tersebut lebih banyak untuk bermain *game online*, daripada melakukan kegiatan lainnya.

Berdasarkan permasalahan awal yang ditemukan di lapangan, maka penulis tertarik mengambil judul tentang "*Akhlak Remaja pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong*".

## **B. Rumusan Masalah**

Untuk memperjelas arah penelitian ini sesuai dengan permasalahan pada latar belakang, maka berikut ini adalah rumusan masalah yang dibuat penulis:

1. Bagaimana Aktivitas Sehari-hari Remaja yang Bermain *Game Online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong?
2. Bagaimana Akhlak Remaja Pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan**

- a. Untuk mengetahui Aktivitas Sehari-hari Remaja Ketika Bermain *Game Online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.

- b. Untuk mengetahui Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.

## **2. Kegunaan**

- a. Bagi Universitas, untuk menambah pengetahuan tentang Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online*. Selain itu, penelitian ini berguna untuk bahan referensi untuk pengetahuan dan pengalaman dalam menulis skripsi.
- b. Bagi Masyarakat, untuk menambah gambaran dan pengetahuan umum tentang Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online* dan dapat dijadikan sebagai acuan orang tua dalam memperbaiki akhlak remaja ketika bermain *game online*.
- c. Bagi Penulis, untuk menambah pengetahuan dan memberikan pemahaman akan Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online* dan diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam melakukan penelitian.

### **D. Penegasan Istilah**

Untuk memudahkan dalam memahami judul penelitian tentang “*Akhlak Remaja Pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong*” maka penulis memandang perlu untuk memberikan penegasan dan penjelasan seperlunya terkait istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

## 1. Akhlak

Akhlak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah budi pekerti, tabiat, kelakuan dan watak.<sup>2</sup>

Dalam konteks akhlak tersebut, semua elemen ini penting untuk dikembangkan agar seseorang menjadi individu yang bertanggung jawab, baik dalam hubungan dengan Allah maupun dengan sesama manusia. Pengembangan akhlak yang baik merupakan salah satu tujuan utama dalam ajaran islam, karena hal tersebut mencerminkan kesempurnaan iman seseorang dan membentuk dasar bagi kehidupan yang lebih baik dalam masyarakat.

Sedangkan menurut istilah akhlak adalah suatu sikap yang melekat pada manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan secara alami tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian. Menurut pandangan akal dan hukum islam keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang baik dan tepuji atau disebut akhlak yang baik, namun jika perbuatan-perbuatan yang timbul itu tidak baik disebut akhlak yang buruk.<sup>3</sup>

Adapun akhlak yang penulis tekankan di dalam penelitian ini adalah berfokus pada akhlak tercela atau perilaku yang buruk pada remaja setelah mengenal dan bermain *game online*.

## 2. Remaja

Remaja pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga seringkali ingin mencoba-coba, menghayal, dan merasa gelisah, serta berani melakukan pertentangan jika dirinya merasa disepelkan atau tidak dianggap,

---

<sup>2</sup> Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 27.

<sup>3</sup> Abdurrohman, dkk., *Akidah Akhlak* (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), 31-32.

untuk itu mereka sangat memerlukan keteladanan, yang tulus empati dari orang dewasa.<sup>4</sup> Masa remaja berlangsung antara usia 12 tahun sampai dengan usia 21 tahun, masa remaja terbagi menjadi 3 yaitu masa remaja awal, masa remaja pertengahan dan masa remaja akhir dan masa remaja akhir merupakan masa remaja yang paling rawan, misalnya melakukan penyesuaian sosial.<sup>5</sup>

Adapun remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap remaja yang berusia 13-18 tahun dimana mereka terlibat dalam permainan *game online*.

### **3. Permainan *Game Online***

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Jadi, bermain *game* adalah suatu proses “*Fine tuning*” (penyamaan frekuensi) dari logika berpikir anak-anak kita dengan logika aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, *game* juga secara nyata mempertajam data analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

Menurut Sadiman, menyatakan bahwa setiap permainan mempunyai empat komponen utama yaitu:<sup>6</sup>

- a. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi

---

<sup>4</sup> Yusuf Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 31.

<sup>5</sup> Monks, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2004), 262.

<sup>6</sup> Arif S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993), 2.

- c. Adanya aturan-aturan main, dan
- d. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

Menurut Winn dan Fisher yang dikutip oleh Andri Arif Kustiawan mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain, perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>7</sup>

*Game online multiplayer* ini memungkinkan beberapa pemain untuk bermain bersama melalui jaringan internet dan dapat dimainkan secara virtual. Hal ini menimbulkan adanya interaksi antar pemain *game online*, baik dalam bentuk kerja sama maupun kompetisi, contohnya seperti *game PUBG mobile, class of clan, mobile legend* dan *free fire*. *Game* ini bisa dimainkan oleh beberapa orang dan mengandalkan kerja sama tim yang baik.

Adapun *game online* yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah permainan *online* yang dapat diakses oleh banyak orang secara virtual maupun dari jarak dekat dengan menggunakan jaringan internet. Pada penelitian ini penulis berfokus pada remaja yang sudah mengenal dan sering bermain *game online*. Dalam hal ini remaja tersebut lebih dominan memainkan jenis *game online mobile legend* dan *free fire*.

---

<sup>7</sup> Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Yogyakarta: Media Grafika, 2019), 6.

### ***E. Garis-Garis besar Isi***

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang isi umum dari skripsi ini, penulis menguraikan poin-poin utama dari penelitian ini.

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang membahas tentang pokok-pokok yang melatarbelakangi dari akhlak remaja pada permainan *game online*, serta rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan garis besar-besar isi.

Bab II, berisi kajian pustaka yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu penelitian terdahulu, kajian teori yang berupa penjelasan dari beberapa teori yang terkait dalam penelitian tentang akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang menguraikan sistematika penelitian yang dilakukan, yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu mencakup uraian beberapa hal meliputi, pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta pengecekan keabsahan data.

Bab IV, berisi tentang hasil dan pembahasan yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian dan hasil penelitian mengenai aktivitas sehari-hari remaja yang bermain *game online* dan akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.

Bab V berisi penutup pada penelitian, yaitu membahas mengenai hasil kesimpulan yang telah dilakukan serta implikasi penelitian terkait akhlak remaja

pada permainan *game online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan penelitian ini, penulis mencoba menggali penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan “Akhhlak Remaja pada Permainan *Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong*”. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan perbandingan selanjutnya. Untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini maka, penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Megan Febry Wibowo (2020)	<i>Trashtalking dalam Game Online PUBG Mobile</i>	Menggunakan Pendekatan Kualitatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terletak pada subjek dan lokasi Penelitian</li> <li>• penelitian yang penulis buat lebih berfokus pada akhlak remaja pada permainan <i>game online</i> sedangkan penelitian terdahulu hanya berfokus pada <i>Trashtalking</i> pada <i>game online PUBG Mobile</i></li> </ul>
2.	Rusdah (2019)	Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Akhlak Siswa di	Terletak pada dua variabel yang sama yaitu <i>game online</i> dan akhlak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terletak pada subjek dan lokasi penelitian</li> <li>• Menggunakan pendekatan kuantitatif</li> </ul>

		MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut		
3.	Faiq khoridatul (2019)	Dampak <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro	Menggunakan pendekatan kualitatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terletak pada subjek dan lokasi penelitian</li> <li>• penelitian terdahulu lebih diprioritaskan untuk menganalisis mengenai dampak <i>game online</i> pada perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari</li> </ul>

Pertama, penelitian ini ditulis oleh Megan Febry Wibowo, yang berjudul “*Trash-Talking dalam Game Online PUBG Mobile*”. Dalam penelitian ini membahas tentang *Trash Talking Player PUBG Mobile* menggunakan studi deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trashtalk* tersebut sudah menjadi kebiasaan bagi para *player PUBG Mobile* dan hal tersebut biasa terjadi di dalam *Game Online PUBG*.<sup>1</sup> Para *player PUBG Mobile* melakukan *trashtalk* tersebut dikarenakan adanya motivasi seperti emosi, tidak sengaja mengirim komentar *impulsive*, merasa bosan, menunjukkan ego, bahkan untuk hiburan semata. Persamaan pada Penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan penelitian yang penulis buat lebih berfokus pada Akhlak

---

<sup>1</sup> Megan Febry Wibowo, “*Trash-Talking dalam Game Online PUBG Mobile*” (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020), 3.

Remaja pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.

Kedua, penelitian ini ditulis oleh Rusdah, yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut”. Hasil analisis data yang dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* secara negatif terhadap akhlak siswa kelas VIII dan IX di MTs Darul Amanah dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah akhlak siswa.<sup>2</sup>

Adapun persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada metode yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Melihat penelitian yang dilakukan oleh Rusdah yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang di buat oleh penulis terletak pada subjek penelitian dan yang penulis teliti lebih berfokus pada Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.. Sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah.

Ketiga, penelitian ini ditulis oleh Faiq Khoridatul, yang berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”. Hasil analisis data yang dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari, banyak perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan

---

<sup>2</sup> Rusdah, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut*, 17 Juli 2019. <https://idr.uin-antasari.ac.id/12109> (Diakses pada Tanggal 26 mei 2023).

*game online* tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orang tua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif.<sup>3</sup>

Melihat penelitian yang dilakukan oleh Faiq Khoridatul yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis buat adalah penelitian ini lebih berfokus pada Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong. Sedangkan penelitian terdahulu lebih diprioritaskan untuk menganalisis mengenai dampak *game online* pada perilaku keagamaan remaja di desa Modopuro Mojosari serta untuk menjelaskan tentang faktor-faktor pendorong para remaja tertarik pada *game online*.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengertian Akhlak**

Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa arab *akhlaq* dalam bentuk jama". Sedangkan mufrodnya adalah *khuluq*. Kata *khuluq* (bentuk mufrod dari kata *Akhlaq*) ini berasal dari *fi"il madhi khalaqa* yang dapat mempunyai arti bermacam-macam tergantung pada masdar yang digunakan. Ada beberapa kata bahasa arab seakar dengan kata *al-khuluq* ini dengan perbedaan makna. Karena ada kesamaan akar kata, maka berbagai makna tersebut tetap saling berhubungan.

---

<sup>3</sup> Faiq Khoridatul, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, 07 Agustus 2019. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/33692> (Diakses pada Tanggal 26 mei 2023).

Diantaranya adalah kata *alkhalaq* artinya ciptaan.<sup>4</sup> Secara bahasa kata akhlak berasal dari bahasa arab, yaitu *khuluq* jamaknya adalah *akhlaq*.

Kata ini secara bahasa mengandung arti perangai, tabiat, dan agama.<sup>5</sup> Kata tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan *khalq*, yang berarti “kejadian” serta berhubungan erat dengan kata *khaliq*, yang berarti “pencipta” dan makhluk yang berarti “yang diciptakan” Ibn Al-Jauzi menjelaskan bahwa al-*Khuluq* adalah etika yang dipilih seseorang. Dimana *khuluq* karena etika bagaikan *khalqah* (karakter) pada dirinya. Dengan demikian, *khuluq* adalah etika yang sudah menjadi tabiat bawaannya dinamakan *alkhaym*. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata “akhlak” diartikan sebagai budi pekerti, watak, tabiat. Berkaitan dengan pengertian *khuluq* yang berarti agama, Al-Fairuzabadi mengemukakan ketahuilah, agama pada dasarnya adalah akhlak. Siapa yang memiliki akhlak yang mulia, berarti kualitas agamanya pun mulia.

Agama diletakkan di atas empat landasan akhlak utama yaitu kesabaran, memelihara diri, keberanian dan keadilan. Secara sempit, pengertian akhlak dapat diartikan dengan :

- a. Kumpulan kaidah untuk menempuh jalan yang baik
- b. Jalan yang sesuai untuk menuju akhlak
- c. Pandangan akal tentang kebaikan dan keburukan

Kata akhlak lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering dipakai dalam bahasa Indonesia karena akhlak meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah

---

<sup>4</sup> Alwan Khoiri dkk, *Aklak tasawuf* (Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005), 5.

<sup>5</sup>Ibn Al-Atsir, *Al-Nihayah fi Gharib Al-Atsar*, Jilid II (Beirt: Al-Maktabah Al ‘Ilmiyyah, 1979), 144.

laku lahiriah dan batiniah seseorang. Ada pula yang menyamakan antara keduanya. Persamaan tersebut ada karena keduanya membahas masalah baik dan buruknya tingkah laku manusia.

## 2. Pembagian Akhlak

Ada dua jenis akhlak dalam Islam, yaitu *akhlaqul karimah* (akhlak terpuji) ialah akhlak yang baik dan benar menurut syari'at Islam, Akhlak terpuji ini mencakup berbagai sifat dan perilaku yang dianjurkan dalam Islam. Kemudian *akhlaqul madzmumah* (akhlak tercela) ialah akhlak yang tidak baik dan tidak benar menurut syari'at Islam. Akhlak tercela ini mencakup sifat-sifat dan perilaku yang ditolak dalam Islam.<sup>6</sup> Berikut adalah penjelasan mengenai kedua akhlak tersebut :

### a. Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji)

Secara etimologi, *akhlak mahmudah* adalah akhlak yang terpuji. *Mahmudah* merupakan bentuk *maf'ul* dari kata *hamida*, yang berarti dipuji. *Akhlak mahmudah* atau akhlak terpuji disebut pula *akhlaq al-karimah* (akhlak mulia). *Akhlak mahmudah* adalah perilaku manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun sosial, serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari Tuhan. *Akhlak mahmudah* dilahirkan oleh sifat-sifat mahmudah yang terpendam dalam jiwa manusia, demikian pula *akhlak mazmumah*, dilahirkan oleh sifat-sifat *mazmumah*. Oleh karena itu sikap dan tingkah laku yang lahir, adalah cerminan dari sifat atau kelakuan batin seseorang.

---

<sup>6</sup> M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran* (Jakarta: Amzah, 2007), 12.

Menurut M. Yatimin Abdullah, adapun sifat-sifat *mahmudah* itu adalah:<sup>7</sup>

- 1) *Al-Amanah* (setia, jujur, dapat dipercaya)
- 2) *As-Sidqu* (benar, jujur)
- 3) *Al- 'Adl* (adil)
- 4) *Al- 'Afwu* (pemaaf)
- 5) *Al-Alifah* (disenangi)
- 6) *Al-Wafa'* (menepati janji)
- 7) *Al-Haya'* (malu)
- 8) *Ar-rifqu* (lemah lembut)
- 9) *Anisatun* (bermuka manis).

Dari beberapa sifat-sifat *mahmudah* di atas, penulis berpendapat bahwa sifat-sifat tersebut sangat penting diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat membantu membentuk karakter yang baik pada individu. Hal ini membuat seseorang menjadi individu yang lebih baik secara moral, selain itu sifat-sifat dari akhlak terpuji juga dapat memperkuat hubungan antar individu, sehingga memberikan dampak positif pada masyarakat. Ketika banyak individu dalam suatu masyarakat menerapkan sifat-sifat akhlak terpuji, maka akan menciptakan lingkungan sosial yang lebih positif dan lebih baik secara keseluruhan.

#### b. *Akhlaqul Madzmumah* (Akhlak Tercela)

Secara etimologi, kata *madzmumah* berasal dari bahasa Arab yang artinya tercela. Oleh karena itu, *akhlaq madzmumah* artinya akhlak tercela. Semua bentuk kegiatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela. Akhlak tercela merupakan tingkah laku tercela yang dapat merusak keimanan seseorang,

---

<sup>7</sup> Ibid., 25-26

dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Akhlak juga menimbulkan orang lain merasa tidak suka terhadap perbuatan tersebut. Akhlak tercela adalah akhlak yang bertentangan dengan perintah Allah. Dengan demikian, pelakunya mendapat dosa karena mengabaikan perintah Allah swt., adapun dosa yang dilakukan para pelakunya dikategorikan menjadi dua, yaitu dosa besar dan dosa kecil. Akhlak tercela merupakan perilaku yang tidak baik. Oleh karena itu, perilaku ini harus dihindari karena tidak membawa manfaat bagi pelakunya.

Menurut M. Yatimin Abdullah, adapun sifat-sifat *madzmumah* itu adalah:<sup>8</sup>

- 1) *Ananiah* (egoistik)
- 2) *Al-Baghyu* (melacur)
- 3) *Al-Buhtan* (dusta)
- 4) *Al-Khianah* (khianat)
- 5) *Az-Zulmu* (aniaya)
- 6) *Al-Ghibah* (mengumpat)
- 7) *Al-Hasad* (dengki)
- 8) *Al-Kufrān* (mengingkari nikmat)
- 9) *Ar-Riya'* (ingin dipuji)
- 10) *An-Namimah* (adu domba)

Berdasarkan beberapa sifat-sifat *madzmumah* di atas, atau lebih dikenal sebagai sifat-sifat tercela, penulis berpendapat bahwa perilaku tersebut sangat tidak baik apabila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena berpengaruh negatif dalam konteks moral, etika, dan nilai-nilai sosial. Sifat-sifat akhlak tercela ini sangat merugikan, karena mereka tidak hanya merusak hubungan antarindividu dan masyarakat, tetapi juga dapat menyebabkan kerusakan moral dan sosial yang

---

<sup>8</sup> Ibid., 232-234.

lebih luas. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dan menghindari penyebaran sifat-sifat tercela ini adalah membiasakan diri melakukan hal-hal baik yang bernilai positif dan selalu mendekati diri kepada Allah swt., dalam setiap kesempatan, agar terhindar dari sifat-sifat tercela tersebut.

## 2. Pengertian Remaja

Remaja dalam arti *adolescence* (Inggris) berasal dari kata *adolescere* yang artinya tumbuh ke arah kematangan. Kematangan di sini tidak hanya berarti kematangan fisik, tetapi terutama kematangan sosial psikologis.<sup>9</sup> Pada tahap ini, karakteristik perkembangan remaja yang paling dominan adalah terbentuknya pandangan hidup yang didasari oleh pengalaman hidup. Maka dari itu, sebagai Pendidik di rumah, sudah seharusnya orang tua memberikan pendidikan akhlak kepada remaja berdasarkan kebiasaan-kebiasaan baik yang ditanamkan dari kecil. Dalam definisi di atas, WHO memberikan definisi ke dalam tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi. Sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut. Remaja adalah suatu masa dimana :

- 1) Individu berkembang pada saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai ia mencapai kematangan seksual.
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja* (Cet. 16; Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 11.

<sup>10</sup> *Ibid.*, 12.

Dari pengertian di atas, bisa dikatakan masa remaja adalah masa dimana fisik dan pemikirannya sudah matang. Remaja di sini juga didefinisikan sebagai pribadi yang lebih mandiri dan tanggung jawab kepada diri sendiri dan sudah tidak mengandalkan orangtuanya.

Secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut, masa remaja awal 12-15 tahun, remaja pertengahan 15-18 tahun dan remaja dewasa 19-22 tahun.<sup>11</sup> Dalam penelitian yang penulis teliti termasuk kedalam golongan remaja awal dan remaja pertengahan (12-18 tahun).

### **3. *Game Online***

#### **a. *Pengertian Game Online***

*Game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar “permainan”. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual”. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target-target yang ingin dicapai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.<sup>12</sup> Pada era globalisasi saat ini, para pengelola industri *game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan *games* di komputer sangat cepat.

---

<sup>11</sup> Hendiati Aguswan, *Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitanya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja)*, (Cet. 2; Bandung: PT Refika Aditama, 2009), 29.

<sup>12</sup> Yusnizal Firdaus, dkk. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online,” *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, vol. 2 no. 2 Juli 2018, 172. [jurnal.polsri.ac](http://jurnal.polsri.ac) (14 Januari 2024).

Sedangkan *online* adalah suatu istilah ketika kita sedang menggunakan komputer atau gadget yang terkoneksi ke jaringan internet, sehingga kita dapat mengakses berbagai website, bermain game online, hingga melakukan streaming video.<sup>13</sup>

*Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) dan game komputer yang dapat dimainkan oleh *multi* pemain melalui internet.<sup>14</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan dalam waktu bersamaan dengan keberadaan pemain yang berbeda-beda yang dapat dimainkan dalam jumlah pemain yang besar sesuai ketentuan *game online* yang dimainkan dan terhubung oleh jaringan internet.

Adapun ciri-ciri dari *game online* adalah:

- a) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- b) Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
- c) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
- d) Bermain menuntut ruang untuk bermain dan menentukan aturan-aturan permainan.
- e) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup>N.Soran, pengertian online dan offline secara lebih jelas, 2015. <https://pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara-lebih-jelas.html> (14 Januari 2024)

<sup>14</sup> Nety Ariana Dewi, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah SD Kecamatan Raja Basa" (Skripsi Tidak diterbitkan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018), 11.

### **b. Perkembangan *Game Online***

Perkembangan industri *game* di Indonesia memang dipengaruhi oleh jumlah pengguna *game online* sendiri. Pada tahun 2006-2010 saja mengalami pertumbuhan sekitar 30 %, pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta pengguna *game online* di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17 hingga 40 tahun. Apabila digabung dengan jumlah jenis lainnya maka jumlah pengguna *game* justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang.<sup>16</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan *game online* sangatlah pesat. Peminat dari *game online* sendiri berasal dari berbagai kalangan.

### **c. Sejarah *Game Online***

Sejarah *game online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan peserta didik belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain baru pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science*

---

<sup>15</sup> Imanuel Natalia, "*Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*" (Skripsi dipublikasikan, Fakultas Psikologi UI, 2009), 18.

<sup>16</sup> Abu Ahmadi dan Munawar sholeh, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka cipta, 2005), 106.

*Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet.

Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga hari ini. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement* (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian. *Game online* sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus di dalam *game online* terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa

saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya.<sup>17</sup>

#### **d. Jenis-jenis *Game Online***

##### 1) *Mobile Legends*

*Mobile legends* adalah *game online* yang di terbitkan oleh Montoon, *game* ini berjenis *MOBA* yang memiliki karakter *hero* yang bergerak menyerang musuh untuk menghancurkan *turret* musuh agar memenangkan pertandingan, dalam satu tim terdiri dari lima orang pemain dengan menggunakan *hero* yang berbeda-beda.

##### 2) *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*

*Playerunknown's Battlegrounds* adalah *game online* yang menampilkan aksi peperangan sama halnya dengan *game free fire*, permainan ini dimainkan oleh 100 orang secara *online* baik secara individu maupun berkelompok. Pada *game* ini masing-masing karakter pemain diturunkan pada suatu tempat lalu mencari senjata untuk mengalahkan lawannya.

##### 3) *Free Fire*

*Free fire* adalah permainan *battle royal* yang dikembangkan oleh Garena, *game online* ini tergolong ke dalam jenis *game First Person Shooter* karena menampilkan aksi tembak menembak atau pertempuran untuk mengalahkan lawan dengan menggunakan senjata atau peralatan tempur lainnya.

##### 4) *COC (Class Of Clan)*

*Game* ini dikembangkan oleh Supercell, permainan ini berbentuk fantasi dengan membangun sebuah desa menggunakan sumber daya yang diperoleh dari

---

<sup>17</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Ilmiah 1*, no.1 (2017): 3.

produksi desa sendiri atau dari menyerang desa pemain lain dengan sumber daya utamanya adalah emas, *elixir* dan *elixir* hitam. Dalam satu klan dapat memuat lima puluh orang.<sup>18</sup>

Dari beberapa jenis pilihan *game online* di atas penulis berpendapat bahwa jenis *game* tersebut menjadi favorit di berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Jenis *game online* sangat bervariasi tergantung pada preferensi individu dan tren saat ini. Namun, ada beberapa jenis *game online* yang cenderung mendapatkan popularitas yang tinggi, seperti *game* yang berbentuk MOBA *Multiplayer Online Battle Arena*. Adapun yang termasuk dalam jenis *game* ini adalah *mobile legends*, *free fire* dan lain sebagainya, seperti yang sudah penulis jelaskan di atas. Jenis *game online* ini diperuntukkan bagi mereka yang suka tantangan strategis dan kompetisi tim. Selain itu *game* ini juga menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan mendalam dengan tingkat keterampilan yang tinggi, sehingga membuat orang yang memainkannya semakin tertarik.

---

<sup>18</sup> Adelia Wirawan, Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue (Tesis tidak diterbitkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Ar Raniry 2021), 30.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>1</sup> Metode itu sendiri merupakan suatu prosedur atau cara yang digunakan untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis.<sup>2</sup> Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek peneliti dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>3</sup> Selain itu, penulis bermaksud memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola dan teori. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang telah berlangsung pada saat riset dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu yang berkaitan dengan akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2007), 1.

<sup>2</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 41.

<sup>3</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 6.

## **B. Lokasi penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Kabupaten Parigi Moutong. Penulis memilih tempat di Desa Dolago karena tempat penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang penulis teliti. Selain itu posisi Desa Dolago sangat strategis dan mudah dijangkau untuk melakukan penelitian, sehingga sangat bermanfaat bagi penulis dalam melakukan proses penelitian tentang akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

## **C. Kehadiran peneliti**

Kehadiran penulis di tempat penelitian sangat penting agar data yang diperoleh lebih akurat dan benar. Dalam hal ini, penulis berada pada posisi perencana, aktor utama, yang mengumpulkan data, menganalisis data, dan pada akhirnya penulis juga memiliki posisi sebagai aktor utama dalam penelitian yang akan dilakukan, keluar dari pengumpulan data. Penulis harus berpartisipasi penuh dan aktif serta mengamati dan mencari informasi melalui wawancara dan dokumentasi.

Sebelum melakukan penelitian, penulis terlebih dahulu meminta izin kepada Kepala Desa, untuk menerima dan memperhatikan surat izin penelitian (UIN) Datokarama (Palu), dari yang diketahui penulis hadir di situs pencarian.

## **D. Data dan Sumber Data**

Data merupakan bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan

fakta.<sup>4</sup> Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen, dan lainnya.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini jenis-jenis sumber data yang dipakai oleh penulis yaitu:

1. Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara secara langsung dari sumber asli atau informan untuk memperoleh data atau informasi yang akurat. Informan dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 13-18 tahun dan orang tua yang ada di Desa Dolago terkait dengan "*akhlak remaja pada permainan game online.*"

2. Data Sekunder

Sumber data yang sekunder sebagai bahan pendukung untuk memberikan kemudahan dalam penelitian ini. Penulis menggunakan buku-buku, literatur dan dokumen lain yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan:

- 1. Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung terhadap objek penelitian, penulis dapat melakukan penelitian secara partisipatif atau

---

<sup>4</sup> Riduwan, *Metode & Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2004), 106.

<sup>5</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 157.

nonpartisipatif.<sup>6</sup> Kegiatan observasi dilakukan dengan cara turun langsung ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan perilaku, kegiatan, waktu, peristiwa, ruang, tujuan dan perasaan. Observasi ini dilakukan oleh penulis di Desa Dolago dengan cara mengamati aktivitas sehari-hari dan akhlak remaja pada permainan *game online*.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan oleh pewawancara narasumber.<sup>7</sup> Teknik wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara mendalam dan terstruktur dengan informan penelitian. Sebelum melakukan wawancara, penulis menyiapkan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Informan yang dimaksud adalah dapat memberikan informasi mengenai fenomena/permasalahan yang diangkat dalam penelitian kualitatif informan tersebut adalah remaja yang berusia 13-18 tahun yang terdiri dari 7 orang, dan orang tua dari remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong yang akan penulis teliti.

---

<sup>6</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta:Pustaka ilmu,2020), 124.

<sup>7</sup> Asep Nanang Yuhan, Fadila Aisah Aminy, "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam*, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Darussalam (IAID) Ciamis Jawa Barat, 7, No.1 (2019), 22.

### 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengumpulan data melalui dokumen.<sup>8</sup> Dokumentasi digunakan agar penulis memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi dimaksudkan untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan membuat catatan penting yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan dari informan kapan data yang diperoleh seperti foto-foto, catatan hasil wawancara dan hasil rekaman di lapangan.

#### F. *Teknik Analisis Data*

Analisis data kualitatif adalah upaya atau cara yang dilakukan oleh penulis dengan cara bekerja dengan data, mengolah data, mengorganisasi data, memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>9</sup> Data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganiskan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu:

---

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 248.

### 1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.<sup>10</sup> Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Dalam mereduksi data, setiap peneliti di pandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, kalau peneliti dalam melakukan penelitian menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data.

### 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam buku Sugiyono, Miles dan Huberman menyatakan "Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks naratif."<sup>11</sup>

### 3. Penarikan Kesimpulan

Selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk teks naratif yaitu memverifikasi dan menarik kesimpulan. Kesimpulan menuntut verifikasi peneliti dalam bidang yang di teliti. Peneliti telah mencatat dan memberikan makna sejak

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 338.

<sup>11</sup> Ibid., 341.

awal pengumpulan data pada saat melakukan wawancara atau pada saat melihat sesuatu. Tahap verifikasi dan penarikan kesimpulan harus dilakukan sejak awal memperhatikan keabsahan data. Waktu penarikan kesimpulan bersumber dari data yang sudah direduksi dan keabsahan data diperoleh dari penjajakan awal dalam dengan menggali informasi.<sup>12</sup>

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan hasil analisis melalui catatan lapangan, baik dari hasil observasi maupun wawancara dan dokumentasi yang telah dibuat untuk menemukan pola, topik atau tema sesuai dengan masalah penelitian.

### ***G. Pengecekan Keabsahan Data***

Untuk menguji keabsahan temuan atau keaslian hasil penelitian ini, maka penulis melakukan kriteria kredibilitas terhadap data hasil penelitian kualitatif yang meliputi perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat dan kecukupan referensi. Tetapi dalam hal ini penulis hanya menggunakan teknik triangulasi, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

#### **1. Triangulasi**

Pengecekan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif demi kesahihan (kebenaran) data yang terkumpul. Pengecekan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi adalah menguji kredibilitas data dengan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data.

---

<sup>12</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: KENCANA, 2017), 409.

Pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga macam, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.<sup>13</sup>

*a. Triangulasi Sumber*

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Peneliti memperoleh data dari berbagai sumber yaitu remaja yang bermain *game online* dan orang tua dari remaja tersebut, yang berada di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

*b. Triangulasi Teknik*

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan berbagai teknik penelitian antara lain dengan teknik wawancara, teknik observasi, dan teknik dokumentasi.

*c. Triangulasi Waktu*

Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara dan observasi dalam waktu dan situasi yang berbeda untuk menghasilkan data yang valid sesuai dengan masalah yang ada dalam penelitian.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan ketiga teknik triangulasi ini, karena bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan, validitas, dan ketepatan interpretasi dalam penelitian kualitatif dengan memperoleh pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam tentang fenomena yang diteliti melalui penggabungan data dari berbagai sumber, teknik, dan waktu.

---

<sup>13</sup> Ibid., 368-374

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Desa Dolago

Desa Dolago merupakan Desa yang diapit oleh dua Desa diantaranya adalah sebelah utara di batasi oleh Desa Boyontongo, sebelah selatan di batasi oleh Desa Masari. Sejarah singkat terbentuknya Desa ini, mula-mula Desa ini tidak adanya seorang penguasa yang memimpin masyarakat Desa Dolago Pada waktu itu, sehingga muncul istilah Tamalanggai yang artinya dimana suatu orang yang mempunyai kelebihan di dalam kekuatan, pemikiran, ketegasan dan kewibawaan maka itulah yang menjadi pemimpin dan panutan bagi masyarakat Dolago.

Pada tahun 1602 SM, asal mula nama Dolago berasal dari nama sebuah pohon, yang dimana pohon tersebut memiliki kelebihan yaitu memiliki lingkaran pohon sama dengan delapan orang yang membentangkan tangannya di lingkaran pohon tersebut, dan tidak memiliki satu pun bibit atau tunasnya didaerah Dolago. Pada zaman itu hanya terdapat bahasa *ta'a* yang pencetusnya adalah Lalofe (orang kaili asli) dan yang kedua Labaresi (orang kaili asli). Diciptakan bahasa *ta'a* tersebut disebabkan karena para pencetus wilayah Dolago tidak mau menerima masuknya penjajahan colonial Belanda, sehingga pejuang dari Dolago tidak mau mengikuti dan memakai bahasa *tara* yang diterapkan oleh kerajaan Parigi, sehingga muncullah peperangan antara kerajaan Dolago dengan kerajaan Parigi yang mengakibatkan korban berjatuhan dari kedua belah pihak

sama banyak. Sampai lah momen tersebut dapat diingat dengan adanya nama jalan yang ada di Desa Dolago, yaitu :

1. Jalan Futavula yang artinya jatuhnya tombak.
2. Jalan Pepana yang artinya saling memanah.<sup>1</sup>

## 2. Letak Geografis

Desa Dolago merupakan salah satu Desa yang ada di Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong, Provinsi Sulawesi Tengah. dikenal sebagai lumbung padi Parigi Moutong, Luas wilayah Desa sebesar ± 7.415,61 Hektar Desa Dolago terdiri dari 5 dusun Desa Dolago terletak di sebelah Selatan Ibu Kota Kabupaten Parigi Moutong dengan titik koordinat 120,215644 Bujur Timur dan 0,86778 Lintang Utara dengan jarak ± 12,7 km dari Ibu Kota Parigi.

Batas	Desa/Kecamatan	Wilayah
Barat	Desa Baku bakulu kec Palolo	Kabupaten Sigi
Timur	Teluk Tomini	Kabupaten Parigi Moutong
Utara	Desa Boyantongo	Kabupaten Parigi Moutong
Selatan	Desa Dolago Padang	Kabupaten Parigi Moutong

Wilayah Desa Dolago terletak pada ketinggian antara 13-20 meter di atas permukaan laut. Lahan di Desa Dolago merupakan pesisir pantai serta dataran yang sebagian adalah kawasan pemukiman penduduk dan persawahan serta perkebunan yang terhampar hingga ke arah barat. Curah hujan rata-rata sebesar 1.442 mm dengan jumlah hari hujan rata-rata 120 hari. Bulan basah 5-8 bulan, sedangkan bulan kering berkisar antara 4-6 bulan. Musim hujan dimulai pada bulan Oktober–November dan pada bulan April–Mei terjadi musim kemarau pada

<sup>1</sup> Pemerintahan Desa Dolago, *Profil Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong*, 2022, 9-10, <http://www.prodeskkel.binapemdes.kemendagri.go.id>.

setiap tahunnya. Puncak curah hujan dicapai pada bulan Desember–Februari. Suhu udara rata–rata setiap hari berkisar 31,7°C, suhu minimum 26,2°C, dan suhu maksimum 39,4°C.

### 3. Sumber Daya Manusia

Berikut adalah tabel berisi data sumber daya manusia yang terdapat di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong Tahun 2022 :

**Tabel 4.1**  
**Daftar Sumber Daya Manusia Desa Dolago**

<b>NO</b>	<b>Uraian Sumber Daya Manusia</b>	<b>Jumlah</b>
<b>1.</b>	<b>Penduduk dan Keluarga</b>	
	a. Penduduk Laki laki	1.437
	b. Penduduk Perempuan	2.072
	c. Jumlah Kepala Keluarga	1.029
<b>2.</b>	<b>Sumber Penghasilan Utama Penduduk</b>	
	a. Pertanian, perikanan dan perkebunan	864
	b. Pertambangan dan penggalian	0
	c. Industri pengolahan pabrik, kerajinan dll.	13
	d. Perdagangan besar/eceran dan rumah makan	138
	e. Angkutan, pergudangan, komunikasi	0
	f. Jasa	50
<b>3.</b>	<b>Pekerjaan/Mata Pencaharian</b>	
	a. Karyawan	50
	b. TNI/Polri	7

	c. Swasta	50
	d. Wiraswasta/Pedagang	138
	e. Petani	664
	f. Tukang	35
	g. Buruh Tani	87
	h. Pensiunan	9
	i. Nelayan	70
	j. Peternak	45
	k. Jasa	35
	l. Pengrajin	6
	m. Pekerja Seni	9
	n. Lainnya	0
	o. Tidak Bekerja/Pengangguran	88
<b>4.</b>	<b>Lulusan Pendidikan Umum</b>	
	a. Taman Kanak Kanak	45
	b. Sekolah Dasar/Sederajat	332
	c. SMP/Sederajat	211
	d. SMA/Sederajat	151
	e. Akademi/D1 D3	2
	f. Sarjana/S1	13
	g. Pascasarjana/S2	0

Sumber: Data diperoleh dari Dokumen Profil Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong, 2022.

Pada tabel di atas terdapat beberapa uraian sumber daya manusia yang berisi jumlah Penduduk di Desa Dolago yaitu sebanyak sebanyak 3532 jiwa yang terdiri dari 1.437 laki-laki dan 2.072 perempuan. Sumber penghasilan utama penduduk yang paling dominan adalah pertanian, perikanan dan perkebunan. Selain itu juga terdapat lulusan pendidikan umum yang di tempuh masyarakat di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

### 3. Sumber Daya Pembangunan

Sumber daya pembangunan yang dimiliki Desa Dolago merupakan salah satu potensi untuk pembangunan desa diantaranya sarana dan prasarana yang dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2**  
**Daftar Sumber Daya Pembangunan Desa Dolago**

No	Uraian Sumber Daya Pembangunan	Jumlah	Satuan
		Sewa/Semi Permanen/Permanen	
1.	Kantor Desa	Permanen	1 unit
2.	<b>Prasarana Umum</b>		
	a. Jalan	Permanen	2,5 km
	b. Jembatan	Permanen	3 unit
	c. Jalan non aspal		3,5 km
3.	<b>Prasarana Pendidikan</b>		
	a. Gedung Sekolah PAUD	Permanen	2 unit
	b. Gedung Sekolah TK		3 unit
	c. Taman Pendidikan AlQur'an	Permanen	1 unit

	d. Gedung SD/Sederajat	Permanen	2 unit
	e. Gedung SMP/Sederajat	Permanen	1 unit
	f. Gedung SMA/Sederajat	Permanen	1 unit
<b>4.</b>	<b>Prasaranan Kesehatan</b>		
	a. Poskesdes	Permanen	1 unit
	b. Posyandu	Pinjam	3 unit
	c. Polindes		1 unit
	d. MCK Umum	Permanen	7 Unit
	e. Sarana Air Bersih	Permanen	1 unit
<b>5.</b>	<b>Prasarana Ekonomi</b>		
	a. Pasar Desa	Semi Permanen	1 unit
<b>6.</b>	<b>Prasarana Ibadah</b>		
	a. Masjid	Permanen	3 unit
	b. Mushola	Permanen	5 unit
	c. Gereja	Permanen	2 unit
<b>7.</b>	<b>Prasarana Umum</b>		
	a. Lapangan Sepak Bola	Semi Permanen	1 unit
	b. Balai Pertemuan	Permanen	1 unit

Sumber: Data diperoleh dari Dokumen Profil Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong, 2022.

Pada tabel di atas menunjukkan beberapa sumber daya pembangunan yang terdapat di Desa Dolago, meliputi kantor Desa Dolago, prasarana umum yang terdiri dari jalan dan jembatan yang digunakan masyarakat untuk bepergian,

kemudian terdapat prasarana pendidikan yang terdiri dari gedung PAUD, TK, SD, SMP dan SMA yang digunakan para masyarakat untuk menempuh pendidikan. Selain itu terdapat prasarana ekonomi berupa Pasar Desa yang digunakan masyarakat di Desa Dolago untuk memenuhi kebutuhan dan prasarana kesehatan yang digunakan masyarakat untuk berobat. Tabel di atas juga menggambarkan bahwa rata-rata mayoritas penduduk Desa Dolago menganut agama Islam, itu dibuktikan karena terdapat prasarana ibadah yang terdiri dari Masjid dan Mushola yang lebih dominan jumlahnya daripada tempat ibadah yang lain dan hanya beberapa orang saja yang beragama lain (non islam) yang terdapat di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

#### **4. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Dolago**

Berikut adalah daftar tabel yang terdiri dari nama-nama Pejabat Pemerintahan Desa Dolago :

**Tabel Daftar 4.5**

#### **Daftar Nama-nama Pejabat Pemerintahan Desa Dolago**

<b>No</b>	<b>Nama-nama Pejabat</b>	<b>Jabatan</b>
1.	Ishak	Kepala Desa
2.	Zulkifli	Sekretaris Desa
3.	Muliawan	Kasi Pemerintahan
4.	Yakub	Kasi Kesejahteraan
5.	Munifa	Kaur Umum
6.	Hanar	Kaur Perencanaan
7.	Irwan	Kaur Keuangan

8.	Andi Sulfin	Kepala Dusun I
9.	Kamal Sopyandi	Kepala Dusun II
10.	MOH Riad	Kepala Dusun III
11.	ABD Rahman, S.Pd	Kepala Dusun IV
12.	I Ketut Isakariasa	Kepala Dusun V

Sumber: Data diperoleh dari Dokumen Profil Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong, 2022.

Tabel di atas merupakan nama-nama pejabat pemerintahan beserta jabatannya yang terdapat di Desa Dolago, yang juga berperan dalam memberikan informasi terkait data-data yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Sehingga penulis dapat menyusun hasil penelitian dari data tersebut.

## **2. Aktivitas sehari-hari remaja yang bermain *Game Online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong**

Aktivitas sehari-hari remaja yang ada di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong ketika sebelum bermain *game online* hampir sama dengan aktivitas remaja lainnya yang tidak bermain *game online*, yaitu pada pagi hari biasanya mereka sarapan kemudian berangkat sekolah atau kuliah, ketika pulang dari sekolah/kuliah para remaja di Desa Dolago biasanya makan siang, tetapi ada juga remaja yang tidur sebentar di siang hari, selain itu para remaja juga membantu orang tua dan bermain bersama teman. Pada saat malam hari aktivitas remaja di Desa Dolago yaitu belajar, melaksanakan shalat maghrib, dan melakukan kegiatan kegiatan lainnya.

Namun setelah mengenal *game online* terdapat perbedaan pada aktivitas remaja yang ada di Desa Dolago yaitu mereka lebih sering menghabiskan

waktunya untuk bermain *game online*. hal ini sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, remaja tersebut sudah mulai malas untuk melakukan kegiatan lain seperti belajar, membantu orang tua dan melaksanakan shalat. ketika sedang bermain *game online*, aktivitas lain menjadi terabaikan. bahkan mereka lebih memilih menghabiskan waktunya bermain *game online*, karena game tersebut sangat seru dan tidak dapat di jeda ketika sedang dimainkan.

Setelah melakukan pengamatan pada aktivitas remaja yang bermain *game online*, selanjutnya penulis melakukan wawancara terkait aktivitas sehari-hari remaja yang bermain *game online* yang berada di Desa Dolago, bernama Ansal berusia 14 tahun, ia mengatakan bahwa:

“Aktivitas saya sehari-hari adalah sekolah, dan membantu orang tua menjaga kios bila disuruh ibu saya, saya juga bermain *game online free fire* ketika menjaga kios sampai sore hari, saya jarang shalat zuhur dan ashar, malamnya saya shalat magrib dan mengaji, setelah itu biasanya saya pergi ke warnet untuk melanjutkan bermain *game online* bersama teman-teman. Jika dihitung waktu yang saya gunakan bermain *game online* adalah 4 jam, bahkan biasanya lebih dari itu yang saya ingat. Kegiatan saya lebih banyak bermain *game online* dari pada melakukan permainan lainnya.”<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja yang bernama Ansal bahwa ia lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *game online* sendiri maupun bersama temannya, bahkan disaat menjaga kios ia masih sempat bermain *game online*, waktu yang ia habiskan adalah 4 jam bahkan katanya lebih dari itu, ia juga mengatakan bahwa jarang shalat zuhur dan ashar. Ini membuktikan bahwa aktivitas yang Ansal lakukan lebih dominan untuk bermain *game online* daripada

---

<sup>2</sup> Ansal, Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 24 Oktober 2023.

melakukan kegiatan lainnya. Aktivitas tersebut hampir sama seperti yang dikatakan oleh remaja bernama Riski berusia 17 tahun, bahwa:

“Kegiatan saya sehari-hari adalah kuliah, di kampus saya juga sering bermain *game online* ketika menunggu dosen masuk atau pada saat dosen tidak masuk, *game* yang saya mainkan adalah *game mobile legend*, selain itu jika bosan biasanya saya tidur, saya juga shalat ketika disuruh orang tua saya, tetapi biasanya saya sering lupa karena capek sepulang kuliah, ketika di rumah saya biasanya istirahat tapi sambil main *game online* lagi, jika ada tugas kuliah saya belajar dan mengerjakan tugas. Ketika malam hari biasanya bermain *game online* bersama teman-teman sambil nongkrong di cafe. Kalau waktu yang saya habiskan sekitar 6 jam karena malam hari biasanya saya main sampai begadang”<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja yang bernama Riski bahwa kegiatan sehari-harinya adalah kuliah namun aktivitas bermain *game online* lebih banyak dilakukan, bahkan pada saat di kampus dan menunggu dosen ia masih sempat bermain *game online*. Pernyataan dari aktivitas Ansal dan Riski hampir sama karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dirumahnya sendiri maupun di luar rumah, bahkan mereka mengakui lupa waktu dan meninggalkan ibadah hanya karena bermain *game online*.

Dari hasil wawancara kedua remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago, penulis memperoleh kesimpulan bahwa aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh remaja adalah sekolah, kuliah, membantu orang tua, mengerjakan tugas, mengaji, nongkrong bersama teman, dan kegiatan-kegiatan lainnya, namun aktivitas bermain *game online* lebih sering dilakukan dalam kesehariannya.

---

<sup>3</sup> Riski, Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 24 Oktober 2023.

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh orang tua dari remaja yang bermain *game online* tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Salma selaku orang tua dari Ansal mengatakan bahwa:

“Aktivitas anak saya setiap harinya selain bersekolah adalah membantu saya menjaga kios bila saya sedang sibuk, dan biasanya saya melihat anak saya juga bermain *game online* ketika menjaga kios, ketika saya menyuruhnya untuk shalat ashar biasanya dia langsung menurut, tetapi kadang tidak mau, saya langsung memarahinya pada saat itu. Malamnya dia shalat magrib dan mengaji, kadang juga menonton televisi, tetapi aktivitas yang paling sering dilakukan oleh anak saya adalah bermain *game online*, anak saya ini jarang belajar ketika malam hari, palingan hanya lanjut bermain *game online* bersama temannya.”<sup>4</sup>

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Salma bahwa memang benar anaknya lebih sering bermain *game online* daripada melakukan kegiatan lainnya, bahkan anaknya tidak mau ketika disuruh untuk melaksanakan shalat dan jarang belajar, karena lebih sering bermain *game online*. Begitupun yang dikatakan oleh Bapak Ahmad selaku orang tua dari Riski, bahwa:

“Kegiatan anak saya saat di rumah biasanya pagi atau siang hari anak saya pergi untuk kuliah, ketika pulang terkadang juga membuat tugas kuliahannya. Anak saya juga biasanya shalat jika disuruh tetapi kalau saya tidak menyuruhnya dia malas untuk shalat, anak saya juga sering bermain *game online* ketika di rumah apalagi saat tidak masuk kuliah, anak saya juga lebih sering keluar rumah saat malam hari, hampir setiap malam keluar dan kumpul bersama teman-temannya hingga larut malam, bahkan pernah pulang sampai jam 12 malam. Setiap saya tegur dia hanya diam dan mendengarkan apa yang saya bilang, namun malam besoknya anak saya tetap keluar malam bersama teman-temannya.”<sup>5</sup>

Pernyataan dari bapak Ahmad di atas membuktikan bahwa memang benar anaknya sering juga bermain *game online* saat di rumah, bahkan pulang larut malam ketika sudah berkumpul bersama temannya, ia juga mengatakan bahwa

---

<sup>4</sup> Salma, Orang Tua dari Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 24 Oktober 2023.

<sup>5</sup> Ahmad, Orang Tua dari Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago 24 Oktober 2023.

anaknyanya nanti di suruh baru mau melaksanakan shalat. jika tidak diperintahkan, anaknyanya malas untuk shalat.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan remaja dan orang tua dari remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong penulis memperoleh kesimpulan bahwa pernyataan dari setiap orang tua hampir sesuai dengan pernyataan dari remaja yang bermain *game online*, rata-rata mereka menyatakan bahwa kegiatan sehari-hari yang dilakukan remaja yang bermain *game online* adalah sekolah, kuliah, mengerjakan tugas, membantu orang tua dan bermain *game online*. Namun aktivitas yang paling sering dilakukan oleh remaja adalah bermain *game online*, bahkan sampai begadang dan lupa waktu hanya untuk bermain *game online*.

Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan yang penulis lakukan di Desa Dolago, penulis melihat aktivitas sehari-hari remaja memang sering bermain *game online* daripada melakukan kegiatan lain, walaupun para remaja melakukan aktivitas lain, tetap saja sambil diiringi dengan bermain *game online*, penulis melihat rata-rata remaja ketika sedang bermain *game online* menjadi malas untuk melakukan kegiatan lain seperti belajar, mengerjakan tugas dan melaksanakan shalat. Mereka bisa menghabiskan waktunya bermain *game online* selama berjam-jam sendiri, maupun bersama teman-temannya. Seperti apa yang sudah disampaikan pada hasil wawancara di atas. Berdasarkan hal tersebut penulis memperoleh kesimpulan bahwa aktivitas sehari-hari remaja yang ada di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong adalah lebih dominan untuk bermain *game online*.

### **3. Akhlak Remaja pada Permainan *Game Online* di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong**

Saat ini kerusakan akhlak pada remaja bisa bersumber dari mana saja, baik itu dari teman sebaya, lingkungan sekitar dan juga dari *game online* yang saat ini banyak digemari oleh generasi muda. Banyak remaja yang tanpa sadar berubah akhlaknya akibat terlalu sering bermain *game online*. Hal ini berdampak pada perubahan perilaku remaja, seperti sering menggunakan bahasa kasar, emosi yang tidak terkontrol, menjadi ketergantungan, kurangnya disiplin waktu, berbohong dan tidak menghiraukan nasehat orang tua. Hal ini juga dapat mempengaruhi cara pandang dan perilaku remaja dalam kehidupan nyata.

#### **1. Menggunakan Bahasa yang Kurang Sopan dan Menjadi Gampang Emosi**

Pada saat sedang bermain *game online* remaja seringkali menggunakan bahasa kasar dan menjadi gampang emosi, ini merupakan penyebab rusaknya akhlak remaja setelah mengenal *game online*. Perilaku remaja tersebut terbawa pada kehidupan sehari-hari.

Seperti yang disampaikan seorang remaja yang bermain *game online* yang ada di Desa Dolago bernama Kaifar berusia 13 tahun mengatakan bahwa :

“Saat saya main *game free fire* dari situlah saya sering mengucapkan bahasa kasar seperti *bangsat, anjing, mampus*. Saya sering mengucapkannya tanpa sadar, biasanya saya terbawa emosi karena kalah dan jaringan yang tiba-tiba jelek ketika sementara bermain *game online*.”<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Kaifar, Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

Berdasarkan pernyataan dari Kaifar, bahwa ketika ia bermain *game free fire* dari situlah ia mengenal bahasa kasar. Perkataan kasar ia ucapkan tanpa sadar karena merasa kesal akibat kalah dan jaringan yang tidak stabil, membuatnya mengucapkan bahasa kasar tersebut. Sama halnya dengan yang disampaikan oleh remaja yang bermain *game online* bernama Ruli berusia 15 tahun, mengatakan bahwa:

“Setelah mengenal *game online* saya lebih banyak mengetahui bahasa kasar, karena terpengaruh oleh teman-teman saya yang sering mengucapkannya juga. Seperti *bangsat*, *jancok*, itu saya ucapkan kepada teman yang tidak terlalu mahir bermain sambil mengejeknya. Saya juga menjadi gampang emosi jika jaringan tiba-tiba hilang, karena membuat saya kalah dalam permainan, selain itu bahasa kasar tersebut sering saya dengar dari youtuber yang *live streaming video game online* juga.”<sup>7</sup>

Pernyataan dari Ruli di atas juga membuktikan bahwa setelah mengenal *game online* ia lebih banyak mengetahui bahasa kasar, karena terpengaruh oleh teman-teman yang juga suka mengucapkannya. Ia juga mengatakan bahwa menjadi gampang emosi saat jaringan tiba-tiba hilang, katanya itu bisa membuatnya kalah dalam permainan. Selain itu bahasa kasar tersebut juga ia dengar dari *youtuber* yang sedang *live streaming*.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan remaja yang bermain *game online* rata-rata mengaku bahwa pernah mengucapkan bahasa kasar saat sedang bermain *game online*. Penulis juga menanyakan hal yang sama kepada orang tua dari remaja yang bermain *game online*, mengenai apakah anaknya sering atau tidaknya menggunakan bahasa kasar setelah mengenal *game online*, sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Hasuyun selaku orang tua dari Kaifar, bahwa:

---

<sup>7</sup> Ruli, Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

“Setelah mengenal *game online* anak saya sering mengucapkan bahasa kasar, sepertinya anak saya meniru perkataan orang-orang yang ada dalam *game* tersebut sehingga anak saya juga mengucapkan bahasa yang tidak sopan. Saat anak saya sedang bermain *game* di rumah, saya sering mendengar anak saya berbicara sendiri, marah-marah kadang juga emosi lalu mengomel sendiri tentang jaringan yang jelek. Saat melihat anak saya bersikap seperti itu saya selalu menegurnya.”<sup>8</sup>

Pernyataan dari Ibu Hasuyun mengenai anaknya yang sering berkata kasar juga ikut dirasakan oleh Ibu Darma selaku orang tua dari Ruli, mengatakan bahwa:

“Selama anak saya bermain *game* saya sering mendengar anak saya menggunakan bahasa kasar yang tidak biasanya saya dengar, bahkan teman anak saya yang bermain *game online* juga mengucapkan kata-kata yang tidak baik itu, ketika kalah saat bermain mereka saling menyalahkan satu sama lain. Saya juga menegurnya, tetapi perilaku tersebut tetap saja di ulangnya lagi.”<sup>9</sup>

Pernyataan orang tua dari remaja yang bermain *game online* di atas semakin menguatkan bahwa remaja yang bermain *game online* memang benar sering menggunakan bahasa kasar dan mudah emosi ketika sedang bermain, bahkan orang tuanya selalu menegur, tetapi tetap saja mereka mengulanginya.

Dari hasil wawancara penulis dengan remaja yang bermain *game online* beserta orang tua dari masing-masing mereka, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa remaja yang bermain *game online* memang sering menggunakan bahasa kasar dan menjadi emosi saat sedang bermain *game online*, ini sesuai dengan apa yang diamati penulis, pada saat mereka bermain *game online* penulis mendengar para remaja tersebut mengucapkan bahasa kasar seperti anjing, bangsat, tolol, selain itu mereka juga mengejek temannya yang kurang mahir dalam bermain

---

<sup>8</sup> Hasuyun, Orang Tua dari Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

<sup>9</sup> Darma, Orang Tua dari Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

*game online*. Seperti apa yang sudah dijelaskan pada hasil wawancara di atas. Bahasa kasar muncul setelah mereka mengenal *game online* dan terpengaruh dari teman-temannya, selain itu mereka juga mendengarkannya dari *youtuber* yang sedang *live streaming game online*. Bahasa kasar tersebut mereka ucapkan karena merasa kesal akibat jaringan internet yang tidak bagus dan kalah saat sedang bermain *game online*.

## 2. Menjadi ketergantungan dan Kurangnya Disiplin Waktu

Remaja yang bermain *game online* biasanya menjadi ketergantungan yang dapat mempengaruhi disiplin waktu dan tanggung jawab mereka di dalam kehidupan sehari-hari, seperti lupa akan kewajiban sekolah, pekerjaan rumah, dan melaksanakan ibadah, hal-hal tersebut dapat terabaikan ketika bermain *game online*. Seperti yang disampaikan oleh seorang remaja yang bermain *game online* bernama Fajar berusia 16 tahun, mengatakan bahwa:

“Ketika saya bermain *game online* saya tidak bisa melakukan pekerjaan lainnya, karena *game* ini tidak bisa untuk dijeda, ketika sedang *push rank*. Saya biasanya menunda pekerjaan lainnya, seperti belajar, mengerjakan tugas sekolah dan melaksanakan shalat. Kadang saya tepat waktu, tetapi biasanya saya kerjakan nanti setelah selesai bermain *game online*. Saya menyadari bahwa *game online* membuat saya ketergantungan karena semenjak bermain *game online* saya menjadi menunda-nunda pekerjaan lainnya.”<sup>10</sup>

Pernyataan Fajar di atas telah mengakui bahwa semenjak bermain *game online* ia merasa ketergantungan, karena ia lebih memilih menyelesaikan bermain *game online* daripada melakukan kegiatan lainnya. Seperti belajar, mengerjakan tugas dan melaksanakan shalat. Untuk membenarkan pernyataan tersebut, penulis

---

<sup>10</sup> Fajar, Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

kembali menanyakan kepada orang tua dari remaja bernama Fajar, yaitu ibu Anti, beliau mengatakan bahwa:

“Menurut saya *game online* ini memang membuat anak saya ketergantungan dan lupa waktu, karena ketika anak saya sudah bermain *game online* dia menjadi malas untuk saya suruh melakukan pekerjaan lain, seperti belajar dan melaksanakan shalat. Biasanya dia mau, tetapi menundanya sampai selesai bermain. Padahal anak saya dulunya rajin belajar tapi sekarang semenjak bermain *game online* anak saya seperti ketergantungan, *game online* ini juga membuat anak saya begadang pada malam hari ketika sudah bermain bersama teman-temannya.”<sup>11</sup>

Setelah melihat pernyataan dari ibu Anti, Penulis semakin yakin bahwa memang *game online* membuat anaknya ketergantungan dan menunda-nunda pekerjaannya, beliau juga mengatakan bahwa anaknya menjadi malas untuk belajar dan melaksanakan shalat, bahkan anaknya sampai begadang hanya untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua dan remaja yang bermain *game online* penulis memperoleh kesimpulan bahwa bermain *game online* menyebabkan remaja menjadi ketergantungan dan tidak disiplin waktu. Hal ini dibuktikan berdasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh penulis di Desa Dolago, dimana penulis melihat beberapa remaja di Desa Dolago bermain *game online* berjam-jam di rumahnya sendiri, maupun di warnet bersama teman-temannya sampai lupa waktu. Ini mengakibatkan remaja yang bermain *game online* menjadi malas untuk melakukan kegiatan lain seperti belajar, mengerjakan tugas, dan melaksanakan shalat. Hal ini sesuai dengan apa

---

<sup>11</sup> Anti, Orang Tua dari Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

yang dikatakan oleh remaja dan orang tua yang ada di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

### 3. Berbohong dan Merasa Kesal Ketika Dinasehati Orang Tua

Beberapa remaja menggunakan *game* sebagai pelarian dari masalah atau stres dalam kehidupan nyata. Hal ini dapat membuat mereka mulai berbohong dan merasa kesal ketika dinasehati orang tua untuk berhenti bermain *game online*, karena mereka merasa bahwa bermain *game online* memiliki prioritas yang lebih tinggi dan menjadi hiburan tersendiri bagi remaja tersebut.

Seperti yang dikatakan oleh remaja bernama Izatun berusia 15 tahun, bahwa:

“Saya pernah kesal ketika orang tua menegur saya saat sedang bermain *game online*, dan menyuruh saya untuk menjaga kios, selalu saya bilang “tunggu dulu, sabar mama, sementara main *game* nanti kalah” saya tetap melanjutkan bermain *game online* dan tidak berhenti walaupun sudah ditegur orang tua.”<sup>12</sup>

Berdasarkan pernyataan dari Izatun bahwa ia merasa kesal ketika disuruh untuk menjaga kios oleh orang tuanya, karena masih bermain *game online*, ini mengakibatkan bahwa remaja tersebut menunda dan mengabaikan perintah orang tua demi bermain *game online*. Hal ini juga disampaikan oleh remaja yang bermain *game online* bernama Fatir berusia 18 tahun, mengatakan bahwa:

“Saya sering dinasehati oleh orang tua untuk berhenti bermain *game online*, biasanya saya kesal dan tetap menurut untuk berhenti bermain, tetapi setelah itu tetap lanjut main karena diajak oleh teman-teman. Saya juga pernah meminta uang kepada orang tua membeli kuota internet yang digunakan untuk kuliah, tetapi kuota tersebut lebih sering habis gara-gara digunakan untuk bermain *game online*. Ketika kuota tersebut habis, saya

---

<sup>12</sup> Izatun, Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

pernah berbohong minta uang untuk buat tugas, tetapi uang tersebut saya gunakan untuk membeli paket internet.”<sup>13</sup>

Pernyataan remaja yang bernama Fatir mengakui bahwa ia terkadang kesal ketika dinasehati oleh orang tuanya dan terpaksa menurut, walaupun setelah itu tetap melanjutkan permainannya karena diajak oleh teman-temannya. Bahkan ia rela berbohong demi membeli kuota internet, dengan alasan membuat tugas, yang sebenarnya kuota tersebut ia gunakan untuk bermain *game online*.

Untuk meyakinkan penulis mengenai fakta bahwa perilaku remaja yang berbohong dan merasa kesal ketika dinasehati pada saat bermain *game online*. Penulis kembali menanyakan hal tersebut kepada salah satu orang tua dari remaja yang bermain *game online*, yaitu ibu Wati selaku orang tua dari Fatir, beliau mengatakan bahwa :

“Memang benar anak saya sering kesal ketika saya menyuruhnya berhenti bermain, karena katanya bermain *game online* menyenangkan bisa menghilangkan stres, saya sebagai orang tua selalu menasehati untuk mengurangi waktu bermain *game online* dan lebih baik untuk belajar, kadang ia mendengarkan, tetapi setelah itu tetap main lagi. Walau begitu saya tetap selalu menasehatinya tanpa henti.”<sup>14</sup>

Pernyataan dari ibu Wati telah membenarkan bahwa memang anaknya merasa kesal dan membangkang ketika dinasehati untuk berhenti bermain *game online*, karena bagi anaknya bermain *game online* sangat menyenangkan dan menghilangkan stres. Walaupun anaknya selalu bermain *game online* ia tidak menyerah untuk selalu menasehatinya.

---

<sup>13</sup> Fatir, Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

<sup>14</sup> Wati, Orang Tua dari Remaja yang Bermain *Game Online*, di Desa Dolago, Kec. Parigi Selatan, Kab. Parigi Moutong, wawancara oleh penulis di Desa Dolago, 26 Oktober 2023.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada orang tua dan remaja yang bermain *game online* penulis memperoleh kesimpulan bahwa remaja yang bermain *game online* merasa kesal ketika dinasehati orang tua untuk berhenti bermain *game online*, karena bagi remaja tersebut *game online* dapat menghilangkan stres dan menyenangkan ketika dimainkan. Bahkan ada remaja yang berbohong kepada orang tua demi mendapatkan kuota internet. Ini sesuai dengan apa yang sudah diamati penulis pada remaja yang ada di Desa Dolago, penulis memperhatikan seringkali orang tua dari remaja tersebut menasehati untuk berhenti bermain *game online*, terkadang mereka merasa kesal dan berhenti sesaat, tetapi setelah itu para remaja tersebut tetap memainkannya dan tidak menghiraukan teguran dari orang tua. Hal ini membuktikan bahwa *game online* dapat membuat remaja berbohong dan tidak mendengarkan nasehat orang tua.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan penulis di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong. Maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sehari-harinya generasi muda terutama remaja yang berada di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong, melakukan kegiatan pada umumnya seperti bersekolah, kuliah, belajar, melaksanakan shalat, dan mengerjakan pekerjaan rumah. Namun, setelah mengenal *game online*, para remaja ini menghabiskan sebagian besar waktu luang mereka hanya untuk bermain *game online*. Sekitar enam jam dalam sehari durasi yang mereka habiskan hanya untuk bermain *game online*. Kenyataannya, hal ini juga membuat mereka seringkali pulang ke rumah larut malam hanya untuk bergabung dengan teman di warung internet, cafe, atau tempat berkumpul lainnya untuk bermain *game online*.
2. Akhlak remaja pada permainan *game online* di Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong di pengaruhi oleh beberapa hal yang mengakibatkan remaja yang bermain *game online* menjadi malas melaksanakan aktivitas lain seperti belajar, mengerjakan pekerjaan rumah dan melaksanakan shalat. seperti sering memakai bahasa yang kurang sopan, emosi yang tidak terkontrol, menjadi ketergantungan, kurangnya disiplin waktu, berbohong dan tidak menghiraukan nasehat orang tua. Hal ini juga bisa

mempengaruhi cara pandang dan perilaku remaja dalam kehidupan sehari-hari.

### **B. Implikasi Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan, maka penulis perlu memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Permainan *game online* memiliki dampak atau pengaruh pada akhlak remaja. Ini menunjukkan kekhawatiran bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari dan perilaku remaja. perlunya pengawasan dan pengendalian yang tepat terhadap akses remaja terhadap permainan *game online*. Jika permainan tersebut memiliki potensi untuk memengaruhi akhlak remaja, maka para orang tua dan pendidik perlu mengambil tindakan untuk memastikan bahwa penggunaan permainan tersebut tidak merugikan perkembangan moral remaja.
2. Peran orang tua merupakan hal yang sangat penting dalam membimbing remaja dalam menggunakan permainan *game online* secara sehat dan bertanggung jawab. Mempertahankan nilai-nilai moral mereka di dalam dan di luar lingkungan *game*. Orang tua diharapkan dapat membantu remaja untuk mengurangi waktu bermain *game online*, sehingga mereka tidak mengabaikan aktivitas lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M Yatimin. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran*. Jakarta: Amzah, 2007.
- Abdurrohlim, dkk. *Akidah Akhlak*. Jakarta: Kementrian Agama, 2014.
- Aguswan, Hendiati. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitanya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Cet. II; Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Ahmadi Abu, Munawar sholeh. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka cipta, 2005.
- Al-Atsir, Ibn, *Al-Nihayah fi Gharib Al-Atsar*. Jilid II. Beirt: Al-Maktabah Al ‘Ilmiyyah, 1979.
- Asep Nanang Yuhan, Fadila Aisah Aminy. "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no.1 2019. 2-16.
- Dewi Nety Ariana, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah SD Kecamatan Raja Basa" Skripsi Tidak diterbitkan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka ilmu, 2020.
- Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

- Kasyfi, Henry. "Pegguna Internet Indonesia Tahun 2018," Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII Edisi 22, 16 Mei 2019, 5, diakses 23 Mei 2023, [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id).
- Khoiri Alwan, dkk. *Aklak tasawuf*. Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005.
- Khoridatul, Faiq. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, 07 Agustus 2019. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/33692> Diakses pada Tanggal 26 mei 2023.
- Kustiawan, Andri Arif, dkk. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Yogyakarta: Media Grafika, 2019.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Monks, dkk.,. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2004.
- Putro, Tatang Anggoro. "Perilaku Adiksi Pada Pemain Game online di DINUSTECH Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan" *Jurnal Kesehatan* 8, no. 2, 2013.
- Ramdani, Nurfadilah. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar Skripsi Tidak diterbitkan*, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.
- Riduwan, *Metode & Teknik Menyusun Tesis* Bandung: Alfabeta, 2004.

- Rusdah, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut*, 17 Juli 2019. <https://idr.uin-antasari.ac.id/12109> Diakses pada Tanggal 26 mei 2023.
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993.
- Sarwono, Sarlito W. *Psikologi Remaja*. Cet. 16; Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sugono, Dendy. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Ilmiah 1*, no.1 2017.
- Syamsu, Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Miles, Huberman. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan, Sekolah Tinggi Theologia Jaffray*, 2020.
- Utarini, Adi. *Penelitian Kualitatif*.Yogyakarta: UGM Prees, 2020.
- Wibowo, Megan Febry. "*Trash-Talking dalam Game Online PUBG Mobile*" Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020.

## **A. Pedoman Obsevarsi**

- 1 Meninjau secara langsung Lokasi penelitian, serta keadaan lokasi pada saat remaja bermain *game online*.
- 2 Mengamati aktivitas, tingkah laku dan akhlak remaja ketika bermain *game online*.
- 3 Mengamati perubahan perilaku remaja dan akhlaknya pada saat bermain *game online* terhadap teman sebaya, orang tua di Desa Dolago.
- 4 Mengamati kebiasaan yang sering remaja lakukan ketika bermain *game online* pada kehidupan sehari-hari di Desa Dolago.

## **B. Pedoman Wawancara Untuk Remaja**

- 1 Apakah anda bermain game online dan apa jenis *game online* yang sering anda mainkan?
- 2 Aktivitas apa yang anda lakukan selain bermain *game online*?
- 3 Apakah anda lebih memilih bermain game online daripada melakukan kegiatan lainnya ?
- 4 Seberapa sering anda bermain game online dalam sehari?
- 5 Dimana anda sering bermain *game online*, apakah di rumah atau di tempat lain?
- 6 Saat apa anda mengucapkan bahasa kasar ketika bermain game online?
- 7 Ketika bermain apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan bahasa kasar?
- 8 Apakah bahasa kasar yang anda ucapkan anda menirunya dari *game online* yang anda mainkan atau dari teman bermain anda?
- 9 Ketika teman satu tim anda kurang mahir bermain *game online* apakah anda merasa kesal?
- 10 Apa yang anda lakukan jika anda kalah dalam menyelesaikan pertandingan *game online*?
- 11 Apakah game online yang anda mainkan membuat anda menjadi ketergantungan telah menyita banyak waktu?
- 12 Bagaimana respon anda jika orang tua menasehati anda untuk berhenti bermain *game online*?

### **C. Pedoman Wawancara Untuk Orang tua**

- 1 Apakah anak bapak/ibu bermain *game online*?
- 2 Apakah anak bapak/ibu melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*?
- 3 Bagaimana perilaku anak bapak/ibu setelah mengenal *game online*?
- 4 Apakah bapak/ibu sering mendengar anak mengucapkan bahasa kasar saat sedang bermain *game online*?
- 5 Ketika sedang bermain *game online* lalu disuruh untuk beribadah dan belajar apakah anak bapak/ibu langsung melakukannya atau tetap bermain *game online*?
- 6 Apakah anak bapak/ibu lebih mengutamakan bermain *game online* dari pada beribadah dan belajar?
- 7 Apa yang dilakukan anak bapak/ibu saat dilarang mengucapkan kata kata kasar saat bermain *game online*?
- 8 Apakah ada perubahan akhlak yang terjadi pada anak bapak/ibu setelah mengenal *game online*?
- 9 Apa yang bapak/ibu lakukan jika menyadari bahwa *game online* membuat anak ketergantungan?
- 10 Dimana anak bapak/ibu sering bermain *game online*, apakah dirumah atau di tempat lain?
- 11 Apakah anak bapak/ibu sering pulang larut malam atau begadang hanya untuk bermain *game online* bersama teman-temannya?
- 12 Dalam sehari seberapa sering anak bapak/ibu bermain *game online*?

#### D. Daftar Informan

Berikut adalah daftar nama-nama informan yang terdiri dari remaja dan orang tua yang terdapat di Desa Dolago :

No	Nama Informan	Jenis Kelamin	Waktu Wawancara	Tempat Wawancara
<b>Informan Remaja</b>				
1.	Ansal	Laki-laki	24 Oktober 2023	Desa Dolago
2.	Riski	Laki-laki	24 Oktober 2023	Desa Dolago
3.	Kaifar	Laki-laki	26 Oktober 2023	Desa Dolago
4.	Ruli	Laki-laki	26 Oktober 2023	Desa Dolago
5.	Fajar	Laki-laki	26 Oktober 2023	Desa Dolago
6.	Izatun	Perempuan	26 Oktober 2023	Desa Dolago
7.	Fatir	Laki-laki	26 Oktober 2023	Desa Dolago
<b>Informan Orang Tua</b>				
1.	Salma	Perempuan	24 Oktober 202	Desa Dolago
2.	Ahmad	Laki-laki	24 Oktober 202	Desa Dolago
3.	Hasuyun	Perempuan	26 Oktober 2023	Desa Dolago
4.	Darma	Perempuan	26 Oktober 2023	Desa Dolago
5.	Anti	Perempuan	26 Oktober 2023	Desa Dolago
6.	Wati	Perempuan	26 Oktober 2023	Desa Dolago



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Paiulu Desa Pumbewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460790 Fax. 0451-460165  
Website : [www.uindatokaramapalu.ac.id](http://www.uindatokaramapalu.ac.id), email : [humas@uindatokarama.ac.id](mailto:humas@uindatokarama.ac.id)

Nomor  
Lampiran  
Hal

: 6051 /Un. 24/F.I/PP.00.9/10/2023

Sigi, 5 Oktober 2023

: Izin Penelitian Untuk  
Menyusun Skripsi

Yth. Kepala Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan, Kabupaten Parigi Moutong.

di

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Nur Hikma  
NIM : 191010167  
Tempat Tanggal Lahir : Dolago, 17 Desember 2000  
Semester : IX (Sembilan)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Tinggede  
Judul Skripsi : AKHLAK REMAJA PADA PERMAINAN GAME OMLINE DI  
DESA DOLAGO KECAMATAN PARIGI SELATAN  
KABUPATEN PARIGI MOUTONG.  
No. HP : 082292625819

Dosen Pembimbing :

1. Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I
2. Riska Elfira, S.Pd., M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Desa yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.



Didi Askar, M.Pd.  
NIR 19870521 199303 1 005



PEMERINTAH KABUPATEN PARIGI MOUTONG  
KECAMATAN PARIGI SELATAN  
**DESA DOLAGO**

Alamat : Jalan Trans Sulawesi, No. . Kode Pos 94471, Desa Dolago

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : 401/75/SK-KDD/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ISHAK**  
Jabatan : Kepala Desa Dolago  
Alamat : Desa Dolago Kec. Parigi Selatan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : **NUR HIKMA**  
NIM : 191010167  
Fakultas/Prodi : FTIK/PAI  
Semester : IX (Sembilan)  
Tempat Penelitian : Desa Dolago, Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten  
Parigi Moutong Provinsi Sulawesi Tengah.

Bahwa benar yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong, telah melakukan penelitian dengan Judul "**Akhlak Remaja Pada Permainan Game Online Di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong**". Dari tanggal 23 Oktober sampai dengan 27 Oktober 2023.

Demikian surat ini di buat dengan benar dan dapat digunakan sebagaimana perlunya.

Dolago, 27 Oktober 2023

**KEPALA DESA DOLAGO**

  
**ISHAK**



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221  
email: humas@iainpalu.ac.id- website: www.iainpalu.ac.id

### PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Nur Hikma NIM : 191010167  
TTL : Dolago, 17 Desember 2000 Jenis Kelamin : Perempuan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (S1) Semester : VII  
Alamat : Towua HP : 082292625819  
Judul :

• Judul I <sup>2</sup> 8/23

Dampak Komunikasi TrashTalk Terhadap Pendidikan Akhlak Ramaja Pada Permainan Game Online di Desa Dolago kecamatan Parigi Selatan kabupaten Parigi moutong

• Judul II

Pembentukan karakter anak nelayan melalui taman pengajian Al Qur'an di desa torue kecamatan torue kabupaten Parigi Moutong

• Judul III

Peran tokoh agama dalam penanaman nilai pendidikan Islam di keluarga anak nelayan

Palu, 8 Februari 2023  
Mahasiswa,

  
Nur Hikma  
NIM 191010167

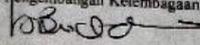
Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

*Secukupnya Point propositif u/ disarankan.*

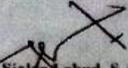
Pembimbing I : *Dr. Sitti Nadrah, S.Ag, M.Pd.*

Pembimbing II : *Riska Elfira, S.Pd, M.Pd*

Wakil Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Pengembangan Kelembagaan,

  
Arifuddin M. Arif, S.Ag, M.Ag  
NIP. 197511072007011016

Ketua Jurusan,

  
Sjahrulohud, S.Ag, M.Pd  
NIP. 196903131997031003

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
NOMOR : 1682 TAHUN 2023

TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa,  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;  
c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Presiden No 61 Tahun 2021, Tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;  
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;  
7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;  
8. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

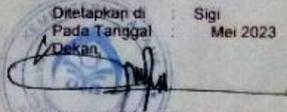
KESATU : Menetapkan saudara :  
1. Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  
2. Riska Elfira, S.Pd., M.Pd  
sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :  
Nama : Nur Hikma  
NIM : 191010167  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK TERHADAP PENDIDIKAN AKHLAK REMAJA PADA PERMAINAN GAMES ONLINE DI DESA DOLAGO KECAMATAN PARIGI SELATAN KABUPATEN PARIGI MOUTONG

KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2023

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sigi  
Pada Tanggal : Mei 2023  
Dekan,  
  
Dr. H. Askar, M.Pd.  
NIP. 19970521 199303 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website [www.uindatokarama.ac.id](http://www.uindatokarama.ac.id), email : [humas@uindatokarama.ac.id](mailto:humas@uindatokarama.ac.id)

Sigi, 26 Juli 2023

Nomor : 2796 / Un.24/F.LPP.00.9/07/2023  
Sifat : Penting  
Lampiran :-  
Perihal : Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth

1. Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I (Pembimbing I)
2. Riska Elfira, M.Pd (Pembimbing II)
3. Dr. Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Assalamualaikum War. Wb.

Dalam rangka kegiatan seminar proposal skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang akan dipresentasikan oleh:

Nama : Nur Hikma  
NIM : 19.1.01.0167  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-5)  
Judul Skripsi : Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Pendidikan Akhlak Remaja pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong.

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri seminar proposal skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada:

Hari /tanggal : Senin, 31 Juli 2023  
Jam : 10.00 WITA sampai selesai  
Tempat : Ruang Ujian Proposal 2 Lantai 1 Gedung Rektorat Kampus 2 Pombewe

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

An. Dekan FTIK  
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd  
NIP.19690313 199703 1 003

**Catatan :**

Undangan ini difotocopi sejumlah 7 rangkap dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing I (dengan proposal skripsi)
- b. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing II (dengan proposal skripsi)
- c. 1 rangkap untuk Dosen Penguji (dengan proposal skripsi)
- d. 1 rangkap untuk Ketua Program Studi
- e. 1 rangkap untuk ditempel pada papan pengumuman
- f. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- g. 1 rangkap untuk Akmah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- h. Dewan Penguji hadir di ruang ujian paling lambat 10 menit sebelum ujian dimulai.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, tanggal 01 Agustus 2023 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Nur Hikma  
NIM : 19.1.01.0167  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-5)  
Judul Skripsi : Dampak Komunikasi Trastalk Terhadap Pendidikan Akhlak Remaja pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong  
Pembimbing : I. Dr.Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  
II. Riska Elfira, S.Pd., M.Pd  
Penguji : Dr.Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

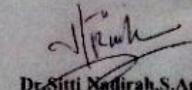
NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA		

Sigi, 01 Agustus 2023

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Jurusan PAI,

Pembimbing I,

  
Sjafir Lubis, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19690313 199703 1 003

  
Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 197512272009012003

Catatan  
Nilai Menggunakan Angka

- |               |                         |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+           |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C            |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D            |
| 4. 70-74 = B  | 9. 0-49 = E (mengulang) |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, tanggal 01 Agustus 2023 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Nur Hikma  
NIM : 19.1.01.0167  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-5)  
Judul Skripsi : Dampak Komunikasi Trastalk Terhadap Pendidikan Akhlak Remaja pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong  
Pembimbing : I. Dr.Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  
II. Riska Elfira, S.Pd., M.Pd  
Penguji : Dr.Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

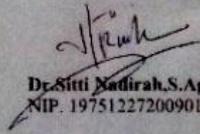
NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA		

Sigi, 01 Agustus 2023

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Jurusan PAI,

Pembimbing I,

  
Sjafir Lubis, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19690313 199703 1 003

  
Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 197512272009012003

Catatan  
Nilai Menggunakan Angka

- |               |                         |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+           |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C            |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D            |
| 4. 70-74 = B  | 9. 0-49 = E (mengulang) |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : www.uinpalu.ac.id, email : hurnas@uinpalu.ac.id

**BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Selasa, tanggal 01 Agustus 2023 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

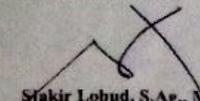
Nama : Nur Hikma  
NIM : 19.1.01.0167  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-5)  
Judul Skripsi : Dampak Komunikasi Trastalk Terhadap Pendidikan Akhlak Remaja pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong  
Pembimbing : I. Dr.Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  
II. Riska Elfira, S.Pd., M.Pd  
Penguji : Dr.Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd

**SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING**

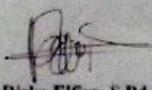
NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI		
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	90	

Sigi, 01 Agustus 2023

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Jurusan PAI,

  
Sjafir Lobud, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19690313 199703 1 003

Pembimbing II,

  
Riska Elfira, S.Pd., M.Pd  
NIP. 199005062019032 011

Catatan  
Nilai Menggunakan Angka

- |               |                         |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+           |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C            |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D            |
| 4. 70-74 = B  | 9. 0-49 = E (mengulang) |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax 0451-460166  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [hurma@iainpalu.ac.id](mailto:hurma@iainpalu.ac.id)

BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, tanggal 01 Agustus 2023 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

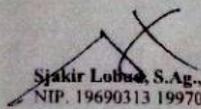
Nama : Nur Hikma  
NIM : 19.1.01.0167  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-5)  
Judul Skripsi : Dampak Komunikasi Trastalk Terhadap Pendidikan Akhlak Remaja pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong  
Pembimbing : I. Dr.Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.  
II. Riska Elfira, S.Pd., M.Pd  
Penguji : Dr.Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

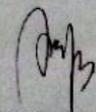
NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	B <sub>1</sub>	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	B <sub>2</sub>	
3.	METODOLOGI	B <sub>3</sub>	
4.	PENGUASAAN	B <sub>4</sub>	
5.	JUMLAH	336	
6.	NILAI RATA- RATA	B <sub>4</sub>	

Sigi, 01 Agustus 2023

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Jurusan PAI,

  
Sjafir Lubis, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19690313 199703 1 003

Penguji,

  
Dr.Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd  
NIP. 19690308 1998032 001

Catatan

Nilai Menggunakan Angka

- |               |                         |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+           |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C            |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D            |
| 4. 70-74 = B  | 9. 0-49 = E (mengulang) |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website: [www.uinpalu.ac.id](http://www.uinpalu.ac.id), email: [humas@uinpalu.ac.id](mailto:humas@uinpalu.ac.id)

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Nama : Nur Hikma  
NIM : 19.1.01.0167  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-5)  
Judul Skripsi : Dampak Komunikasi Trastalk Terhadap Pendidikan Akhlak Remaja  
pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan  
Kabupaten Parigi Moutong  
Tgl / Waktu Seminar : 01 Agustus 2023/10.00 Wita

NO.	NAMA	NIM	SEM / PRODI.	TTD	KET.
1.	Husni	191010048	B / PAI		
2.	Nurhidayah	191010245	B / PAI		
3.	Fajria	191010248	B / PAI		

Sigi, 01 Agustus 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Penguji,

Dr. Siti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 19751227 200901 2 003

Riska Elfira, S.Pd., M.Pd  
NIP. 199005062019032 011

Dr. Hj. Adawiyah Pettalangi, M.Pd  
NIP. 19690308 1998032 001

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Jurusan PAI,

Sjakir Laud, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19690313 199703 1 003

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
NOMOR 278 TAHUN 2023

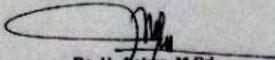
TENTANG  
PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang :
- bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji proposal skripsi untuk menguji proposal skripsi mahasiswa pada ujian seminar proposal;
  - bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
  - bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 30 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
  - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
  - Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07 6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
- KESATU : Menetapkan Tim Penguji Proposal Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu sebagai berikut
- |                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| 1. Penguji       | : Dr. Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd |
| 2. Pembimbing I  | : Dr. Sitti Nadirah, S.Ag., M.Pd.I  |
| 3. Pembimbing II | : Riska Elfira, M.Pd                |
- untuk menguji Proposal Skripsi Mahasiswa
- |                |   |
|----------------|---|
| Nama           | : Nur Hikma   |
| NIM            | : 19.1.01.0167  |
| Jurusan        | : Pendidikan Agama Islam (PAI-5)  |
| Judul Proposal | : Dampak Komunikasi Transhtalk terhadap Pendidikan Akhlak Remaja pada Permainan Game Online di Desa Dolago Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong. |
- KEDUA : Tim Penguji Proposal Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam proposal skripsi yang diajukan;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2023
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila dikemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu  
Pada Tanggal : 26 Juli 2023  
Dekan.

  
Dr. H. Askar, M.Pd.  
NIP. 19670521 199303 1 005

## DOKUMENTASI

### 1. Dokumentasi wawancara bersama remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago



### 2. Dokumentasi wawancara bersama orang tua dari remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago



3. Dokumentasi hasil observasi pada remaja yang bermain *game online* di Desa Dolago



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **1. Identitas Pribadi**

Nama : Nur Hikma  
Nim : 191010167  
TTL : 17, Desember, 2000.  
Agama : Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Desa Dolago

### **2. Nama Orang Tua**

#### **a. Ayah**

Nama : Ahmad Safi'i  
Pekerjaan : Petani  
Alamat : Desa Dolago

#### **b. Ibu**

Nama : Salma  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Desa Dolago

### **3. Riwayat Pendidikan**

- a. Tamat SDN Inti Dolago 2011
- b. Tamat SMP Negeri 1 Parigi Selatan 2015
- c. Tamat SMK Negeri 1 Parigi Selatan 2018